

AVVISO - 136777, 09/10/2024, FSE+, Agenda NORD
CANDIDATURA N. 6566
ANAGRAFICA SCUOLA

ISTITUTO COMPRENSIVO 2
"ARNOLFO DI CAMBIO"
COLLE DI VAL D'ELSA
Prot. 0010423 del 14/11/2024
VI (Uscita)

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	2 - ARNOLFO DI CAMBIO - COLLE V
Codice meccanografico	SIIC828001
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA VOLTERRANA 2
Provincia	SIENA
Comune	COLLE DI VAL D'ELSA
CAP	53054
Telefono	0577920078
Email	SIIC828001@ISTRUZIONE.IT
Sito web	
Numero Alunni	533
Plessi	SIIC828001 SIAA82803X SIAA828041 SIAA828052 SIEE828013 SIEE828024 SIEE828035 SIEE828046 SIMM828012 SIMM828023 SIMM828034

Il file è organizzato in 'Riepilogo candidatura' e a seguire i progetti con i relativi moduli.

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Agenda NORD
Istituto	SIIC828001 - 2
Codice candidatura	6566
Importo totale richiesto	€ 48.020,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	4825
Data Delibera Collegio docenti	15/05/2024
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	11153
Data Delibera Consiglio d'istituto	20/12/2023

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A1.B - POTENZIAMENTO COMPETENZE DI BASE	€ 41.360,00
ESO4.6.A2.B - POTENZIAMENTO COMPETENZE DIGITALI	€ 6.660,00
TOTALE PROGETTI	€ 48.020,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	LE PAROLE SI ANIMANO	€ 6.660,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	PROGETTO INCLUSIONE	€ 8.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	LABORATORIO DI LETTURA	€ 6.660,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	SCOPRO, PROGETTO E IMPARO	€ 6.660,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	SCOPRO, PROGETTO E IMPARO	€ 6.660,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	PROGETTO SCIENZE ARNOLFO	€ 6.660,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	IL PENSIERO COMPUTAZIONALE ALLA SCUOLA PRIMARIA	€ 6.660,00
TOTALE MODULI			€ 48.020,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: POTENZIAMENTO COMPETENZE DI BASE

ESO4.6.A1

ESO4.6.A1.B

Titolo

ESO4.6.A1.B - POTENZIAMENTO COMPETENZE DI BASE

Descrizione	Gli alunni hanno bisogno di tempi di apprendimento individuali, di condizioni favorevoli alla concentrazione e di essere infine portati a considerare il loro impegno determinante per il successo scolastico. Le difficoltà nell'apprendimento si traducono spesso in demotivazione e frustrazione nei discenti e si possono trasformare in veri e propri ostacoli sul piano della crescita culturale e umana. Il Progetto si prefigge l'obiettivo di avvicinare gli alunni in difficoltà all'apprendimento, attraverso una maggiore motivazione, guidandoli all'acquisizione e al recupero delle abilità e delle competenze disciplinari. Gli allievi verranno sostenuti nell'acquisizione delle competenze di base per la lingua madre, per la matematica e per le scienze. Il "Progetto Potenziamento delle competenze di base" si prefigge l'obiettivo di potenziare abilità e capacità, attraverso strategie mirate, stimoli nuovi, sia sul piano contenutistico e disciplinare sia su quello metodologico, destinato agli alunni che hanno raggiunto un livello di preparazione sufficiente. Le attività di recupero e consolidamento, pertanto, saranno finalizzate a: • Consolidare il metodo di lavoro • Promuovere l'interesse e la partecipazione alla vita scolastica • Sviluppare fiducia in sé • Realizzare interventi mirati al recupero e al consolidamento degli apprendimenti di base DESTINATARI del progetto sono tutti gli alunni della scuola primaria del Comprensivo FINALITA' del progetto è l'ottimizzazione dell'inserimento nella scuola al fine di prevenire forme di disagio psicologico • Partecipazione al dialogo educativo e didattico in classe • Accrescimento dell'autostima • Motivazione dello studente all'ascolto e quindi al miglioramento del rendimento scolastico • Recupero e sviluppo delle abilità e competenze disciplinari • Conoscenza delle proprie potenzialità, stili di apprendimento • Potenziamento ed ulteriore sviluppo delle abilità e competenze disciplinari OBIETTIVI I Docenti coinvolti nel progetto mireranno a: • Ridurre le cause della scarsa fiducia, della passività e le spinte alla dispersione scolastica • Recuperare le carenze disciplinari, in termini di conoscenze e abilità • Potenziare le conoscenze disciplinari
--------------------	---

