

**Candidatura N. 1092224**  
**Nota 134894 del 21/11/2023 ( DM 176 del 30/08/2023) - Agenda Sud**

**Sezione: Anagrafica scuola**

**Dati anagrafici**

<b>Denominazione</b>	IC CATANZARO V.VIVALDI
<b>Codice meccanografico</b>	CZIC86700C
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA CROTONE,57
<b>Provincia</b>	CZ
<b>Comune</b>	Catanzaro
<b>CAP</b>	88100
<b>Telefono</b>	096131056
<b>E-mail</b>	CZIC86700C@istruzione.it
<b>Sito web</b>	<a href="https://www.icvivaldicatanzaro.edu.it/">https://www.icvivaldicatanzaro.edu.it/</a>
<b>Numero alunni</b>	1305
<b>Plessi</b>	CZAA86702A - PL. CASCIOLINO- CZ - IC VIVALDI CZAA86703B - PL.TORRAZZO-CZ- IC VIVALDI CZ CZAA86704C - PL. PORTO- CZ - IC VIVALDI CZ CZEE86702G - PL.-CASCIOLINO-CZ- IC VIVALDI CZEE86703L - PLESSO MURANO - IC. VIVALDI CZ CZEE86704N - PL. PORTO -CZ- IC. VIVALDI CZ CZIC86700C - IC CATANZARO V.VIVALDI CZMM86701D - SMS CATANZARO V.VIVALDI

## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1092224 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	LEGGENDO E PENSANDO	€ 5.082,00
Lingua madre	GIOCARE CON LE PAROLE	€ 5.082,00
Lingua madre	TESTI E PAROLE	€ 5.082,00
Lingua madre	COMUNICARE	€ 5.082,00
Lingua madre	USARE LINGUAGGI DIFFERENTI	€ 5.082,00
Lingua madre	ITALIANO IN GIOCO	€ 5.082,00
Matematica	GIOCANDO CON LA MATEMATICA	€ 5.082,00
Matematica	MATEMATICANDO	€ 5.682,00
Matematica	GIOCHI MATEMATICI	€ 5.682,00
Matematica	MATEMATICA IN GIOCO	€ 5.682,00
Matematica	QUANTI FENOMENI INTORNO A NOI	€ 5.682,00
Matematica	MATEMATICA E SCIENZA	€ 5.682,00
Matematica	C'E' TANTA SCIENZA INTORNO A NOI	€ 5.682,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 69.666,00</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: ALLA RICERCA DEL TEMPO PERDUTO

<b>Descrizione progetto</b>	<p>Il progetto intende offrire agli alunni, e con priorità agli alunni del segmento di base, l'opportunità di acquisire le competenze di base necessarie per garantire nel migliore dei modi il successo scolastico e contrastare la dispersione scolastica. Ciò attraverso l'impiego di metodologie e strumenti innovativi in grado di suscitare interesse e motivazione all'apprendimento, in una dimensione di didattica laboratoriale. Sulla base delle priorità individuate nel Piano di Miglioramento, nonché, nel PTOF, particolare rilievo viene dato agli interventi di lingua madre, matematica e scienze. Infine avrà lo scopo di mettere in atto azioni formative finalizzate a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- garantire pari opportunità di istruzione agli alunni e alle alunne;</li> <li>- rafforzare le competenze di base secondo quanto stabilito dalle Indicazioni Nazionali per il curricolo;</li> <li>- rafforzare le competenze chiave per l'apprendimento definito a livello europeo.</li> </ul> <p>I moduli progettati saranno contraddistinti da una specifica configurazione in termini di ambito disciplinare e/o tematico che integrano il piano triennale dell'offerta formativa della scuola (PTOF).</p>
<b>Codice CUP</b>	H67G23000220006

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
LEGGENDO E PENSANDO	€ 5.082,00
GIOCARE CON LE PAROLE	€ 5.082,00
TESTI E PAROLE	€ 5.082,00
COMUNICARE	€ 5.082,00
USARE LINGUAGGI DIFFERENTI	€ 5.082,00
ITALIANO IN GIOCO	€ 5.082,00
GIOCANDO CON LA MATEMATICA	€ 5.082,00
MATEMATICANDO	€ 5.682,00
GIOCHI MATEMATICI	€ 5.682,00
MATEMATICA IN GIOCO	€ 5.682,00
QUANTI FENOMENI INTORNO A NOI	€ 5.682,00
MATEMATICA E SCIENZA	€ 5.682,00
C'E' TANTA SCIENZA INTORNO A NOI	€ 5.682,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 69.666,00</b>

## Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Lingua madre**  
**Titolo: LEGGENDO E PENSANDO**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	LEGGENDO E PENSANDO
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>OBIETTIVI:</b> leggere e comprendere; utilizzare espressioni di comunicazione; capire somiglianze e differenze tra testi linguistici; usare linguaggi differenti per comunicare; esprimere sentimenti, emozioni e comunicarli con l'espressione del viso, con i gesti e con la voce o graficamente; sviluppare il proprio pensiero dopo la lettura di testi; smontare un testo e rielaborarlo anche in testi poetici.</p> <p><b>CONTENUTI:</b> ascolto di brevi testi narrativi; discussione e rielaborazione orale degli stessi; lettura autonoma e manipolazione in forma nuova; scrittura e trasformazione da prosa in poesia e viceversa degli elaborati trattati;</p> <p><b>METODOLOGIE:</b> storytelling; cooperative learning; peer education; flipped classroom.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI:</b> con la lettura, la manipolazione e la rielaborazione in forma nuova gli alunni giocano con testi e parole, ed esprimono in modo originale la propria idealità, dando alla scrittura uno scopo e alla parola la propria capacità espressiva.</p> <p><b>VERIFICA E VALUTAZIONE:</b> si valutano conoscenze e abilità, capacità di giocare con le parole, di padroneggiare le strutture della lingua, manipolarle creativamente e trasformarle in nuove strutture creative e originali.</p>

<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CZIC86700C
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: LEGGENDO E PENSANDO

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: Lingua madre**  
**Titolo: GIOCARE CON LE PAROLE**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	GIOCARE CON LE PAROLE
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>OBIETTIVI:</b> leggere e comprendere; utilizzare espressioni di comunicazione; capire somiglianze e differenze tra testi linguistici; usare linguaggi differenti per comunicare; esprimere sentimenti, emozioni e comunicarli con l'espressione del viso, con i gesti e con la voce o graficamente; sviluppare il proprio pensiero dopo la lettura di testi; smontare un testo e rielaborarlo anche in testi poetici.</p> <p><b>CONTENUTI:</b> ascolto di brevi testi narrativi; discussione e rielaborazione orale degli stessi; lettura autonoma e manipolazione in forma nuova; scrittura e trasformazione da prosa in poesia e viceversa degli elaborati trattati;</p> <p><b>METODOLOGIE:</b> storytelling; cooperative learning; peer education; flipped classroom.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI:</b> con la lettura, la manipolazione e la rielaborazione in forma nuova gli alunni giocano con testi e parole, ed esprimono in modo originale la propria idealità, dando alla scrittura uno scopo e alla parola la propria capacità espressiva.</p> <p><b>VERIFICA E VALUTAZIONE:</b> si valutano conoscenze e abilità, capacità di giocare con le parole, di padroneggiare le strutture della lingua, manipolarle creativamente e trasformarle in nuove strutture creative e originali.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre

<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CZIC86700C
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: GIOCARE CON LE PAROLE

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Lingua madre**  
**Titolo: TESTI E PAROLE**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	TESTI E PAROLE
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>OBIETTIVI:</b> leggere e comprendere; utilizzare espressioni di comunicazione; capire somiglianze e differenze tra testi linguistici; usare linguaggi differenti per comunicare; esprimere sentimenti, emozioni e comunicarli con l'espressione del viso, con i gesti e con la voce o graficamente; sviluppare il proprio pensiero dopo la lettura di testi; smontare un testo e rielaborarlo anche in testi poetici.</p> <p><b>ATTIVITÀ E CONTENUTI:</b> ascolto di brevi testi narrativi; discussione e rielaborazione orale degli stessi; lettura autonoma e manipolazione in forma nuova; scrittura creativa di poesie e scrittura creativa di testi in prosa.</p> <p><b>METODOLOGIE:</b> storytelling; circle time; role playing; cooperative learning; peer education; flipped classroom.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI:</b> con la lettura, la manipolazione e la rielaborazione in forma nuova gli alunni giocano con testi e parole, ed esprimono in modo originale la propria idealità, dando alla scrittura uno scopo e alla parola la propria capacità espressiva.</p> <p><b>VERIFICA E VALUTAZIONE:</b> si valutano conoscenze e abilità, capacità di giocare con le parole, di padroneggiare le strutture della lingua, manipolarle creativamente e trasformarle in nuove strutture creative e originali.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CZIC86700C

