

## Candidatura N. 1090935

### Nota 134894 del 21/11/2023 ( DM 176 del 30/08/2023) - Agenda Sud

Sezione: Anagrafica scuola	
ISTITUTO COMPrensIVO STATALE - -RACALE (LE) Prot. 0000538 del 17/01/2024 VI (Uscita)	<b>Dati anagrafici</b>
<b>Denominazione</b>	I.C. RACALE 'A. VASSALLO'
<b>Codice meccanografico</b>	LEIC85700A
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPrensIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA PIEMONTE, 30
<b>Provincia</b>	LE
<b>Comune</b>	Racale
<b>CAP</b>	73055
<b>Telefono</b>	0833902372-3
<b>E-mail</b>	LEIC85700A@istruzione.it
<b>Sito web</b>	icsracale.edu.it
<b>Numero alunni</b>	819
<b>Plessi</b>	LEAA857017 - INFANZIA VIA MAZZINI LEAA857039 - INFANZIA VIA LUCANIA LEAA85704A - INFANZIA VIA MARSALA LEAA85705B - INFANZIA VIA SIENA LEEE85701C - PRIMARIA "G. MARCONI" LEEE85702D - PRIMARIA "DON TONINO BELLO" LEIC85700A - I.C. RACALE 'A. VASSALLO' LEMM85701B - VIA PIEMONTE - RACALE

## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1090935 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	L'arte del comunicare	€ 6.482,00
Lingua madre	'C'era una volta'	€ 6.482,00
Lingua madre	'L'italiano in coro'	€ 6.482,00
Lingua madre	'Esperti in natura': un'esperienza formativa outdoor	€ 6.482,00
Lingua madre	Fantasticando con gli albi illustrati	€ 5.082,00
Matematica	Matematica in gioco	€ 6.482,00
Matematica	Matematica in volo	€ 6.482,00
Matematica	Problemi di ... coding!	€ 6.482,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	Digital storytelling with stop-motion	€ 6.482,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	Certificazione A1 - MOVERS	€ 6.482,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	Certificazione Breakthrough - A1 STARTERS	€ 6.482,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 69.902,00</b>

## Articolazione della candidatura

### 10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

#### 10.2.2A - Competenze di base

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: AGENDA SUD 'ANGELO VASSALLO'

<b>Descrizione progetto</b>	<p>ATTIVITA' DI RECUPERO DELLE COMPETENZE DI BASE IN ITALIANO MATEMATICA NELLA SCUOLA PRIMARIA.</p> <p>Al fine di contrastare la dispersione scolastica e ridurre i divari territoriali e negli apprendimenti, la spesa autorizzata di complessiva euro 70.000,00 sarà destinata in favore della scuola primaria per iniziative formative da realizzare negli anni scolastici 2023/2024 e 2024/2025.</p> <p>Saranno attivati moduli di recupero e potenziamento della lingua italiana, della matematica e della lingua inglese con particolare attenzione agli alunni provenienti da famiglie con disagio socio economico e culturale.</p> <p>Per rispondere ad una specifica esigenza delle famiglie e del territorio si attiveranno anche laboratori di cura dell'orto sinergico, della fattoria didattica e attività corali dell'Istituto Comprensivo Angelo Vassallo.</p>
<b>Codice CUP</b>	D94D23004380001

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
L'arte del comunicare	€ 6.482,00
'C'era una volta'	€ 6.482,00
'L'italiano in coro'	€ 6.482,00
'Esperti in natura': un'esperienza formativa outdoor	€ 6.482,00
Fantasticando con gli albi illustrati	€ 5.082,00
Matematica in gioco	€ 6.482,00
Matematica in volo	€ 6.482,00
Problemi di ... coding!	€ 6.482,00
Digital storytelling with stop-motion	€ 6.482,00
Certificazione A1 - MOVERS	€ 6.482,00
Certificazione Breakthrough - A1 STARTERS	€ 6.482,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 69.902,00</b>

## Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Lingua madre**  
**Titolo: L'arte del comunicare**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	L'arte del comunicare
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il modulo, destinato agli alunni delle classi quarte e quinte, è centrato sulla sperimentazione delle tecniche per discutere e argomentare intorno ad una tematica ed elaborare un testo informativo da divulgare attraverso i social media, utilizzando ad esempio la radio, un media riscoperto dai giovani attraverso i podcast.</p> <p>Partendo da situazioni vicine al vissuto degli alunni, essi avranno l'opportunità di scoprire l'esistenza di diversi punti di vista attraverso la metodologia del 'DEBATE', per sviluppare sia la capacità di esprimersi con chiarezza, sicurezza e pertinenza, sia lo spirito critico e il rispetto delle opinioni altrui. Giunti a conclusioni condivise sulla tematica, applicando metodologie laboratoriali e cooperative, si produce un testo informativo da divulgare con l'utilizzo della tecnologia. Il digitale rende il modulo inclusivo e fornisce a tutti gli studenti alternative per stimolare diverse competenze, andando al di là delle abilità tradizionali e delle eventuali difficoltà ad esse collegate. Se la tecnologia viene usata a supporto di metodologie attive e attente alla valorizzazione degli studenti, come per esempio l'Universal Design for Learning, è possibile intercettare stili di apprendimento e capacità di espressione diverse.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/07/2024

<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LEEE85701C LEEE85702D
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: L'arte del comunicare

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>6.482,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Lingua madre**  
**Titolo: 'C'era una volta'**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	'C'era una volta'
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Un'esperienza di scrittura creativa divertente e innovativa, destinata agli alunni delle classi seconde e terze della scuola primaria, per riscoprire lo stupore di scrivere, inventare ed usare la lingua in modo creativo. La scrittura viene manipolata, illustrata, praticata, vissuta, sperimentata e soprattutto inventata.</p> <p>Viaggiare attraverso le fiabe permette ai studenti di conoscersi e di conoscere la realtà con occhi sempre nuovi: si tratta di un'avventura alternativa, centrata sull'aspetto ludico dell'apprendimento, con una duplice finalità, ossia stimolare la creatività linguistica e il confronto aperto con gli altri.</p> <p>Le fiabe, infatti, promuovono sia lo sviluppo della capacità di elaborare ipotesi e risolvere problemi, sia la condivisione di valori morali.</p> <p>Attraverso strategie cooperative e laboratoriali, si utilizzano le tecniche narrative proposte dall'autore Gianni Rodari, per manipolare le fiabe in modo creativo e consolidare le abilità di letto-scrittura.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/07/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LEEE85701C LEEE85702D

<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: 'C'era una volta'

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>6.482,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Lingua madre**  
**Titolo: 'L'italiano in coro'**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	'L'italiano in coro'
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il canto diventa il principale supporto di tutti i metodi didattici e nel rispetto della diversità e delle pari opportunità contribuisce alla crescita individuale e collettiva, per lo sviluppo della società di oggi e di domani.</p> <p>Le attività corali e musicali possono contribuire al miglioramento di diversi aspetti cognitivi, psico-motori, emotivi, culturali e sociali quali l'articolazione del linguaggio, le capacità attentive e di concentrazione, le competenze relazionali, l'autonomia, l'autostima e altre abilità in grado di sopperire ai deficit del contesto sociale, con un aumento della capacità di ascolto delle emozioni proprie ed altrui. Nell'ambito di diversi percorsi educativi possibili la pratica corale, dunque, rappresenta una vera e propria strategia per un apprendimento globale. Il modulo incentrato sul canto, sulla produzione creativa, sull'ascolto, sulla comprensione linguistica e sulla riflessione critica favorisce lo sviluppo delle competenze di base, promuovendo l'integrazione delle componenti percettivo-motorie, cognitive e affettivo sociali della personalità. Mediante la funzione linguistico-comunicativa, la musica educa gli alunni all'espressione e alla comunicazione attraverso gli strumenti e le tecniche specifiche del linguaggio.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/07/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LEEE85701C LEEE85702D
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria

