



## Candidatura N. 1022038 26502 del 06/08/2019 - FSE - Contrasto al fallimento formativo precoce e di povertà educativa

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	IC SCANDURA ACI CATENA
<b>Codice meccanografico</b>	CTIC814007
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA DR. CHIARENZA
<b>Provincia</b>	CT
<b>Comune</b>	Acicatena
<b>CAP</b>	95022
<b>Telefono</b>	095879338
<b>E-mail</b>	CTIC814007@istruzione.it
<b>Sito web</b>	<a href="https://www.icscandura.edu.it">https://www.icscandura.edu.it</a>
<b>Numero alunni</b>	1153
<b>Plessi</b>	CTAA814014 - S.NICOLO' VIA S.ANTONIO CTAA814025 - S. NICOLO' VIA G. LEONARDI CTAA814036 - VIA S.GIUSEPPE CTAA814047 - VIA L. SCIASCIA CTEE814019 - SCUOLA PRIMARIA "T. ONOFRI" CTEE81402A - VIA L.SCIASCIA CTEE81403B - VIA SOTTOTENENTE BARBAGALLO CTIC814007 - IC SCANDURA ACI CATENA CTMM814018 - SEBASTIANO SCANDURA



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1022038 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza multilinguistica	Gateway to English	€ 5.082,00
Competenza digitale	Coding and learning	€ 5.082,00
Competenza digitale	Thinking and learning	€ 5.082,00
Competenza digitale	RobotTiamo	€ 5.082,00
Competenza digitale	Robotica...mente	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 25.410,00</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: Innovativa...mente

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>In coerenza con le linee guida ministeriali si vuole progettare un modello didattico innovativo che stimoli competenze linguistiche e digitali per raggiungere gli obiettivi prioritari definiti anche in sede di elaborazione del PTOF e degli altri documenti fondamentali della scuola.</p> <p>Il progetto proposto intende rivolgersi agli alunni della scuola primaria e della scuola secondaria di I grado, ivi compresi quelli che presentano bisogni educativi specifici, nella convinzione che offrendo opportunità alternative sia possibile migliorare anche l'integrazione e l'inclusione. La proposta si articola in 5 moduli, tutti rivolti agli alunni in orario extrascolastico. Si organizzeranno laboratori che, attraverso metodi di apprendimento innovativi, avvicineranno i ragazzi ai linguaggi digitali, al Coding, alla lingua inglese attraverso strategie utili a migliorare il metodo di studio e le competenze di base. Un progetto in cui non si parla di informatica, ma di linguaggi, di metodologia di didattica in un'ottica di integrazione irrinunciabile tra risorse e persone, anche al fine di contrastare la tendenza al fallimento formativo precoce e di povertà formativa. Tutto il percorso progettuale è coerente con gli obiettivi indicati nel PTOF e ne favorisce il conseguimento</p>



## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Gateway to English	€ 5.082,00
Coding and learning	€ 5.082,00
Thinking and learning	€ 5.082,00
RobotTiamo	€ 5.082,00
Robotica...mente	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 25.410,00</b>

## Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza multilinguistica**  
**Titolo: Gateway to English**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Gateway to English
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il presente progetto si intende a supporto dell'apprendimento curriculare nell'ottica dello sviluppo delle competenze di base nella lingua straniera. Esso è finalizzato all'acquisizione della certificazione Cambridge Young Learners, corrispondente al livello A1 Breakthrough (il primo livello certificabile secondo gli standard internazionali di riferimento per la valutazione delle competenze linguistiche del Common European Framework of Reference for Languages).</p> <p>Progettato in sinergia con le attività curricolari, prevede il coinvolgimento di un docente esperto madrelingua e una didattica innovativa e stimolante che rende gli alunni protagonisti attivi del loro processo di apprendimento secondo l'approccio comunicativo e ludico-creativo. Le attività proposte mirano allo sviluppo delle quattro principali abilità linguistiche (Listening, Reading, Writing, Speaking) attraverso una didattica di tipo laboratoriale e la realizzazione di compiti di realtà. Si farà, dunque, un uso esperienziale e attivo della lingua straniera mirato al soddisfacimento di bisogni concreti. È prevista la collaborazione con la base militare navale americana di Sigonella, attraverso l'attivazione, già dall'a.s. 2019/20, del progetto in orario curriculare 'Community Relations'.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	02/11/2020
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2021
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Indicazione didattica</b>	Altro per moduli di 'Competenza multilinguistica' dedicati a studenti
<b>Descrizione indicazione didattica</b>	Altri contenuti individuati dall'istituzione scolastica per i moduli di tipo 'Competenza multilinguistica' dedicati a studenti
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CTIC814007



<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Gateway to English

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: Competenza digitale**

**Titolo: Coding and learning**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Coding and learning
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Gli alunni di Scuola Primaria si confronteranno con i temi propri del coding e del pensiero computazionale al fine di sviluppare il pensiero critico degli alunni e potenziare le loro capacità di problem solving. Si avvieranno gli studenti a confrontarsi con i concetti fondamentali dell'informatica in una dimensione laboratoriale che favorisca il lavoro di gruppo e quindi il cooperative learning. In tal modo potranno essere sviluppate competenze trasversali e capacità comunicative, di collaborazione, creative. Si avvieranno gli alunni alla conoscenza di ambienti che utilizzano un linguaggio di programmazione di tipo grafico e visuale, a blocchi.</p> <p>Veranno affrontati concetti chiave del pensiero computazionale quali l'astrazione, il concetto di algoritmo, di automazione, di debugging. Soprattutto quest'ultimo aspetto risulterà particolarmente formativo, dal momento che gli studenti dovranno confrontarsi con eventuali errori per risolverli. Le attività non risulteranno fini a se stesse, ma saranno funzionali alla creazioni di piccole digital storytelling e/o alla realizzazione di giochi animati per bambini.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	02/11/2020
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2021
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Indicazione didattica</b>	Altro per moduli di 'Competenza digitale' dedicati a studenti
<b>Descrizione indicazione didattica</b>	Altri contenuti individuati dall'istituzione scolastica per i moduli di tipo 'Competenza digitale' dedicati a studenti



