



C.D. 26° - BARI

Prot. 0005668 del 21/10/2019

B-28-b-1 (Uscita)

Candidatura N. 1021445 26502 del 06/08/2019 - FSE - Contrasto al fallimento formativo precoce e di povertà educativa

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	26 C.D. 'MONTE SAN MICHELE'
Codice meccanografico	BAEE026002
Tipo istituto	SCUOLA PRIMARIA
Indirizzo	C.SO A.DE GASPERI, 345
Provincia	BA
Comune	Bari
CAP	70125
Telefono	0805016690
E-mail	BAEE026002@istruzione.it
Sito web	www.26circolodidatticobari.edu.it
Numero alunni	612
Plessi	BAAA02601T - 26 C.D.BARI-OSPEDALE PEDIATRICO BAAA02602V - 26 C.D.BARI-VIALE KENNEDY BAAA02603X - 26 C.D.BARI-P.LE PUGLIESE BAAA026041 - 26 C.D.BARI "MONTE SAN MICHELE" BAEE026002 - 26 C.D. 'MONTE SAN MICHELE' BAEE026013 - MONTE S.MICHELE - 26 C.D.BARI BAEE026035 - OSPEDALETTO-26 C.D.BARI BAEE026079 - MUNGIVACCA - 26 C.D.BARI BAEE02608A - ISTITUTO FORNELLI - 26 C.D.BARI



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1021445 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza multilinguistica	I like english	€ 5.082,00
Competenza digitale	Coding e robotica	€ 5.082,00
Competenza digitale	Coding e robotica2	€ 5.082,00
Competenza imprenditoriale	Dal baratto al bancomat	€ 5.082,00
Competenza imprenditoriale	Dal baratto al bancomat 2	€ 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: Preparo per il mio futuro

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Il progetto attiverà percorsi ed attività didattiche miranti a sviluppare competenze relative al curricolo utilizzando metodi di apprendimento innovativi ed alternativi. Il progetto sarà svolto in orario extrascolastico anche durante i mesi estivi. Si propone di:- Favorire la motivazione allo studio, come contrasto alla dispersione scolastica. Essa trova terreno fertile in una buona relazione/dialogo tra docente e studente, in attività che prevedono la partecipazione attiva dei ragazzi (es fissare obiettivi chiari e realizzabili, individuare interessi degli studenti), corresponsabilità (es. patto di corresponsabilità educativa e contratto formativo) e cooperazione (es. adattarsi agli stili di apprendimento).- Attivare politiche di prevenzione alla dispersione scolastica. In tale ottica il progetto si propone di attuare situazioni di apprendimento più consone allo stile di apprendimento e alla situazione scolastica dell'alunno; far recuperare allo studente conoscenze e abilità basilari per la costruzione delle competenze; fondamentali; sostenere il percorso dello studente in momenti iparticolare difficoltà; accrescere nello studente la fiducia nelle proprie capacità. affettiva e alla cittadinanza attiva.</p>



Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
I like english	€ 5.082,00
Coding e robotica	€ 5.082,00
Coding e robotica2	€ 5.082,00
Dal baratto al bancomat	€ 5.082,00
Dal baratto al bancomat 2	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 25.410,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza multilinguistica
Titolo: I like english