<b>Numero ore</b>	30
-------------------	----

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: 'L'italiano in coro'

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>6.482,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Lingua madre**

**Titolo: 'Esperti in natura': un'esperienza formativa outdoor**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	'Esperti in natura': un'esperienza formativa outdoor
<b>Descrizione modulo</b>	Il modulo si propone l'obiettivo di far vivere agli alunni delle classi terze e quarte un'esperienza attiva e coinvolgente che parte dall'osservazione e dall'esplorazione del 'Giardino delle meraviglie', per conoscere le diverse specie animali e vegetali presenti. L'esperienza diretta e la ricerca di informazioni scientifiche dettagliate condurranno gli alunni alla pianificazione di un tour guidato, in cui nelle vesti di esperti e accompagnatori, guideranno i visitatori esterni a conoscere il giardino, mediante l'esposizione di un identikit descrittivo di ciascuna specie studiata. L'itinerario da progettare prevede, oltre alla visita del giardino, un momento conclusivo in cui drammatizzare una storia con protagonisti gli animali incontrati. Utilizzando le metodologie laboratoriali e cooperative, si stimolano la curiosità, lo spirito critico, la conoscenza verso il mondo animale e vegetale, le capacità di ricerca di informazioni e di rielaborazione, le capacità di pianificazione e progettazione e l'acquisizione di un lessico specifico. L'obiettivo è quello di mettere alla prova gli alunni con situazioni particolari, stimolare le loro iniziative e ricerche, attivare pratiche di narrazione e documentazione per ricreare quel legame con la natura e sviluppare le competenze di base.
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/07/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LEEE85701C LEEE85702D
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: 'Esperti in natura': un'esperienza formativa outdoor

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>6.482,00 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Lingua madre**

**Titolo: Fantasticando con gli albi illustrati**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Fantasticando con gli albi illustrati
<b>Descrizione modulo</b>	Il modulo destinato alle classi prime propone attività finalizzate allo sviluppo delle abilità linguistiche per incrementare nel bambino competenze comunicative e abilità espressive. La finalità principale è quella di motivare alla lettura come attività espressiva attraverso gli albi illustrati, per porre il soggetto in relazione con sé e con gli altri, promuovendo le capacità cognitive, le risorse affettive, il gusto personale e la sensibilità estetica. In particolare, il percorso stimola la curiosità e l'interesse dei bambini verso il piacere della lettura e l'uso del libro, affronta diverse modalità di lettura (silenziosa, a più voci, per piacere, per studio,...), arricchisce il patrimonio di conoscenze e di lessico per una più articolata comunicazione personale e permette di potenziare le capacità di analisi delle letture e di scrittura creativa.
<b>Data inizio prevista</b>	15/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/07/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LEEE85701C LEEE85702D
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Fantasticando con gli albi illustrati

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €



Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Matematica**  
**Titolo: Matematica in gioco**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	Matematica in gioco
<b>Descrizione modulo</b>	Il corso propone un percorso logico-matematico che ha come finalità quella di consolidare obiettivi didattici e concetti, talora di difficile acquisizione, in maniera giocosa, con i bambini attori protagonisti nel mondo dei numeri e della logica. La metodologia utilizzata è legata alla pratica laboratoriale e al gioco didattico per suscitare l'interesse e sollecitare la motivazione negli alunni, per costruire apprendimenti significativi, per sviluppare il pensiero astratto e per stabilire un rapporto positivo con la matematica. Nel gioco, infatti, vengono esercitate, padroneggiate, consolidate molte abilità: quando gioca un bambino mette in atto strategie, inventa regole, attribuisce punteggi, si concentra, analizza, intuisce, deduce, utilizza cioè il pensiero logico e il ragionamento. Verranno proposte una serie di attività giocose che stimoleranno la curiosità dei bambini, li coinvolgeranno emotivamente in giochi individuali e di squadra: giochi di movimento con calcoli veloci ("Rubabandiera", "Palla avvelenata", ecc.), giochi con le carte, giochi online, costruzione di solidi, realizzazione di plastici e di paesaggi con figure geometriche, invenzione di storie, ecc.
<b>Data inizio prevista</b>	01/03/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/07/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LEEE85701C LEEE85702D
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Matematica in gioco**