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

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: TESTI E PAROLE

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Lingua madre**  
**Titolo: COMUNICARE**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	COMUNICARE
<b>Descrizione modulo</b>	<p>OBIETTIVI: leggere e comprendere; utilizzare espressioni di comunicazione; capire somiglianze e differenze tra testi linguistici; usare linguaggi differenti per comunicare; esprimere sentimenti, emozioni e comunicarli con l'espressione del viso, con i gesti e con la voce o graficamente; sviluppare il proprio pensiero dopo la lettura di testi; smontare un testo e rielaborarlo anche in testi poetici.</p> <p>CONTENUTI: ascolto di brevi testi narrativi; discussione e rielaborazione orale degli stessi; lettura autonoma e manipolazione in forma nuova; scrittura e trasformazione da prosa in poesia e viceversa degli elaborati trattati;</p> <p>METODOLOGIE: storytelling; cooperative learning; peer education; flipped classroom.</p> <p>RISULTATI ATTESI: con la lettura, la manipolazione e la rielaborazione in forma nuova gli alunni giocano con testi e parole, ed esprimono in modo originale la propria idealità, dando alla scrittura uno scopo e alla parola la propria capacità espressiva.</p> <p>VERIFICA E VALUTAZIONE: si valutano conoscenze e abilità, capacità di giocare con le parole, di padroneggiare le strutture della lingua, manipolarle creativamente e trasformarle in nuove strutture creative e originali.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CZIC86700C
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: 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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

## Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: USARE LINGUAGGI DIFFERENTI

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	USARE LINGUAGGI DIFFERENTI
<b>Descrizione modulo</b>	<p>OBIETTIVI: leggere e comprendere; utilizzare espressioni di comunicazione; capire somiglianze e differenze tra testi linguistici; usare linguaggi differenti per comunicare; esprimere sentimenti, emozioni e comunicarli con l'espressione del viso, con i gesti e con la voce o graficamente; sviluppare il proprio pensiero dopo la lettura di testi; smontare un testo e rielaborarlo anche in testi poetici.</p> <p>CONTENUTI: ascolto di brevi testi narrativi; discussione e rielaborazione orale degli stessi; lettura autonoma e manipolazione in forma nuova; scrittura e trasformazione da prosa in poesia e viceversa degli elaborati trattati;</p> <p>METODOLOGIE: storytelling; cooperative learning; peer education; flipped classroom.</p> <p>RISULTATI ATTESI: con la lettura, la manipolazione e la rielaborazione in forma nuova gli alunni giocano con testi e parole, ed esprimono in modo originale la propria idealità, dando alla scrittura uno scopo e alla parola la propria capacità espressiva.</p> <p>VERIFICA E VALUTAZIONE: si valutano conoscenze e abilità, capacità di giocare con le parole, di padroneggiare le strutture della lingua, manipolarle creativamente e trasformarle in nuove strutture creative e originali.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CZIC86700C
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: USARE LINGUAGGI DIFFERENTI



