

**Candidatura N. 1092279**

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

**Sezione: Anagrafica scuola**

**Dati anagrafici**

<b>Denominazione</b>	IC CATANZARO MATER DOMINI
<b>Codice meccanografico</b>	CZIC85800N
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA TOMMASO CAMPANELLA,125
<b>Provincia</b>	CZ
<b>Comune</b>	Catanzaro
<b>CAP</b>	88100
<b>Telefono</b>	0961771901
<b>E-mail</b>	CZIC85800N@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.icmaterdominicz.edu.it
<b>Numero alunni</b>	942
<b>Plessi</b>	CZAA85801E - GIORGIO GABER ICMATERDOMI CZAA85803L - CATANZARO CAMPANELLA ICMATERDOM CZAA85804N - CATANZARO CAVITA IC MATERDOMINI CZAA85805P - DOMINIANNI - IC MATERDOMINI CZAA85807R - A. CEFALY IC MATERDOMINI CZAA85808T - A .GIGLIO IC MATERDOMINI CZEE85801Q - CATANZARO CAMPANELLA IC MATERDO CZEE85803T - GIORGIO GABER MATER DOMINI CZ CZEE85804V - A. GIGLIO IC MATERDOMINI CZEE85805X - M. DE LORENZO IC MATERDOMINI CZIC85800N - IC CATANZARO MATER DOMINI CZMM85801P - SMSCATANZARO P.LAMPASI ICMATERD

## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1092279 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	LEGGO - PENSO – RISCRIVO	€ 5.682,00
Lingua madre	TESTO DOPO TESTO MI RACCONTO	€ 5.082,00
Lingua madre	A B C...Scrive IO	€ 5.682,00
Lingua madre	UNA PAROLA TIRA L'ALTRA	€ 5.082,00
Lingua madre	TESORO DI STORIE PER NOI	€ 5.682,00
Lingua madre	INVENTASTORIE	€ 5.082,00
Matematica	MATEMATICA IN GIOCO	€ 5.682,00
Matematica	GIOCOMATICA	€ 5.682,00
Matematica	MATEMATICAMENTE	€ 5.082,00
Matematica	1-2-3...MATEGIOCHIAMO	€ 5.082,00
Matematica	LOGICA...MENTE	€ 5.682,00
Matematica	MATEMATICA E SCIENZA IN SINERGIA	€ 5.082,00
Matematica	MAT...ATTIVA...MENTE	€ 5.413,80
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 69.997,80</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: FORMA...MENTIS

<b>Descrizione progetto</b>	<p>Il progetto, destinato a studenti e studentesse dell'istruzione primaria, punta a creare un sistema di istruzione e di formazione di elevata qualità e a favorire l'innalzamento e l'adeguamento delle competenze, in quanto ha lo scopo di mettere in atto azioni formative finalizzate a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- garantire pari opportunità di istruzione agli studenti;</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> <p>I moduli progettati potranno essere replicati in modo da coinvolgere il maggior numero possibile di alunne e alunni.</p>
<b>Codice CUP</b>	E61I24000000006

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
LEGGO - PENSO – RISCRIVO	€ 5.682,00
TESTO DOPO TESTO MI RACCONTO	€ 5.082,00
A B C...Scrivo IO	€ 5.682,00
UNA PAROLA TIRA L'ALTRA	€ 5.082,00
TESORO DI STORIE PER NOI	€ 5.682,00
INVENTASTORIE	€ 5.082,00
MATEMATICA IN GIOCO	€ 5.682,00
GIOCOMATICA	€ 5.682,00
MATEMATICAMENTE	€ 5.082,00
1-2-3...MATEGIOCHIAMO	€ 5.082,00
LOGICA...MENTE	€ 5.682,00
MATEMATICA E SCIENZA IN SINERGIA	€ 5.082,00
MAT...ATTIVA...MENTE	€ 5.413,80
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 69.997,80</b>

## Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Lingua madre**  
**Titolo: LEGGO - PENSO – RISCRIVO**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	LEGGO - PENSO – RISCRIVO

<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; 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 e trasformazione da prosa in poesia e viceversa degli elaborati trattati;</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> <p><b>DESTINATARI:</b> alunni delle classi III-IV-V scuola primaria</p>
<b>Data inizio prevista</b>	29/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CZEE85801Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: LEGGO - PENSO – RISRIVO

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: Lingua madre**

**Titolo: TESTO DOPO TESTO MI RACCONTO**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	TESTO DOPO TESTO MI RACCONTO
----------------------	------------------------------

<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; 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 e trasformazione da prosa in poesia e viceversa degli elaborati trattati;</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> <p><b>DESTINATARI:</b> alunni delle classi III-IV-V scuola primaria</p>
<b>Data inizio prevista</b>	29/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CZEE85801Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: TESTO DOPO TESTO MI RACCONTO

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: A B C...Scrivo IO**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	A B C...Scrivo IO
----------------------	-------------------

<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; 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> <p><b>DESTINATARI:</b> alunni delle classi I - II scuola primaria</p>
<b>Data inizio prevista</b>	29/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CZEE85801Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: A B C...Scrivo IO

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: Lingua madre**  
**Titolo: UNA PAROLA TIRA L'ALTRA**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	UNA PAROLA TIRA L'ALTRA
----------------------	-------------------------

<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; 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> <p><b>DESTINATARI:</b> alunni delle classi I - II scuola primaria</p>
<b>Data inizio prevista</b>	29/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CZEE85801Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: UNA PAROLA TIRA L'ALTRA

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: TESORO DI STORIE PER NOI**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	TESORO DI STORIE PER NOI
----------------------	--------------------------

<b>Descrizione modulo</b>	OBIETTIVI Ascoltare testi narrativi cogliendone il senso globale per sviluppare atteggiamenti di curiosità al mondo esterno; riferire esperienze, sensazioni, sentimenti, emozioni per riconoscere e apprezzare le diverse identità e le tradizioni culturali in un'ottica di dialogo; individuare le informazioni principali date esplicitamente e implicitamente in un testo comprendendone il significato di parole non note sia nel contesto che nella conoscenza intuitiva; cogliere la sequenza dei concetti e l'ordine logico-temporale del testo per elaborare nuovi testi inserendo le principali caratteristiche di natura, animali ed esseri umani nelle 4 stagioni. ATTIVITA'/CONTENUTI lettura di brani di varia tipologia; espressione personale di giudizi propri; elaborazioni e discussioni di gruppo. METODOLOGIA storytelling; circle time; role playing; cooperative learning; peer education; flipped classroom. RISULTATI ATTESI: con lettura, manipolazione e rielaborazione in forma nuova si gioca con parole per esprimere in modo originale un'idea. VERIFICA/VALUTAZIONE: si valutano conoscenza e abilità, capacità di giocare con le parole, di padroneggiare le strutture della lingua, manipolarle creativamente e trasformarle in nuove strutture creative ed originali. DESTINATARI: I e II classe primaria
<b>Data inizio prevista</b>	29/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CZEE85801Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: TESORO DI STORIE PER 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: Lingua madre**  
**Titolo: INVENTASTORIE**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	INVENTASTORIE
----------------------	---------------

<b>Descrizione modulo</b>	OBIETTIVI Ascoltare testi narrativi cogliendone il senso globale per sviluppare atteggiamenti di curiosità al mondo esterno; riferire esperienze, sensazioni, sentimenti, emozioni per riconoscere e apprezzare le diverse identità e le tradizioni culturali in un'ottica di dialogo; individuare le informazioni principali date esplicitamente e implicitamente in un testo comprendendone il significato di parole non note sia nel contesto che nella conoscenza intuitiva; cogliere la sequenza dei concetti e l'ordine logico-temporale del testo per elaborare nuovi testi inserendo le principali caratteristiche di natura, animali ed esseri umani nelle 4 stagioni. ATTIVITA'/CONTENUTI: lettura di brani di varia tipologia; espressione personale di giudizi propri; elaborazioni e discussioni di gruppo; METODOLOGIA: storytelling; circle time; role playing; cooperative learning; peer education; flipped classroom. RISULTATI ATTESI: con lettura, manipolazione e rielaborazione in forma nuova si gioca con parole per esprimere in modo originale un'idea. VERIFICA/VALUTAZIONE: si valutano conoscenza e abilità, capacità di giocare con le parole, di padroneggiare le strutture della lingua, manipolarle creativamente e trasformarle in nuove strutture creative ed originali DESTINATARI: III-IV-V classe primaria
<b>Data inizio prevista</b>	29/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CZEE85801Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: INVENTASTORIE

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: Matematica**  
**Titolo: MATEMATICA IN GIOCO**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	MATEMATICA IN GIOCO
----------------------	---------------------

<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>OBIETTIVI:</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 giochi da soli o in gruppo. <b>CONTENUTI/ATTIVITÀ:</b> Numeri naturali e decimali; algoritmi di calcolo delle quattro operazioni; enti geometrici; misure; rappresentazione di dati con diagrammi, schemi e tabelle; giochi matematici. Progettazione di giochi matematici per il raggiungimento di obiettivi e traguardi di competenza ad essi associati; schede-gioco contenenti descrizione e regole del gioco; utilizzazione del gioco inventato. Tematiche tecnologiche: robotica e Coding, Making &amp; Coding, Intelligenza Artificiale. <b>METODOLOGIA:</b> metodologie didattiche attive: Gamification, Inquiry Based Learning, Storytelling, Tinkering. <b>RISULTATI ATTESI:</b> acquisizione degli elementi del pensiero computazionale, maturazione di competenze e abilità logico matematiche. <b>VERIFICA E VALUTAZIONE:</b> acquisizione degli elementi base del pensiero computazionale e la capacità di applicazione alla matematica attraverso compiti di realtà; capacità di elaborare procedimenti costruttivi a supporto della fantasia e della creatività; la maturazione di competenze logiche. <b>DESTINATARI:</b> classi III-IV-V scuola primaria.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	29/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CZEE85801Q
<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: GIOCOMATICA**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	GIOCOMATICA
----------------------	-------------

<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>OBIETTIVI:</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. <b>CONTENUTI/ATTIVITÀ:</b> Numeri naturali; algoritmi di calcolo delle quattro operazioni; enti geometrici; misure; rappresentazione di dati con diagrammi, schemi e tabelle; giochi matematici. 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. <b>METODOLOGIA:</b> Gamification, Inquiry Based Learning, Storytelling, Tinkering. <b>RISULTATI ATTESI:</b> acquisizione degli elementi del pensiero computazionale, maturazione di competenze e abilità logico matematiche. <b>VERIFICA/VALUTAZIONE:</b> grado di acquisizione degli elementi base del pensiero computazionale e capacità di applicazione alla matematica attraverso compiti di realtà; capacità di elaborare procedimenti costruttivi a supporto della fantasia e della creatività; maturazione di competenze logiche. <b>DESTINATARI:</b> classi I-II scuola primaria.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	29/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CZEE85801Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: GIOCOMATICA

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: MATEMATICAMENTE**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	MATEMATICAMENTE
----------------------	-----------------

<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>OBIETTIVI:</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. <b>CONTENUTI/ATTIVITÀ:</b> Numeri naturali e decimali; algoritmi di calcolo delle quattro operazioni; enti geometrici; misure; rappresentazione di dati con diagrammi, schemi e tabelle; giochi matematici.</p> <p>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. <b>Tematiche tecnologiche:</b> robotica e Coding, Making &amp; Coding, Intelligenza Artificiale. <b>METODOLOGIA:</b> Gamification, Inquiry Based Learning, Storytelling, Tinkering. <b>RISULTATI ATTESI:</b> acquisizione degli elementi del pensiero computazionale, maturazione di competenze e abilità logico matematiche. <b>VERIFICA/VALUTAZIONE:</b> grado di acquisizione degli elementi base del pensiero computazionale e la capacità di applicazione alla matematica attraverso compiti di realtà; capacità di elaborare procedimenti costruttivi a supporto della fantasia e della creatività; maturazione di competenze logiche. <b>DESTINATARI:</b> classi III-IV - V scuola primaria</p>
<b>Data inizio prevista</b>	29/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CZEE85801Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: MATEMATICAMENTE

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: Matematica**  
**Titolo: 1-2-3...MATEGIOCHIAMO**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	1-2-3...MATEGIOCHIAMO
----------------------	-----------------------

<b>Descrizione modulo</b>	OBIETTIVI: 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. CONTENUTI E ATTIVITÀ: Numeri naturali; gli algoritmi di calcolo delle quattro operazioni; enti geometrici; misure; rappresentazione di dati con diagrammi, schemi e tabelle; giochi matematici. 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 & Coding, Intelligenza Artificiale. METODOLOGIA: Gamification, Inquiry Based Learning, Storytelling, Tinkering. RISULTATI ATTESI: acquisizione degli elementi del pensiero computazionale, maturazione di competenze e abilità logico matematiche. VERIFICA E VALUTAZIONE: grado di acquisizione degli elementi base del pensiero computazionale e capacità di applicazione alla matematica attraverso compiti di realtà; capacità di elaborare procedimenti costruttivi a supporto della fantasia e della creatività; maturazione di competenze logiche. DESTINATARI: classi I-II scuola primaria.
<b>Data inizio prevista</b>	29/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CZEE85801Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: 1-2-3...MATEGIOCHIAMO

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: Matematica**  
**Titolo: LOGICA...MENTE**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	LOGICA...MENTE
----------------------	----------------