Dettagli modulo

Titolo modulo	
I like english	



<p>Descrizione modulo</p>	<p>SRUTTURA Fase 1: Individuazione dell'esperto e del tutor. Fase 2: Individuazione degli alunni. Fase 3: Realizzazione del progetto. Fase 4: Verifica e valutazione. OBIETTIVI/FORMATIVI - Potenziare le conoscenze di base in lingua inglese. - Sviluppare competenze linguistiche prevalentemente audio-orali. - Comprendere i principali punti di un discorso su argomenti familiari. - Interagire con scioltezza e spontaneità in una conversazione dialogica - Sviluppo di elementari capacità di simple writing. - Acquisizione di un lessico adatto a descrivere esperienze, eventi, a motivare e spiegare le proprie opinioni. CONTENUTI Greetings Likes and dislikes Numbers Colours House objects Clothes Action verbs Body Food and drinks Asking for permission Giving directions Time Weather The day Family METODOLOGIA Didattiche laboratoriali, utilizzo di laboratori tecnologici e linguistici. L'apprendimento sarà veicolato da attività di listening, pair-work. e role playng. RISULTATI ATTESI - innalzamento dei livelli di istruzione; - il potenziamento delle competenze linguistiche degli alunni; - ampliamento dell'offerta formativa VERIFICA E VALUTAZIONE Si effettueranno verifiche sistematiche per valutare i risultati dell'intervento didattico ed il livello di acquisizione di abilità e competenze conseguito dagli alunni.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>15/10/2020</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/06/2021</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Competenza multilinguistica</p>
<p>Indicazione didattica</p>	<p>Laboratori situazionali</p>
<p>Descrizione indicazione didattica</p>	<p>La pratica didattica deve basarsi su un approccio "comunicativo"; partire da una situazione, da un contenuto, piuttosto che da una struttura o una funzione grammaticale con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli apprendenti. Occorre individuare ambienti di apprendimento che varcando le mura della scuola o della città possono diventare il contesto reale per l'interazione in lingua straniera (incontri nei parchi, nelle biblioteche, nelle comunità virtuali che permettono l'interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età). Tale approccio necessita di flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti. Riferimenti didattici: http://www.scuolavalore.indire.it/?s=search&risorse=percorso-didattico</p>



Sedi dove è previsto il modulo	BAEE026002 BAEE026013 BAEE026079
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: I like 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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza digitale
Titolo: Coding e robotica

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Coding e robotica



Descrizione modulo	<p>Struttura</p> <p>Fase 1: Individuazione dell'esperto e del tutor.</p> <p>Fase 2: Individuazione degli alunni.</p> <p>Fase 3: Realizzazione del progetto.</p> <p>Fase 4: Verifica e valutazione.</p> <p>Obiettivi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imparare a pensare come risolvere un problema in molti modi diversi • Collaborare e partecipare • Apprendere le basi dei linguaggi di programmazione <p>Contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dividere compiti difficili in compiti ripetibili più semplici • Utilizzare un programma usando passi sequenziali • Analizzare un problema e risolverlo nel modo efficiente • Utilizzare una combinazione di comandi sequenziali e comandi ripetuti tramite un ciclo. • Distinguere tra funzioni e cicli • Assemblare piccoli robot. <p>Metodologia</p> <p>Il Cooperative Learning costituisce una metodologia di insegnamento attraverso la quale gli studenti apprendono in piccoli gruppi, strutturando "ambienti di apprendimento" in cui gli studenti, trasformano ogni attività di apprendimento in un processo di "problem solving di gruppo". Il tutoring: la creazione di tutor, alunni in genere più grandi che aiutano nelle attività i più piccoli e meno competenti.</p> <p>Risultati attesi</p> <p>Sviluppo della logica e della creatività.</p> <p>Autonomia nel padroneggiare componenti di robotica.</p> <p>Acquisizione dei concetti base della programmazione.</p> <p>Verifica</p> <p>Realizzazione di un videogioco.</p> <p>Assemblaggio di robot che compiono movimenti</p>
Data inizio prevista	15/10/2020
Data fine prevista	30/06/2021
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	BAEE026002 BAEE026013 BAEE026079
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Coding e robotica