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CTEE814019 CTEE81402A CTEE81403B
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Coding and learning

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: Competenza digitale**  
**Titolo: Thinking and learning**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Thinking and learning
<b>Descrizione modulo</b>	Il coding e il pensiero computazionale rappresentano un nuovo strumento per lo sviluppo di tutte le competenze trasversali necessarie a formare gli uomini e le donne in grado di risolvere i problemi del domani. Alla base del modulo ci sarà un approccio didattico laboratoriale che privilegerà il cooperative learning e il learning by doing, al fine di favorire negli alunni le competenze trasversali e particolari attitudini quali la creatività, la capacità comunicativa e lo spirito di collaborazione. Inoltre si affronteranno i temi chiave del coding cioè l'astrazione il concetto di algoritmo, di automazione, di debugging. Soprattutto quest'ultimo aspetto risulterà particolarmente formativo, dal momento che gli studenti dovranno confrontarsi con eventuali errori per risolverli. Le attività non risulteranno fini a se stesse, ma saranno funzionali alla creazioni di piccole digital storytelling e/o alla realizzazione di giochi animati per bambini. Si avvieranno gli alunni alla conoscenza di ambienti che utilizzano un linguaggio di programmazione di tipo grafico e visuale, a blocchi.
<b>Data inizio prevista</b>	02/11/2020
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2021
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Indicazione didattica</b>	Altro per moduli di 'Competenza digitale' dedicati a studenti
<b>Descrizione indicazione didattica</b>	Altri contenuti individuati dall'istituzione scolastica per i moduli di tipo 'Competenza digitale' dedicati a studenti



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CTEE814019 CTEE81402A CTEE81403B
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Thinking and learning

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: Competenza digitale**  
**Titolo: RobotTiamo**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	RobotTiamo
<b>Descrizione modulo</b>	Il modulo vedrà impegnati gli alunni in un progetto che parte dai concetti basilari del coding e del pensiero computazionale per poi applicare gli stessi agli elementi della robotica educativa. Grazie ai finanziamenti previsti dal progetto degli atelier creativi, la Scuola ha avuto l'opportunità di acquistare il kit lego di robotica, unitamente ad una stampante 3d. I bambini, grazie al presente avviso Pon, potranno utilizzare il materiale acquistato e mettere in pratica le competenze legate alla programmazione di base, il tutto in chiave educativa. Gli alunni saranno coinvolti in una didattica attiva, attraverso il cooperative learning e il peer to peer, per promuovere il lavoro di squadra e la collaborazione. Il confronto con l'errore sarà fondamentale per sviluppare le capacità di problem solving. L'attuazione del modulo promuoverà lo sviluppo delle competenze logiche e delle cosiddette soft skills, la cui valutazione sarà riscontrabile attraverso la valutazione dei prodotti realizzati, questionari iniziali e finali, etc...
<b>Data inizio prevista</b>	02/11/2020
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2021
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Indicazione didattica</b>	Altro per moduli di 'Competenza digitale' dedicati a studenti
<b>Descrizione indicazione didattica</b>	Altri contenuti individuati dall'istituzione scolastica per i moduli di tipo 'Competenza digitale' dedicati a studenti



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CTEE814019 CTEE81402A CTEE81403B
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: RobotTiamo

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: Competenza digitale**  
**Titolo: Robotica...mente**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Robotica...mente
<b>Descrizione modulo</b>	Il modulo vedrà impegnati gli alunni in un progetto che parte dai concetti basilari del coding e del pensiero computazionale per poi applicare gli stessi agli elementi della robotica educativa. Grazie ai finanziamenti previsti dal progetto degli atelier creativi, la Scuola ha avuto l'opportunità di acquistare il kit lego di robotica, unitamente ad una stampante 3d. I bambini, grazie al presente avviso Pon, potranno utilizzare il materiale acquistato e mettere in pratica le competenze legate alla programmazione di base, il tutto in chiave educativa. Gli alunni saranno coinvolti in una didattica attiva, attraverso il cooperative learning e il peer to peer, per promuovere il lavoro di squadra e la collaborazione. Il confronto con l'errore sarà fondamentale per sviluppare le capacità di problem solving. L'attuazione del modulo promuoverà lo sviluppo delle competenze logiche e delle cosiddette soft skills, la cui valutazione sarà riscontrabile attraverso la valutazione dei prodotti realizzati, questionari iniziali e finali, etc...
<b>Data inizio prevista</b>	02/11/2020
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2021
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Indicazione didattica</b>	Altro per moduli di 'Competenza digitale' dedicati a studenti
<b>Descrizione indicazione didattica</b>	Altri contenuti individuati dall'istituzione scolastica per i moduli di tipo 'Competenza digitale' dedicati a studenti



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CTIC814007
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Robotica...mente

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>



## Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	26502 del 06/08/2019 - FSE - Contrasto al fallimento formativo precoce e di povertà educativa(Piano 1022038)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 25.410,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	delibera n. 6
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	19/09/2019
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	delibera n. 2
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	11/10/2019
<b>Data e ora inoltro</b>	18/10/2019 13:47:53
<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	Competenza multilinguistica: <u>Gateway to English</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Coding and learning</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Thinking and learning</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>RobotTiamo</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Robotica...mente</u>	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "Innovativa...mente"</b>	<b>€ 25.410,00</b>	€ 32.410,00
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 25.410,00</b>	