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €

	<b>TOTALE</b>					<b>6.482,00 €</b>
--	---------------	--	--	--	--	-------------------

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Matematica**  
**Titolo: Matematica in volo**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	Matematica in volo
<b>Descrizione modulo</b>	Il corso, per classi quarte e quinte, è finalizzato prevalentemente a favorire il gusto per la matematica, con un approccio ludico, dinamico, interattivo e costruttivo, creando situazioni alternative per l'apprendimento e il potenziamento di capacità logiche, in un ambiente accogliente, creativo e collaborativo. Il gioco matematico lancia una sfida che l'alunno raccoglie proprio perché nel gioco il coinvolgimento della dimensione emozionale è forte, rendendolo protagonista in quanto inventore e scopritore delle soluzioni. Coniugando motivazione, cognizione e metacognizione si favorirà la costruzione di un metodo di lavoro basato sul controllo del proprio operato che permetta di raggiungere la competenza di imparare ad imparare. Il percorso, oltre ad essere orientato all'acquisizione delle abilità di base relative al calcolo aritmetico, si propone di sviluppare la capacità di risoluzione di problemi, il pensiero critico, la capacità di cooperare, la creatività, il pensiero computazionale, l'autovalutazione. Gli alunni saranno impegnati in attività di coding, giochi enigmistici, costruzione di figure geometriche, giochi di logica, isometrie, giochi di movimento e calcoli, giochi di ruolo, problemi a fumetti, ...
<b>Data inizio prevista</b>	01/03/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/07/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LEEE85701C LEEE85702D
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Matematica in volo**

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>6.482,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Matematica**  
**Titolo: Problemi di ... coding!**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	Problemi di ... coding!
<b>Descrizione modulo</b>	Il progetto si propone di guidare i bambini alla scoperta dei processi che governano il mondo della programmazione applicata all'aritmetica e alla geometria nelle classi Quarta e Quinta della Scuola Primaria. Attraverso la piattaforma Code.Org gli studenti potranno sperimentare i primi rudimenti di programmazione e di sviluppo del pensiero computazionale in un ambiente ludico e accattivante. L'approccio precoce all'attività di programmazione informatica è ritenuto fondamentale per lo sviluppo di quelle competenze digitali che aiuteranno i nostri studenti ad orientarsi sempre meglio nel mondo delle tecnologie, della rete in modo critico e consapevole passando da semplici consumatori di informatica a "makers" del proprio futuro. Utilizzare il coding per arricchire la didattica nella scuola primaria può essere molto divertente, fortemente motivante e soprattutto utile sia per consolidare alcuni concetti, che per introdurre le basi fondamentali della programmazione. Nell'aula-laboratorio il contributo prezioso di ciascuno arricchisce il pensiero di gruppo che via via si va co-costruendo. Il progetto offre a ciascun bambino l'opportunità di inserirsi nelle proposte secondo i tempi e le attitudini personali, in un clima coinvolgente e basato sul valore dell'inclusione.
<b>Data inizio prevista</b>	01/03/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/07/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LEEE85701C LEEE85702D
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Problemi di ... coding!**

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>6.482,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie**  
**Titolo: Digital storytelling with stop-motion**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Digital storytelling with stop-motion
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il modulo, destinato agli alunni delle classi terze, quarte e quinte, è incentrato sulla narrazione di una storia in inglese, realizzando un percorso basato sulle tecnologie digitali attraverso l'utilizzazione di applicazioni web che consentono brevi animazioni audiovisive: Stop Motion Studio. Il percorso si pone gli obiettivi di promuovere percorsi di didattica per competenze e apprendimento attivo; implementare la creatività digitale; promuovere l'apprendimento Project-based Learning; favorire l'inclusione degli studenti più deboli attraverso l'utilizzo strategico della tecnologia; favorire la collaborazione tra studenti; sviluppare le abilità linguistiche in L2, dell'imparare a imparare. Attraverso la didattica laboratoriale, lezioni dialogate e lavori di gruppo, gli alunni partono dalla lettura e comprensione del testo in lingua inglese, per poi creare uno storyboard (ossia una sceneggiatura visuale attraverso disegni pensati ed eseguiti dagli alunni). Successivamente sperimentano le funzioni del programma stop motion attraverso l'utilizzo di tablet, si dedicano poi alle animazioni video e all'inserimento di effetti sonori, sottofondo musicale e registrazione vocale del testo narrativo, per poi giungere al montaggio del prodotto finale, assemblando i diversi media utilizzati.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/07/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LEEE85701C LEEE85702D
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Digital storytelling with stop-motion