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: Coding e robotica2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Coding e robotica2
Descrizione modulo	<p>Struttura</p> <p>Fase 1: Individuazione dell'esperto e del tutor.</p> <p>Fase 2: Individuazione degli alunni.</p> <p>Fase 3: Realizzazione del progetto.</p> <p>Fase 4: Verifica e valutazione.</p> <p>Obiettivi</p> <ul style="list-style-type: none"> •Imparare a pensare come risolvere un problema in molti modi diversi •Collaborare e partecipare •Apprendere le basi dei linguaggi di programmazione <p>Contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> •Dividere compiti difficili in compiti ripetibili più semplici •Utilizzare un programma usando passi sequenziali •Analizzare un problema e risolverlo nel modo efficiente •Utilizzare una combinazione di comandi sequenziali e comandi ripetuti tramite un ciclo. •Distinguere tra funzioni e cicli •Assemblare piccoli robot. <p>Metodologia</p> <p>Il Cooperative Learning costituisce una metodologia di insegnamento attraverso la quale gli studenti apprendono in piccoli gruppi, strutturando "ambienti di apprendimento" in cui gli studenti, trasformano ogni attività di apprendimento in un processo di "problem solving di gruppo". Il tutoring: la creazione di tutor, alunni in genere più grandi che aiutano nelle attività i più piccoli e meno competenti.</p> <p>Risultati attesi</p> <p>Sviluppo della logica e della creatività.</p> <p>Autonomia nel padroneggiare componenti di robotica.</p> <p>Acquisizione dei concetti base della programmazione.</p> <p>Verifica</p> <p>Realizzazione di un videogioco.</p> <p>Assemblaggio di robot che compiono movimenti</p>
Data inizio prevista	15/10/2020
Data fine prevista	30/06/2021
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	BAEE026002 BAEE026013 BAEE026079
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Coding e robotica2

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 imprenditoriale
Titolo: Dal baratto al bancomat

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Dal baratto al bancomat



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Struttura Fase 1: Individuazione dell'esperto e del tutor. Fase 2: Individuazione degli alunni. Fase 3: Realizzazione del progetto. Fase 4: Verifica e valutazione. Obiettivi • Familiarizzare con il concetto di moneta, di spesa e di risparmio • Comprendere le diverse forme di denaro e i differenti utilizzi, • Realizzare manufatti per venderli Contenuti • Il baratto. • Come stabilire un valore agli oggetti • Le prime monete con valore ponderale e facciale. • Le monete presso i Greci. • Le monete presso i Romani. • La storia della carta. • L'Euro. • Il funzionamento delle banche. • Realizzazione di manufatti • I pagamenti elettronici. Metodologia Il Cooperative Learning costituisce una metodologia di insegnamento attraverso la quale gli studenti apprendono in piccoli gruppi, strutturando "ambienti di apprendimento" in cui gli studenti, trasformano ogni attività di apprendimento in un processo di "problem solving di gruppo". Il tutoring: la creazione di tutor, alunni in genere più grandi che aiutano nelle attività i più piccoli e meno competenti. Risultati attesi L'alunno risolve correttamente problemi di compravendita. L'alunno ha competenza dell'organizzazione/gestione dei propri risparmi personali. Verifica Realizzazione di un mercatino basato sul baratto. Mercatino dei manufatti realizzati.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>15/10/2020</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/06/2021</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Competenza imprenditoriale</p>
<p>Indicazione didattica</p>	<p>Laboratorio di "Cittadinanza economica" per allievi</p>
<p>Descrizione indicazione didattica</p>	<p>Attività di progettazione in aula nelle quali gli studenti saranno chiamati a utilizzare budget virtuali da allocare per la realizzazione della propria idea di impresa. Giochi di ruolo e attività mirate per la gestione di un bilancio semplice (es. bilancio familiare, gestione della paghetta) o complesso, anche attraverso un'analisi di bisogni e priorità. Indagine/Ricerca di gruppo su un prodotto (es. un prodotto tipico in campo agro-alimentare), per comprendere la catena del valore e l'evoluzione della filiera. Interviste contestuali a imprenditori, project manager e agli altri ruoli che caratterizzano un'azienda per comprendere le sfide nella realizzazione di un progetto imprenditoriale in termini di budget, gestione di rischi economici e finanziari e gestione fiscale. Approfondimenti con esperti di moneta digitale, e in generale il rapporto tra tecnologie digitali, fiducia, scambio e transazioni. Giochi di ruolo sui temi della moneta e sul ruolo e l'impatto delle transazioni, con particolare attenzione al commercio internazionale. Project-work legati alla realizzazione di progetti scolastici di acquisto solidale. Esperimenti di bilancio partecipato in classe o a scuola. Si rammenta inoltre il MIUR ha dedicato all'educazione imprenditoriale una serie di proposte tematiche contenute nel c.d. Sillabo Riferimenti didattici: Circolare Prot. n. 4244 – 13.03.2018</p>



Sedi dove è previsto il modulo	BAEE026002 BAEE026013 BAEE026079
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Dal baratto al bancomat

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 imprenditoriale
Titolo: Dal baratto al bancomat 2

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Dal baratto al bancomat 2



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Struttura Fase 1: Individuazione dell'esperto e del tutor. Fase 2: Individuazione degli alunni. Fase 3: Realizzazione del progetto. Fase 4: Verifica e valutazione. Obiettivi • Familiarizzare con il concetto di moneta, di spesa e di risparmio • Comprendere le diverse forme di denaro e i differenti utilizzi, • Realizzare manufatti per venderli Contenuti • Il baratto. • Come stabilire un valore agli oggetti • Le prime monete con valore ponderale e facciale. • Le monete presso i Greci. • Le monete presso i Romani. • La storia della carta. • L'Euro. • Il funzionamento delle banche. • Realizzazione di manufatti • I pagamenti elettronici. Metodologia Il Cooperative Learning costituisce una metodologia di insegnamento attraverso la quale gli studenti apprendono in piccoli gruppi, strutturando "ambienti di apprendimento" in cui gli studenti, trasformano ogni attività di apprendimento in un processo di "problem solving di gruppo". Il tutoring: la creazione di tutor, alunni in genere più grandi che aiutano nelle attività i più piccoli e meno competenti. Risultati attesi L'alunno risolve correttamente problemi di compravendita. L'alunno ha competenza dell'organizzazione/gestione dei propri risparmi personali. Verifica Realizzazione di un mercatino basato sul baratto. Mercatino dei manufatti realizzati.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>15/10/2020</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/06/2021</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Competenza imprenditoriale</p>
<p>Indicazione didattica</p>	<p>Laboratorio di "Cittadinanza economica" per allievi</p>
<p>Descrizione indicazione didattica</p>	<p>Attività di progettazione in aula nelle quali gli studenti saranno chiamati a utilizzare budget virtuali da allocare per la realizzazione della propria idea di impresa. Giochi di ruolo e attività mirate per la gestione di un bilancio semplice (es. bilancio familiare, gestione della paghetta) o complesso, anche attraverso un'analisi di bisogni e priorità. Indagine/Ricerca di gruppo su un prodotto (es. un prodotto tipico in campo agro-alimentare), per comprendere la catena del valore e l'evoluzione della filiera. Interviste contestuali a imprenditori, project manager e agli altri ruoli che caratterizzano un'azienda per comprendere le sfide nella realizzazione di un progetto imprenditoriale in termini di budget, gestione di rischi economici e finanziari e gestione fiscale. Approfondimenti con esperti di moneta digitale, e in generale il rapporto tra tecnologie digitali, fiducia, scambio e transazioni. Giochi di ruolo sui temi della moneta e sul ruolo e l'impatto delle transazioni, con particolare attenzione al commercio internazionale. Project-work legati alla realizzazione di progetti scolastici di acquisto solidale. Esperimenti di bilancio partecipato in classe o a scuola. Si rammenta inoltre il MIUR ha dedicato all'educazione imprenditoriale una serie di proposte tematiche contenute nel c.d. Sillabo Riferimenti didattici: Circolare Prot. n. 4244 – 13.03.2018</p>



Sedi dove è previsto il modulo	BAEE026002 BAEE026013 BAEE026079
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Dal baratto al bancomat 2

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 €



Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	26502 del 06/08/2019 - FSE - Contrasto al fallimento formativo precoce e di povertà educativa(Piano 1021445)
Importo totale richiesto	€ 25.410,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	5664
Data Delibera collegio docenti	21/10/2019
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	5643
Data Delibera consiglio d'istituto	18/10/2019
Data e ora inoltro	21/10/2019 12:00:46
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 multilinguistica: <u>I like english</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Coding e robotica</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Coding e robotica2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza imprenditoriale: <u>Dal baratto al bancomat</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza imprenditoriale: <u>Dal baratto al bancomat 2</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Preparo per il mio futuro"	€ 25.410,00	€ 32.410,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 25.410,00	