	• Stimolare a nuove conoscenze e nuovi traguardi • Sviluppare il successo scolastico, la crescita globale, cooperativa, creativa e civile individuale SOLUZIONI ORGANIZZATIVE Per effettuare il recupero / potenziamento si programmano corsi estivi nel parco della scuola Primaria di Sant'Andrea ATTIVITA' E CONTENUTI Attività e contenuti saranno stabiliti dai docenti secondo le esigenze di apprendimento dei gruppi di alunni del recupero e del potenziamento METODOLOGIA Gli insegnanti faranno ricorso alla flessibilità di insegnamento, ad una diversa organizzazione dei tempi di apprendimento, ad una differenziazione metodologica, nel rispetto delle capacità intellettive e degli stili di apprendimento. La lezione frontale dovrà essere ridotta a favore di attività di auto-apprendimento, della ricerca individuale e di gruppo e della semplificazione dei testi disciplinari. Gli insegnanti valuteranno la situazione di partenza, le competenze fondamentali e cercheranno di migliorarle attraverso: Costruzione di conoscenze e competenze mediante la problematicizzazione e la discussione in un rapporto di confronto e di cooperazione tra alunni. Organizzazione didattica per "Classi aperte", come contesto sociale di scambio, di comunicazione, di negoziazione di significati ed idee per la costruzione di conoscenza tra gruppi di alunni di classi diverse; valorizzazione degli scambi dialogici e dei momenti di discussione.
Codice CUP	C94D24001960007
Data inizio prevista	18/11/2024
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	6
Importo richiesto	€ 41.360,00

MODULO

Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	55261 - PROGETTO SCIENZE ARNOLFO
Descrizione	Il laboratorio si propone di potenziare e consolidare le competenze di base in ambito scientifico e tecnologico attraverso un metodo coinvolgente e multi-sensoriale. Partendo da un approccio concreto al metodo scientifico i bambini saranno chiamati a sentirsi scienziati e verranno guidati nell'osservare e esplorare la realtà in modo analitico per poter sperimentare attivamente e per verificare le ipotesi emerse. Le attività laboratoriali vedranno gli alunni attivi e coinvolti in discussioni e confronti di gruppo e anche in attività di progettazione per la produzione di un elaborato o di un esperimento.
Data inizio prevista	02/12/2024
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	SIEE828035
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

PROGETTO SCIENZE ARNOLFO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	53660 - LE PAROLE SI ANIMANO
Descrizione	Il laboratorio si propone di potenziare le competenze di base a partire dalla promozione della lettura, cercando di suscitare interesse e motivazione all'apprendimento della lingua e all'arricchimento del lessico, grazie all'utilizzo di metodologie laboratoriali. Saranno messi a disposizione testi di vario genere e saranno attivate varie modalità di lettura: lettura individuale silenziosa, lettura ad alta voce da parte del docente, letture recitate di gruppo. Il laboratorio prevede anche nella parte finale la realizzazione di piccole drammatizzazioni che, a partire dalla comprensione del testo, permetteranno di sviluppare diverse abilità.
Data inizio prevista	01/12/2024
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	SIEE828035
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

LE PAROLE SI ANIMANO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	53500 - PROGETTO INCLUSIONE
Descrizione	Il territorio di Colle di Val D'Elsa è sempre più caratterizzato da un crescente flusso immigratorio da parte di famiglie e studenti provenienti da Paesi sia comunitari che extracomunitari. Pertanto, in questa nuova società multiculturale e multiethnica, la scuola assume un'importanza fondamentale sia come ambiente di accoglienza, d'integrazione, d'interscambio e di sviluppo culturale, sia come strumento di diffusione di quei valori di rispetto, tolleranza e solidarietà che sono alla base di ogni società civile e democratica. In tale prospettiva, l'I.C. 2 A. Di Cambio intende promuovere un'autentica inclusione che si riferisca a tutti gli alunni come garanzia diffusa e stabile per poter partecipare attivamente alla vita scolastica e raggiungere il massimo possibile in termini di apprendimento e di partecipazione sociale. La conoscenza della lingua italiana è una conquista necessaria ed imprescindibile per l'integrazione scolastica degli alunni stranieri: senza un'adeguata conoscenza della nostra lingua, infatti, potrebbero crearsi situazioni di disagio e di difficoltà o, peggio ancora, di emarginazione che rischierebbero di compromettere il percorso di "crescita" individuale, scolastica e sociale dell'alunno.
Data inizio prevista	02/12/2024
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	SIAA828041
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

PROGETTO INCLUSIONE

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
TOTALE				€ 8.060,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	53533 - SCOPRO, PROGETTO E IMPARO
Descrizione	Il laboratorio si propone di potenziare e consolidare le competenze di base e i concetti attraverso una metodologia coinvolgente che con giochi e attività che motivi e stimoli gli alunni ad essere protagonisti attivi nel mondo logico-matematico. Attraverso l'utilizzo di molti materiali concreti e di giochi come carte, scacchi, lego, domino, dadi, ecc.. Gli alunni saranno guidati prima nell' esplorare i materiali e nell'imparare le regole dei giochi e poi in sfide con i compagni in modo da consolidare le conoscenze e sperimentare la matematica in modo più divertente e concreto.
Data inizio prevista	02/12/2024
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	SIEE828035
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