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>6.482,00 €</b>

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie**  
**Titolo: Certificazione A1 - MOVERS**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Certificazione A1 - MOVERS
<b>Descrizione modulo</b>	La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio "comunicativo", a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che, varcando le mura della scuola o della città, diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera (incontri nei parchi, nelle biblioteche, nelle comunità virtuali che permettono l'interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età). Tale approccio sarà seguito attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti, puntando a rafforzare le competenze di base, allo scopo di compensare svantaggi culturali, economici e sociali di contesto, garantendo il riequilibrio territoriale. Alle scuole è richiesto di proporre approcci innovativi che mettano al centro lo studente e i propri bisogni e valorizzino gli stili di apprendimento e lo spirito d'iniziativa per affrontare in maniera efficace e coinvolgente lo sviluppo delle competenze di base. Nello specifico, l'obiettivo è rafforzare le competenze di comunicazione in lingua straniera.
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/07/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LEEE85701C LEEE85702D
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Certificazione A1 - MOVERS

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>6.482,00 €</b>

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie**  
**Titolo: Certificazione Breakthrough - A1 STARTERS**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Certificazione Breakthrough - A1 STARTERS
----------------------	---

<b>Descrizione modulo</b>	La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio "comunicativo", a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che, varcando le mura della scuola o della città, diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera (incontri nei parchi, nelle biblioteche, nelle comunità virtuali che permettono l'interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età). Tale approccio sarà seguito attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti, puntando a rafforzare le competenze di base, allo scopo di compensare svantaggi culturali, economici e sociali di contesto, garantendo il riequilibrio territoriale. Alle scuole è richiesto di proporre approcci innovativi che mettano al centro lo studente e i propri bisogni e valorizzino gli stili di apprendimento e lo spirito d'iniziativa per affrontare in maniera efficace e coinvolgente lo sviluppo delle competenze di base. Nello specifico, l'obiettivo è rafforzare le competenze di comunicazione in lingua straniera.
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/07/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LEEE85701C LEEE85702D
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Certificazione Breakthrough - A1 STARTERS

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>6.482,00 €</b>

## Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	Nota 134894 del 21/11/2023 ( DM 176 del 30/08/2023) - Agenda Sud(Piano 1090935)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 69.902,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 70.000,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	5.5
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	14/12/2023
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	19.10
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	20/12/2023
<b>Data e ora inoltro</b>	17/01/2024 13:10:59
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo/rendiconto relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Sì

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>L'arte del comunicare</u>	€ 6.482,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>'C'era una volta'</u>	€ 6.482,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>'L'italiano in coro'</u>	€ 6.482,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>'Esperti in natura': un'esperienza formativa outdoor</u>	€ 6.482,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Fantasticando con gli albi illustrati</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Matematica in gioco</u>	€ 6.482,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Matematica in volo</u>	€ 6.482,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Problemi di ... coding!</u>	€ 6.482,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>Digital storytelling with stop-motion</u>	€ 6.482,00	

10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>Certificazione A1 - MOVERS</u>	€ 6.482,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>Certificazione Breakthrough - A1 STARTERS</u>	€ 6.482,00	
	<b>Totale Progetto "AGENDA SUD 'ANGELO VASSALLO'"</b>	<b>€ 69.902,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 69.902,00</b>	<b>€ 70.000,00</b>