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: Lingua madre**  
**Titolo: ITALIANO IN GIOCO**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	ITALIANO IN GIOCO
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>OBIETTIVI:</b> leggere e comprendere; utilizzare espressioni di comunicazione; capire somiglianze e differenze tra testi linguistici; usare linguaggi differenti per comunicare; esprimere sentimenti, emozioni e comunicarli con l'espressione del viso, con i gesti e con la voce o graficamente; sviluppare il proprio pensiero dopo la lettura di testi; smontare un testo e rielaborarlo anche in testi poetici.</p> <p><b>CONTENUTI:</b> ascolto di brevi testi narrativi; discussione e rielaborazione orale degli stessi; lettura autonoma e manipolazione in forma nuova; scrittura e trasformazione da prosa in poesia e viceversa degli elaborati trattati;</p> <p><b>METODOLOGIE:</b> storytelling; cooperative learning; peer education; flipped classroom.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI:</b> con la lettura, la manipolazione e la rielaborazione in forma nuova gli alunni giocano con testi e parole, ed esprimono in modo originale la propria idealità, dando alla scrittura uno scopo e alla parola la propria capacità espressiva.</p> <p><b>VERIFICA E VALUTAZIONE:</b> si valutano conoscenze e abilità, capacità di giocare con le parole, di padroneggiare le strutture della lingua, manipolarle creativamente e trasformarle in nuove strutture creative e originali.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CZIC86700C
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: ITALIANO 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 €
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: GIOCANDO CON LA MATEMATICA**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	GIOCANDO CON LA MATEMATICA
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:</b> Costruire giochi matematici con i numeri, procedure di calcolo, misure di grandezza. Rappresentare con algoritmi le regole, le modalità operative e attuative dei giochi. Eseguire i giochi da soli o in gruppo.</p> <p><b>CONTENUTI E ATTIVITÀ:</b> Numeri naturali; gli algoritmi di calcolo delle quattro operazioni; enti geometrici; misure; rappresentazione di dati con diagrammi, schemi e tabelle; giochi matematici.</p> <p>Le attività saranno: progettazione di giochi matematici per il raggiungimento di obiettivi e traguardi di competenza ad essi associati; predisposizione di schede-gioco contenenti descrizione e regole del gioco; utilizzazione del gioco inventato. Tematiche tecnologiche: robotica e Coding, Making &amp; Coding, Intelligenza Artificiale.</p> <p><b>METODOLOGIA:</b> metodologie didattiche attive: Inquiry Based Learning, Storytelling, Tinkering.</p> <p><b>VERIFICA E VALUTAZIONE:</b> si valuta il grado di acquisizione degli elementi base del pensiero computazionale e la capacità di applicazione alla matematica attraverso compiti di realtà; la capacità di elaborare procedimenti costruttivi a supporto della fantasia e della creatività; la maturazione di competenze logiche.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CZIC86700C
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: GIOCANDO CON LA MATEMATICA**

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: MATEMATICANDO**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	MATEMATICANDO
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:</b> Costruire giochi matematici con i numeri, procedure di calcolo, misure di grandezza. Rappresentare con algoritmi le regole, le modalità operative e attuative dei giochi. Eseguire i giochi da soli o in gruppo.</p> <p><b>CONTENUTI E ATTIVITÀ:</b> Numeri naturali; gli algoritmi di calcolo delle quattro operazioni; enti geometrici; misure; rappresentazione di dati con diagrammi, schemi e tabelle; giochi matematici.</p> <p>Le attività saranno: progettazione di giochi matematici per il raggiungimento di obiettivi e traguardi di competenza ad essi associati; predisposizione di schede-gioco contenenti descrizione e regole del gioco; utilizzazione del gioco inventato. Tematiche tecnologiche: robotica e Coding, Making &amp; Coding, Intelligenza Artificiale.</p> <p><b>METODOLOGIA:</b> metodologie didattiche attive: Inquiry Based Learning, Storytelling, Tinkering..</p> <p><b>VERIFICA E VALUTAZIONE:</b> si valuta il grado di acquisizione degli elementi base del pensiero computazionale e la capacità di applicazione alla matematica attraverso compiti di realtà; la capacità di elaborare procedimenti costruttivi a supporto della fantasia e della creatività; la maturazione di competenze logiche.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CZIC86700C
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: MATEMATICANDO**