SCOPRO, PROGETTO E IMPARO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	53712 - SCOPRO, PROGETTO E IMPARO
Descrizione	Il laboratorio si propone di potenziare e consolidare le competenze di base e i concetti attraverso una metodologia coinvolgente che con giochi e attività che motivi e stimoli gli alunni ad essere protagonisti attivi nel mondo logico-matematico. Attraverso l'utilizzo di molti materiali concreti e di giochi come carte, scacchi, lego, domino, dadi, ecc.. Gli alunni saranno guidati prima nell' esplorare i materiali e nell'imparare le regole dei giochi e poi in sfide con i compagni in modo da consolidare le conoscenze e sperimentare la matematica in modo più divertente e concreto.
Data inizio prevista	02/12/2024
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	SIEE828035
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

SCOPRO, PROGETTO E IMPARO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	53472 - LABORATORIO DI LETTURA
Descrizione	Le attività dei gruppi di lettura saranno svolte all'interno della biblioteca che rappresenta il "luogo fisico" in cui "abitano" i libri e all'esterno del parco della scuola con disponibilità di testi all'aria aperta. La discussione nei gruppi di lettura viene guidata da un moderatore che svolge una funzione essenzialmente metodologica e fornisce al gruppo spunti e strumenti utili per la discussione, vigila sul rispetto delle regole che il gruppo autonomamente si è dato.
Data inizio prevista	02/12/2024
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	SIEE828035
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

LABORATORIO DI LETTURA

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

Progetto: POTENZIAMENTO COMPETENZE DIGITALI

ESO4.6.A2

ESO4.6.A2.B

Titolo	ESO4.6.A2.B - POTENZIAMENTO COMPETENZE DIGITALI
--------	---

Descrizione

Per essere culturalmente preparato a qualunque lavoro che uno studente vorrà fare da grande, è indispensabile una comprensione dei concetti di base dell'informatica. Il rilevante contributo culturale apportato dall'Informatica alla società contemporanea è definito in modo sintetico dall'espressione "pensiero computazionale".

I benefici del "pensiero computazionale" si estendono a tutte le professioni. Tutte le persone devono affrontare problemi complessi; ipotizzare soluzioni che prevedono più fasi e la collaborazione con altri colleghi o collaboratori; immaginare una descrizione chiara di cosa fare e quando farlo. Il pensiero computazionale aiuta proprio a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione, il coding, in un contesto di gioco. L'offerta di giocare, imparare ed essere creativi, usando il web, è ampia, ma queste potenzialità nascondono spesso potenziali rischi per la sicurezza dei minori. Occorre perciò diffondere una cultura digitale tra i giovani per aiutarli a proteggersi e navigare in maniera responsabile. Un modulo è incentrato sulla produzione di un video con lo scopo di realizzare una campagna di comunicazione sociale per la prevenzione dello Hate speech.

Obiettivi del progetto

Stimolare la riflessione degli studenti sul funzionamento e l'uso dei media digitali, e sulle potenzialità ed i rischi ad esso connessi, ideando e producendo contenuti video finalizzati alla realizzazione di una campagna di comunicazione social per la prevenzione dello Hate Speech.

Promuovere lo sviluppo e la consapevolezza dei processi inerenti il problem posing e il problem solving all'interno di contesti significativi che favoriscano l'esplorazione dei saperi, la condivisione, la collaborazione, la creatività. Avvicinare gradualmente gli alunni al coding e all'universo della robotica educativa intesi come nucleo capace di generare contemporaneamente saperi, abilità e competenze sia disciplinari che trasversali.

Metodologia innovativa

Si tratta quindi di un'attività laboratoriale nel corso della quale i ragazzi, tramite metodologie partecipative basate sul cooperative learning, sulla peer education, sul Debate, sono incoraggiati, in un clima inclusivo. Usare strategie generali relative al problem posing ed al problem solving; a lavorare con attività e metodologie

	Learning by doing and by creating e storytelling, impiegando le competenze maturate. Tematiche e contenuti dei moduli formativi Si propongono tre moduli di cui due in continuità verticale di coding e robotica educativa.
Codice CUP	C44D24001340007
Data inizio prevista	18/11/2024
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	1
Importo richiesto	€ 6.660,00

MODULO	
Tipo modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	53632 - IL PENSIERO COMPUTAZIONALE ALLA SCUOLA PRIMARIA
Descrizione	Il laboratorio si propone di favorire e di potenziare le competenze di base a partire dallo sviluppo del pensiero computazionale per migliorare le capacità di problem solving e dare impulso alle STEAM. Attraverso l'utilizzo del Coding gli alunni sperimenteranno i processi mentali che servono alla risoluzione dei problemi e si avvicineranno al linguaggio matematico della programmazione unplugged e anche mediante strumenti appropriati (Bee-bot). Tutte le attività saranno proposte tramite attività motivanti e concrete e alla fine del percorso sarà prevista la realizzazione di un prodotto finale.
Data inizio prevista	01/12/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	SIEE828035
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

IL PENSIERO COMPUTAZIONALE ALLA SCUOLA PRIMARIA

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

DICHIARAZIONI

☒ Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo/rendiconto relativo all'ultimo anno di esercizio utile a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei