



Candidatura N. 1021660
26502 del 06/08/2019 - FSE - Contrasto al fallimento formativo
precoce e di povertà educativa

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	C.MARE DI STABIA 1 - CECCHI
Codice meccanografico	NAEE125008
Tipo istituto	SCUOLA PRIMARIA
Indirizzo	VIALE DANTE
Provincia	NA
Comune	Castellammare Di Stabia
CAP	80053
Telefono	0818712901
E-mail	NAEE125008@istruzione.it
Sito web	www.primocircolocecchi.gov.it
Numero alunni	778
Plessi	NAAA12536Q - SCUOLA "BASILIO CECCHI" NAEE125008 - C.MARE DI STABIA 1 - CECCHI NAEE125019 - C.MARE DI STABIA 1 - B.CECCHI



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1021660 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)	COME GALILEO	€ 5.082,00
Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)	Osservo, analizzo, formulo e verifico ipotesi	€ 5.082,00
Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)	Sperimentiamo	€ 5.082,00
Competenza digitale	PROGRAMMARE GIOCANDO	€ 5.082,00
Competenza digitale	Matematica ri-creativa	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 25.410,00



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: "Se ascolto dimentico, se vedo ricordo, se faccio capisco"

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Il progetto intende promuovere una scuola inclusiva in cui gli alunni svantaggiati, o con difficoltà di apprendimento e/o provenienti da contesti caratterizzati da disagio socio-culturale, possano trovare occasioni di riscatto. Le azioni messe in atto per garantire il successo formativo degli alunni prevedono la creazione di spazi per l'apprendimento intesi come opportunità alternative a quelle curriculari attraverso l'uso di metodologie accattivanti e innovative capaci di suscitare interesse e curiosità. Le azioni partiranno dalle potenzialità di ciascun al fine di facilitare il successo formativo e consentire il recupero ed il consolidamento delle fondamentali abilità di base di tutti nel rispetto dei tempi e delle attitudini, per far operare gli alunni in un ambiente scolastico visto sotto un'altra prospettiva: meno formale rispetto a quello vissuto durante le lezioni curriculari. Si cercherà di promuovere l'autonomia nello studio tramite attività ludiche e l'acquisizione di efficaci strategie con l'uso delle nuove tecnologie; le misure innovative del progetto terranno conto dell'importanza della socializzazione e dell'aiuto tra pari. Gli alunni saranno coinvolti in un percorso formativo rivolto al gruppo, pur mantenendo l'attenzione sull'analisi dei bisogni dei singoli</p>



Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
COME GALILEO	€ 5.082,00
Osservo, analizzo, formulo e verifico ipotesi	€ 5.082,00
Sperimentiamo	€ 5.082,00
PROGRAMMARE GIOCANDO	€ 5.082,00
Matematica ri-creativa	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 25.410,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)

Titolo: COME GALILEO

Dettagli modulo

Titolo modulo	COME GALILEO
Descrizione modulo	<p>Il laboratorio di Scienze Naturali è un ambiente fondamentale dove ciascuno studente può avere la possibilità di comprendere, rielaborare e consolidare al meglio concetti e tematiche di natura scientifica, attraverso l'approccio sperimentale. Con semplici e simpatici esperimenti i discenti saranno avviati alla comprensione del concetto di temperatura, calore, forza ed energia. Attraverso l'approccio ipotesi-verifica, che è fondamento dell'attività scientifica, i discenti si avvieranno a comprendere meglio la realtà che ci circonda.</p> <p>Il modulo "Come Galileo", rivolto agli allievi di terza, si propone di raggiungere i seguenti obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • offrire agli studenti un'efficace didattica di tipo laboratoriale che incrementi l'interesse e la motivazione soprattutto per coloro con problematiche di apprendimento, al fine di raggiungere un'adeguata acquisizione delle abilità e delle competenze specifiche della disciplina; • individuare delle modalità didattiche, nell'ambito del contesto sperimentale, che permettano un'interazione effettiva tra le nuove tematiche e le conoscenze già in possesso dagli allievi; • stimolare gli studenti a predisporre, mediante l'utilizzo di strumenti multimediali, tutto ciò che possa documentare i vari momenti del loro processo di apprendimento scientifico.
Data inizio prevista	15/01/2020
Data fine prevista	30/06/2020
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Indicazione didattica	Laboratori di Scienze con e per la società



Descrizione indicazione didattica	<p>Nell'attuale programma Horizon 2020, una delle attività orizzontali è "Scienza con e per la società" che contiene un focus specifico sull'educazione scientifica finalizzata a rendere la scienza più attrattiva per i giovani. Le indicazioni nazionali, sia del I che del II ciclo, invitano i docenti ad operare una riflessione e selezione oculata dei contenuti del curricolo di scienze, per riuscire a scardinare l'ottica prettamente disciplinare e puntare a dei nuclei essenziali, degli organizzatori concettuali, capaci di fornire le basi per sviluppi successivi attraverso l'approfondimento di argomenti chiave sviluppandoli in un'ottica trasversale. Le scienze integrate, così come la STEM education, adesso anche STEA(arte) M, vanno nella direzione di un'apertura delle discipline di ambito scientifico. Leonardo da Vinci e Michelangelo non furono solo pittori e scultori, ma anche inventori, ingegneri e scienziati: per loro, non c'erano confini tra scienza e arti. Nel laboratorio si offre agli allievi il confronto con l'oggetto di studio (un problema reale o un fenomeno riprodotto in laboratorio), si pongono delle domande significative, si formulano e confrontano delle ipotesi, le si verificano attraverso esperimenti da loro progettati e se ne discutono i risultati con i propri compagni e con l'insegnante per concludere con una nuova domanda di ricerca.</p> <p>Riferimenti didattici http://www.scuolavalore.indire.it/?s=search&risorse=percorso-didattico</p>
Sedi dove è previsto il modulo	NAEE125008
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: COME GALILEO

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)

Titolo: Osservo, analizzo, formulo e verifico ipotesi

Dettagli modulo

Titolo modulo	Osservo, analizzo, formulo e verifico ipotesi
----------------------	---



Descrizione modulo	<p>Obiettivo del modulo rivolto agli allievi delle classi seconde è di valorizzare e divulgare la cultura scientifica e tecnologica, come da Indicazioni Ministeriali, attraverso attività laboratoriali accattivanti. Partendo dai fenomeni appartenenti alla realtà circostante, i discenti saranno incoraggiati ad osservare, analizzare, formulare e verificare ipotesi per compiere le prime classificazioni. Sarà sollecitata la curiosità del bambino per orientare il suo interesse e la sua operatività verso i fenomeni fisici che si verificano nel momento in cui gli oggetti interagiscono tra di loro. L'osservazione e l'analisi empirica porteranno i discenti alla descrizione dei cambiamenti cui gli oggetti vanno incontro in diverse situazioni, ricreabili facilmente. Si darà importanza al lavoro di gruppo secondo la metodologia del Problem solving, favorendo le capacità di ogni scolaro. Affinché i piccoli discenti siano soggetti attivi del processo didattico educativo sarà favorita la didattica laboratoriale attraverso cui i bambini potranno:</p> <p>? distinguere tra un'osservazione e un'inferenza; ? mettere in pratica la loro capacità di osservazione utilizzando tutti i sensi.</p>
Data inizio prevista	15/01/2020
Data fine prevista	30/06/2020
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Indicazione didattica	Laboratori di Scienze con e per la società
Descrizione indicazione didattica	<p>Nell'attuale programma Horizon 2020, una delle attività orizzontali è "Scienza con e per la società" che contiene un focus specifico sull'educazione scientifica finalizzata a rendere la scienza più attrattiva per i giovani. Le indicazioni nazionali, sia del I che del II ciclo, invitano i docenti ad operare una riflessione e selezione oculata dei contenuti del curriculum di scienze, per riuscire a scardinare l'ottica prettamente disciplinare e puntare a dei nuclei essenziali, degli organizzatori concettuali, capaci di fornire le basi per sviluppi successivi attraverso l'approfondimento di argomenti chiave sviluppandoli in un'ottica trasversale. Le scienze integrate, così come la STEM education, adesso anche STEA(arte) M, vanno nella direzione di un'apertura delle discipline di ambito scientifico. Leonardo da Vinci e Michelangelo non furono solo pittori e scultori, ma anche inventori, ingegneri e scienziati: per loro, non c'erano confini tra scienza e arti. Nel laboratorio si offre agli allievi il confronto con l'oggetto di studio (un problema reale o un fenomeno riprodotto in laboratorio), si pongono delle domande significative, si formulano e confrontano delle ipotesi, le si verificano attraverso esperimenti da loro progettati e se ne discutono i risultati con i propri compagni e con l'insegnante per concludere con una nuova domanda di ricerca.</p> <p>Riferimenti didattici http://www.scuolavalore.indire.it/?s=search&risorse=percorso-didattico</p>
Sedi dove è previsto il modulo	NAEE125008
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Osservo, analizzo, formulo e verifico ipotesi

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 €



	TOTALE					5.082,00 €
--	---------------	--	--	--	--	-------------------

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)

Titolo: Sperimentiamo

Dettagli modulo

Titolo modulo	Sperimentiamo
Descrizione modulo	Insegnare le scienze nella scuola Primaria, significa veicolare i contenuti in modalità "esperienza di gioco", attraverso il gioco passare letteralmente le informazioni ai bambini e infine sollecitare le domande su cosa accade e su come i fenomeni hanno una spiegazione è possibile trovare con un'analisi più approfondita. Questo non si significa solo soddisfare le curiosità dei bambini, ma soprattutto invitarli a fare le prime ipotesi e a pensare strategie per spiegare le ipotesi aiutandoli a passare dall'osservazione dei fenomeni alla formalizzazione dei concetti. L'obiettivo del modulo è cercare di diffondere la conoscenza della Chimica, avvicinandola all'esperienza comune attraverso un approccio sperimentale: una scienza sperimentale richiede di "sporcarsi le mani" con l'esperimento pratico, base e fondamento di qualunque teoria. Il percorso didattico è basato su esperimenti che hanno fatto la storia della chimica, reinventati e riproposti utilizzando materiali semplici e di facile reperimento. Attraverso "il fare" gli studenti progetteranno e realizzeranno esperienze in prima persona in totale sicurezza seguendo un percorso che li vedrà protagonisti del proprio processo di apprendimento.
Data inizio prevista	15/01/2020
Data fine prevista	30/06/2020
Tipo Modulo	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)
Indicazione didattica	Laboratori di Scienze con e per la società
Descrizione indicazione didattica	Nell'attuale programma Horizon 2020, una delle attività orizzontali è "Scienza con e per la società" che contiene un focus specifico sull'educazione scientifica finalizzata a rendere la scienza più attrattiva per i giovani. Le indicazioni nazionali, sia del I che del II ciclo, invitano i docenti ad operare una riflessione e selezione oculata dei contenuti del curriculum di scienze, per riuscire a scardinare l'ottica prettamente disciplinare e puntare a dei nuclei essenziali, degli organizzatori concettuali, capaci di fornire le basi per sviluppi successivi attraverso l'approfondimento di argomenti chiave sviluppandoli in un'ottica trasversale. Le scienze integrate, così come la STEM education, adesso anche STEA(arte) M, vanno nella direzione di un'apertura delle discipline di ambito scientifico. Leonardo da Vinci e Michelangelo non furono solo pittori e scultori, ma anche inventori, ingegneri e scienziati: per loro, non c'erano confini tra scienza e arti. Nel laboratorio si offre agli allievi il confronto con l'oggetto di studio (un problema reale o un fenomeno riprodotto in laboratorio), si pongono delle domande significative, si formulano e confrontano delle ipotesi, le si verificano attraverso esperimenti da loro progettati e se ne discutono i risultati con i propri compagni e con l'insegnante per concludere con una nuova domanda di ricerca. Riferimenti didattici http://www.scuolavalore.indire.it/?s=search&risorse=percorso-didattico
Sedi dove è previsto il modulo	NAEE125008
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)



Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Sperimentiamo

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale

Titolo: PROGRAMMARE GIOCANDO

Dettagli modulo

Titolo modulo	PROGRAMMARE GIOCANDO
Descrizione modulo	<p>Il coding aiuta a pensare meglio e in modo creativo e consente di imparare le basi della programmazione per dialogare con il computer, impartendo alla macchina comandi semplici. L'obiettivo è educare gli alunni al pensiero computazionale applicando la logica e ragionando sulla strategia migliore per arrivare alla soluzione. Il CODING consente di apprendere le basi della programmazione informatica in modo pratico, divertente e inclusivo, sviluppando abilità logiche per risolvere problemi complessi. Lo sviluppo del pensiero computazionale consente alle nuove generazioni di affrontare la società e le tecnologie del futuro attivamente. Il pensiero computazionale è un processo mentale per risolvere problemi attraverso strumenti concettuali utili in tutte le discipline. Le attività verranno presentate ai bambini attraverso percorsi rispondenti a comandi di programmazione algoritmica quali :</p> <ul style="list-style-type: none"> ? Giochi di direzionalità, lateralità e orientamento nello spazio ? Attività di coloritura secondo comandi riga per riga ? Disegni realizzati secondo il dettato di comandi-freccia ? Coloritura secondo le coordinate cartesiane ? Rappresentazioni grafiche e verbalizzazione dei percorsi. ? Scrittura di un algoritmo
Data inizio prevista	15/01/2020
Data fine prevista	30/06/2020
Tipo Modulo	Competenza digitale
Indicazione didattica	Altro per moduli di 'Competenza digitale' dedicati a studenti
Descrizione indicazione didattica	Altri contenuti individuati dall'istituzione scolastica per i moduli di tipo 'Competenza digitale' dedicati a studenti



Sedi dove è previsto il modulo	NAEE125008
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PROGRAMMARE GIOCANDO

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza digitale
Titolo: Matematica ri-creativa

Dettagli modulo

Titolo modulo	Matematica ri-creativa
Descrizione modulo	Il progetto consente di attivare una didattica volta alla scoperta e si svolgerà in orario extracurricolare per adattare attività e strategie diverse da quelle già esperite e garantire un apprendimento rispettoso delle esigenze di ciascuno. La metodologia impiegata sarà quella laboratoriale per coinvolgere gli allievi nel processo di insegnamento-apprendimento. Per una scuola che vuole essere luogo dove si produce conoscenza e si sviluppa la logica della scoperta, la didattica laboratoriale diventa fondamentale nella progettazione di percorsi che collochino il momento applicativo e quello cognitivo. Il progetto si propone di stimolare l'interesse precoce degli scolari nei confronti della matematica per facilitare l'acquisizione di competenze logico-matematiche lungo il percorso formativo. Lo scopo delle attività è di abituare l'alunno a risolvere situazioni problematiche e scegliere fra le informazioni fornite; importante è abituare l'alunno a organizzare le proprie conoscenze, a darsi un metodo di lavoro, ad avere uno schema di risoluzione per raggiungere un risultato e decidere se una certa affermazione è vera o falsa. La risoluzione delle situazioni problema verrà affrontata attraverso il pensiero divergente lontano da un pensiero riproduttivo, rapido ed efficace.
Data inizio prevista	15/01/2020
Data fine prevista	30/06/2020
Tipo Modulo	Competenza digitale
Indicazione didattica	Altro per moduli di 'Competenza digitale' dedicati a studenti



Descrizione indicazione didattica	Altri contenuti individuati dall'istituzione scolastica per i moduli di tipo 'Competenza digitale' dedicati a studenti
Sedi dove è previsto il modulo	NAEE125008
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Matematica ri-creativa

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 €
	TOTALE					5.082,00 €



Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	26502 del 06/08/2019 - FSE - Contrasto al fallimento formativo precoce e di povertà educativa(Piano 1021660)
Importo totale richiesto	€ 25.410,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	18
Data Delibera collegio docenti	09/09/2019
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	42
Data Delibera consiglio d'istituto	21/10/2019
Data e ora inoltro	28/10/2019 11:21:29
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	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>COME GALILEO</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Osservo, analizzo, formulo e verifico ipotesi</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Sperimentiamo</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>PROGRAMMARE GIOCANDO</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Matematica ri-creativa</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto ""Se ascolto dimentico, se vedo ricordo, se faccio capisco""	€ 25.410,00	€ 32.410,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 25.410,00	