<b>Descrizione modulo</b>	OBIETTIVI: Uso di quantificatori logici. Il valore di verità in enunciati logici; comprendere il significato di connettivi logici; uso del linguaggio degli insiemi nell'operazione; comprendere significato logico di se...allora/se e solo se; classificare in base a più attributi dati con i diagrammi; individuare criteri di una classificazione data; stabilire relazioni d'ordine e di equivalenza; costruire progressioni aritmetiche. CONTENUTI/ATTIVITÀ: enunciati, connettivi, quantificatori, classificazioni, relazioni, valore di verità, uso di diagrammi, tabelle, frecce, piano cartesiano. Giochi per rappresentare problemi, uso corretto di quantificatori. Esercizi per riconoscere frasi vere/false. Significato di e, non in enunciati. Insiemi disgiunti, inclusi, congiunti. Classificazioni; esercizi logici; rappresentazioni grafiche di relazioni tra insiemi; successione di Fibonacci. METODOLOGIA: attività ludico/pratiche basate su problem solving. Cooperative learning, Problem setting/finding. RISULTATI ATTESI: acquisizione di elementi del pensiero computazionale, maturazione di competenze e abilità logico matematiche. VERIFICA/VALUTAZIONE: grado di acquisizione di abilità e capacità di applicazione alla matematica; maturazione di competenze logiche. DESTINATARI: classi I-II scuola primaria.
<b>Data inizio prevista</b>	29/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CZEE85801Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: LOGICA...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 €
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 IN SINERGIA**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	MATEMATICA E SCIENZA IN SINERGIA
----------------------	----------------------------------

<b>Descrizione modulo</b>	OBIETTIVI Migliorare le competenze chiave degli allievi, aumentare l'interesse per l'ambito matematico, sviluppare atteggiamenti di curiosità per cercare spiegazioni su quello che succede intorno a noi. CONTENUTI/ATTIVITÀ prevedono che il metodo scientifico venga proposto come un processo induttivo-deduttivo proprio del linguaggio matematico: dall'osservazione, tramite l'induzione, si arriva alla formulazione di leggi universali che, tramite un processo deduttivo, si applicano in altre situazioni. La matematica si basa proprio su questo equilibrio fra astrazione e applicazione. La sola astrazione rende la matematica sterile e noiosa; d'altra parte, una matematica diretta alle applicazioni fa nascere creatività ed innovazione. Bisogna pertanto, saper coniugare questi due aspetti scienze e matematica nell'insegnamento. Le attività prevedono percorsi sulla scoperta del mondo circostante. METODOLOGIA Inquiry-didattica laboratoriale. RISULTATI ATTESI acquisizione degli elementi del pensiero computazionale; capacità di elaborare procedimenti costruttivi a supporto della fantasia e della creatività; maturazione di competenze e abilità logiche-matematiche. VERIFICA/VALUTAZIONE Rilevare l'apprendimento in termini di abilità, comportamenti, competenze. DESTINATARI classi III-IV-V primaria
<b>Data inizio prevista</b>	29/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CZEE85801Q
<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 IN SINERGIA

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: Matematica**  
**Titolo: MAT...ATTIVA...MENTE**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	MAT...ATTIVA...MENTE
----------------------	----------------------

<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>OBIETTIVI:</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. <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. 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. <b>METODOLOGIA:</b> Gamification, Inquiry Based Learning, Storytelling, Tinkering. <b>RISULTATI ATTESI:</b> acquisizione degli elementi del pensiero computazionale, maturazione di competenze e abilità logico matematiche. <b>VERIFICA E VALUTAZIONE:</b> grado di acquisizione degli elementi base del pensiero computazionale e capacità di applicazione alla matematica; capacità di elaborare procedimenti costruttivi a supporto della fantasia e della creatività; maturazione di competenze logiche. <b>DESTINATARI:</b> classi I-II scuola primaria.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	29/02/2024
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2024
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CZEE85801Q
<b>Numero destinatari</b>	18 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: MAT...ATTIVA...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 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		18	540,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		18	1.873,80 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.413,80 €</b>

## Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	Nota 134894 del 21/11/2023 ( DM 176 del 30/08/2023) - Agenda Sud(Piano 1092279)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 69.997,80
<b>Massimale avviso</b>	€ 70.000,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	42
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	25/10/2023
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	49
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	25/10/2023
<b>Data e ora inoltro</b>	13/01/2024 10:52:33
<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>LEGGO - PENSO – RISCRIVO</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>TESTO DOPO TESTO MI RACCONTO</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>A B C...Scrivo IO</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>UNA PAROLA TIRA L'ALTRA</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>TESORO DI STORIE PER NOI</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>INVENTASTORIE</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>MATEMATICA IN GIOCO</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>GIOCOMATICA</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>MATEMATICAMENTE</u>	€ 5.082,00	

10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>1-2-3...MATEGIOCHIAMO</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>LOGICA...MENTE</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>MATEMATICA E SCIENZA IN SINERGIA</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>MAT...ATTIVA...MENTE</u>	€ 5.413,80	
	<b>Totale Progetto "FORMA...MENTIS"</b>	<b>€ 69.997,80</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 69.997,80</b>	<b>€ 70.000,00</b>