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Matematica**  
**Titolo: GIOCHI MATEMATICI**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	GIOCHI MATEMATICI
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:</b> Costruire giochi matematici con i numeri, procedure di calcolo, misure di grandezza. Rappresentare con algoritmi le regole, le modalità operative e attuative dei giochi. Eseguire i giochi da soli o in gruppo.</p> <p><b>CONTENUTI E ATTIVITÀ:</b> Numeri naturali; gli algoritmi di calcolo delle quattro operazioni; enti geometrici; misure; rappresentazione di dati con diagrammi, schemi e tabelle; giochi matematici.</p> <p>Le attività saranno: progettazione di giochi matematici per il raggiungimento di obiettivi e traguardi di competenza ad essi associati; predisposizione di schede-gioco contenenti descrizione e regole del gioco; utilizzazione del gioco inventato. Tematiche tecnologiche: robotica e Coding, Making &amp; Coding, Intelligenza Artificiale.</p> <p><b>METODOLOGIA:</b> metodologie didattiche attive: Inquiry Based Learning, Storytelling, Tinkering.</p> <p><b>VERIFICA E VALUTAZIONE:</b> si valuta il grado di acquisizione degli elementi base del pensiero computazionale e la capacità di applicazione alla matematica attraverso compiti di realtà; la capacità di elaborare procedimenti costruttivi a supporto della fantasia e della creatività; la maturazione di competenze logiche.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CZIC86700C
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: GIOCHI MATEMATICI**

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Matematica**  
**Titolo: MATEMATICA IN GIOCO**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	MATEMATICA IN GIOCO
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:</b> Costruire giochi matematici con i numeri, procedure di calcolo, misure di grandezza. Rappresentare con algoritmi le regole, le modalità operative e attuative dei giochi. Eseguire i giochi da soli o in gruppo.</p> <p><b>CONTENUTI E ATTIVITÀ:</b> Numeri naturali; gli algoritmi di calcolo delle quattro operazioni; enti geometrici; misure; rappresentazione di dati con diagrammi, schemi e tabelle; giochi matematici.</p> <p>Le attività saranno: progettazione di giochi matematici per il raggiungimento di obiettivi e traguardi di competenza ad essi associati; predisposizione di schede-gioco contenenti descrizione e regole del gioco; utilizzazione del gioco inventato. Tematiche tecnologiche: robotica e Coding, Making &amp; Coding, Intelligenza Artificiale.</p> <p><b>METODOLOGIA:</b> metodologie didattiche attive: Inquiry Based Learning, Storytelling, Tinkering.</p> <p><b>VERIFICA E VALUTAZIONE:</b> si valuta il grado di acquisizione degli elementi base del pensiero computazionale e la capacità di applicazione alla matematica attraverso compiti di realtà; la capacità di elaborare procedimenti costruttivi a supporto della fantasia e della creatività; la maturazione di competenze logiche.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CZIC86700C
<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. 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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Matematica**

## Titolo: QUANTI FENOMENI INTORNO A NOI

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	QUANTI FENOMENI INTORNO A NOI
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>OBIETTIVI:</b> Miglioramento delle competenze chiave degli allievi. Aumentare l'interesse per l'ambito scientifico e matematico e migliorare gli esiti scolastici in matematica e scienze</p> <p><b>CONTENUTO:</b> C'è tanta scienza nelle nostre case. Molto più che a scuola. Troviamola. Il modulo prevede un approccio innovativo e l'utilizzazione di risorse facilmente reperibili a costo molto basso, in grado, comunque, di far leva su quel motore insostituibile della crescita culturale che è la curiosità. Il primo step è quello di imparare a riconoscere le leggi scientifiche che sottendono molte delle azioni quotidiane che si svolgono in alcuni ambienti e nel giardino di casa. Lo step successivo prevede l'individuazione di percorsi didattici, propri di discipline quali la matematica, la biologia, la chimica e l'ecologia, per i quali si predisporranno attività sperimentali da condurre in microlaboratori, allestiti secondo protocolli predefiniti, nonché, di utilizzare le attrezzature acquisite con il PON Edugreen. E' prevista la raccolta periodica dei dati che confluiranno in un laboratorio virtuale configurato anche come centro di comunicazione. <b>METODOLOGIE:</b> laboratorialità e learning by doing; Problem solving, metodo induttivo. <b>Risultati attesi:</b> Acquisizione di un metodo di studio.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CZIC86700C
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: QUANTI FENOMENI INTORNO A NOI

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Matematica**  
**Titolo: MATEMATICA E SCIENZA**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	MATEMATICA E SCIENZA
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>OBIETTIVI:</b> Miglioramento delle competenze chiave degli allievi. Aumentare l'interesse per l'ambito scientifico e matematico e migliorare gli esiti scolastici in matematica e scienze</p> <p><b>CONTENUTO:</b> C'è tanta scienza nelle nostre case. Molto più che a scuola. Troviamola. Il modulo prevede un approccio innovativo e l'utilizzazione di risorse facilmente reperibili a costo molto basso, in grado, comunque, di far leva su quel motore insostituibile della crescita culturale che è la curiosità. Il primo step è quello di imparare a riconoscere le leggi scientifiche che sottendono molte delle azioni quotidiane che si svolgono in alcuni ambienti e nel giardino di casa. Lo step successivo prevede l'individuazione di percorsi didattici, propri di discipline quali la matematica, la biologia, la chimica e l'ecologia, per i quali si predisporranno attività sperimentali da condurre in microlaboratori, allestiti secondo protocolli predefiniti, nonché, di utilizzare le attrezzature acquisite con il PON Edugreen. E' prevista la raccolta periodica dei dati che confluiranno in un laboratorio virtuale configurato anche come centro di comunicazione.</p> <p><b>METODOLOGIE:</b> laboratorialità e learning by doing; Problem solving, metodo induttivo. Risultati attesi: Acquisizione di un metodo di studio.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CZIC86700C
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: MATEMATICA E SCIENZA

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Matematica**  
**Titolo: C'E' TANTA SCIENZA INTORNO A NOI**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	C'E' TANTA SCIENZA INTORNO A NOI
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>OBIETTIVI:</b> Miglioramento delle competenze chiave degli allievi. Aumentare l'interesse per l'ambito scientifico e matematico e migliorare gli esiti scolastici in matematica e scienze</p> <p><b>CONTENUTO:</b> C'è tanta scienza nelle nostre case. Molto più che a scuola. Troviamola. Il modulo prevede un approccio innovativo e l'utilizzazione di risorse facilmente reperibili a costo molto basso, in grado, comunque, di far leva su quel motore insostituibile della crescita culturale che è la curiosità. Il primo step è quello di imparare a riconoscere le leggi scientifiche che sottendono molte delle azioni quotidiane che si svolgono in alcuni ambienti e nel giardino di casa. Lo step successivo prevede l'individuazione di percorsi didattici, propri di discipline quali la matematica, la biologia, la chimica e l'ecologia, per i quali si predisporranno attività sperimentali da condurre in microlaboratori, allestiti secondo protocolli predefiniti, nonché, di utilizzare le attrezzature acquisite con il PON Edugreen. E' prevista la raccolta periodica dei dati che confluiranno in un laboratorio virtuale configurato anche come centro di comunicazione. <b>METODOLOGIE:</b> laboratorialità e learning by doing; Problem solving, metodo induttivo. Risultati attesi: Acquisizione di un metodo di studio.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CZIC86700C
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: C'E' TANTA SCIENZA INTORNO A NOI

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>



## Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	Nota 134894 del 21/11/2023 ( DM 176 del 30/08/2023) - Agenda Sud(Piano 1092224)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 69.666,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 70.000,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	29
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	29/06/2023
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	26
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	26/10/2023
<b>Data e ora inoltro</b>	13/01/2024 09:56:22
<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>LEGGENDO E PENSANDO</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>GIOCARE CON LE PAROLE</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>TESTI E PAROLE</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>COMUNICARE</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>USARE LINGUAGGI DIFFERENTI</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>ITALIANO IN GIOCO</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>GIOCANDO CON LA MATEMATICA</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>MATEMATICANDO</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>GIOCHI MATEMATICI</u>	€ 5.682,00	

10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>MATEMATICA IN GIOCO</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>QUANTI FENOMENI INTORNO A NOI</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>MATEMATICA E SCIENZA</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>C'E' TANTA SCIENZA INTORNO A NOI</u>	€ 5.682,00	
	<b>Totale Progetto "ALLA RICERCA DEL TEMPO PERDUTO"</b>	<b>€ 69.666,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 69.666,00</b>	<b>€ 70.000,00</b>