



## Candidatura N. 1009609

### 1047 del 05/02/2018 - FSE - Potenziamento del progetto nazionale "Sport di Classe" per la scuola primaria

#### Sezione: Anagrafica scuola

##### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	I.C. 'F. D'AMICO' ROSOLINI
<b>Codice meccanografico</b>	SRIC85100A
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA S. PITINO S.N.
<b>Provincia</b>	SR
<b>Comune</b>	Rosolini
<b>CAP</b>	96019
<b>Telefono</b>	0931856582
<b>E-mail</b>	SRIC85100A@istruzione.it
<b>Sito web</b>	damicorosolini.gov.it
<b>Numero alunni</b>	782
<b>Plessi</b>	SRAA851017 - I.C. "F. D'AMICO" ROSOLINI SRAA851039 - I.C. "F. D'AMICO" ROSOLINI SRAA85104A - I.C. "F. D'AMICO" ROSOLINI SREE85101C - I.C. "F. D'AMICO" ROSOLINI SREE85103E - I.C. "F. D'AMICO" ROSOLINI SRIC85100A - I.C. "F. D'AMICO" ROSOLINI SRMM85101B - I.C. "F. D'AMICO" ROSOLINI



## Sezione: Autodiagnosi

### Sottoazioni per le quali si richiede il finanziamento e aree di processo RAV che contribuiscono a migliorare

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Aumento del controllo/coordinazione del corpo, anche in termini di consapevolezza del linguaggio corporeo Aumento dell'interazione/confronto con gli altri, anche in termini di inclusione Riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1009609 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Potenziamento dell'educazione fisica e sportiva (Progetto "Sport di Classe")	CRESCERE GIOCANDO	€ 7.764,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 7.764,00</b>



## Articolazione della candidatura

### 10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

#### 10.2.2A - Competenze di base

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: Divertiamoci muovendoci

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>Il progetto mira alla formazione e allo sviluppo integrale di ogni singolo soggetto, prediligendo l'attività motoria in forma ludica . Le attività permetteranno di aiutare l'alunno a trasformare in competenze personali le conoscenze acquisite e a raggiungere attitudini e abilità disciplinari trasversali. La conoscenza e promozione del territorio con giochi tradizionali saranno particolarmente attenzionati durante lo svolgimento delle attività. Per quanto riguarda i giochi: di imitazione, di immaginazione, giochi popolari e giochi organizzati sotto forma di gara, proposte agli alunni attraverso strategie didattiche appropriate, avranno come metodologie il prompting e modeling. Sarà curata l'interdisciplinarietà soprattutto con le scienze e la tecnologia e certamente gli apprendimenti saranno applicati in tutti i campi fruibili del sapere.</p>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

##### Contesto di riferimento

*Descrivere le caratteristiche specifiche del territorio di riferimento dell'istituzione scolastica.*

Nel nostro Istituto comprensivo coesistono stratificazioni sociali varie

Il contesto in cui opera il nostro istituto è formato da una popolazione eterogenea in cui sono presenti sia famiglie la cui condizione economica e culturale può definirsi abbastanza soddisfacente, sia famiglie che hanno ancora bisogno di essere sostenute e guidate nella loro crescita culturale. A ciò si aggiunge la presenza, ormai rilevante di extracomunitari con rilevanti difficoltà socio-economiche.

Possiamo affermare che nel nostro istituto confluiscono alunni di diverse estrazioni socio-culturali: alunni normodotati, abbastanza motivati, extracomunitari, svantaggiati con difficoltà di apprendimento (DSA), demotivati e disinteressati verso la scuola a rischio di dispersione scolastica. Quindi, il PTOF per l'anno scolastico 2018, in continuità con le iniziative avviate negli anni precedenti, mirerà a dare risposte congruenti all'utenza al fine di fornire a ciascun alunno strumenti e supporti adeguati per uno sviluppo armonico ed integrale ed una propria identità consapevole ed aperta.



## Obiettivi del progetto

Indicare quali sono gli obiettivi perseguiti dal progetto con riferimenti al PON "Per la scuola" 2014-2020

### Obiettivi generali

1. Promuovere un'azione educativa e culturale della pratica motoria perché diventi abitudine di vita.
2. Riscoprire il valore educativo nei suoi aspetti, motorio, socializzante e comportamentale.
3. Migliorare le competenze attraverso il movimento tenuto conto dell'interesse che essi nutrono per alcune attività;
4. Potenziare le conoscenze e le competenze che consentono ai giovani di sviluppare capacità fisiche nonché capacità sociali come il lavoro di gruppo, la solidarietà, la tolleranza e il fair play mediante i valori trasmessi dallo sport e dalle attività pratiche
5. Promuovere la consapevolezza della valenza del contributo positivo di ciascuno per le attività proposte;
6. Valorizzare la diversità e sostenere l'inclusione degli alunni svantaggiati, extracomunitari, DSA;
7. Affinare l'equilibrio tra le attività intellettuali e fisiche nella vita scolastica.

### OBIETTIVI SPECIFICI:

- Presa di coscienza e consolidamento degli schemi corporei;
- Potenziamento fisiologico: migliorare la funzionalità cardio - respiratoria, potenza muscolare, mobilità articolare, velocità;
- Attività motoria come linguaggio;
- Attività all'aria aperta;
- Avviamento alla pratica sportiva e conoscenza delle regole fondamentali;
- Socializzazione attraverso l'attività di squadra;



### **Caratteristiche dei destinatari**

*Indicare, ad esempio, in che modo è stata sviluppata una analisi dei bisogni e un'individuazione dei potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto*

L'attività prevede la partecipazione di 20 alunni della scuola primaria di età compresa tra i sei e gli otto anni in special modo alunni che hanno difficoltà di apprendimento, difficoltà motorie e relazionali ma anche alunni che non hanno le possibilità economiche per frequentare palestre e società sportive presenti nel territorio. La scuola è quindi il punto di riferimento dove svolgere l'attività motoria nel pieno rispetto delle capacità e potenzialità e degli stili di apprendimento di ciascun alunno.

La scuola diviene così luogo di formazione sia per imparare nuovi giochi e svolgere nuove esperienze motorie utili per il proprio bagaglio di esperienze personali.

Sia per apprendere tutti quei sani principi che lo sport insegna: rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettare le diversità, manifestare senso di responsabilità.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia  
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola I.C. 'F. D'AMICO' ROSOLINI  
(SRIC85100A)

### **Innovatività e qualità pedagogica**

*Indicare, ad esempio, per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodi saranno applicati nella promozione della didattica attiva; quali strumenti favoriranno la realizzazione del progetto, e quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio.*

Proporre l'attività motoria in forma ludica è elemento fondamentale di questo progetto. Le attività permetteranno di aiutare tutti gli allievi della scuola primaria coinvolti a trasformare in competenze personali le conoscenze acquisite e a raggiungere attitudini e abilità disciplinari. La ricerca e la riscoperta dei giochi tradizionali è un elemento fondamentale per la conoscenza e lo studio del territorio circostante e delle tradizioni locali in esso presente al fine di non perdere il contatto con il passato e riallacciarlo al presente per poterlo trasferire alle generazioni future. Quindi i giochi tradizionali, di imitazione, di immaginazione, giochi popolari e giochi organizzati sotto forma di gara proposte agli alunni attraverso strategie didattiche appropriate saranno proposti continuamente agli alunni.



## Sezione: Progetti collegati della Scuola

### Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
Progetto 'Orienteering'	pag 64	<a href="http://www.damicorosolini.gov.it/sites/default/files/page/2018/ptof-2016-2019.pdf">http://www.damicorosolini.gov.it/sites/default/files/page/2018/ptof-2016-2019.pdf</a>
Progetto 'Sport di classe'	pag. 65	<a href="http://www.damicorosolini.gov.it/sites/default/files/page/2018/ptof-2016-2019.pdf">http://www.damicorosolini.gov.it/sites/default/files/page/2018/ptof-2016-2019.pdf</a>

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
CRESCERE GIOCANDO	€ 7.764,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 7.764,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Potenziamento dell'educazione fisica e sportiva (Progetto "Sport di Classe")**  
**Titolo: CRESCERE GIOCANDO**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	
CRESCERE GIOCANDO	





<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Il progetto si propone di fare acquisire attraverso la pratica delle attività sportive, quanto segue:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>? Abitudini di vita sportiva;</li> <li>? Corretta igiene alimentare;</li> <li>? Sviluppare gli schemi motori di base;</li> <li>? Affinare e sviluppare le capacità di coordinazione;</li> <li>? Stimolare le capacità di relazionarsi in modo positivo nel piccolo gruppo;</li> </ul> <p><b>OBIETTIVI GENERALI</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sviluppare l'educazione attraverso il movimento tenuto conto dell'interesse che essi nutrono per alcuni sport;</li> <li>2. Ricercare e riprodurre i giochi della propria tradizione e confrontarli con i giochi di altri Paesi;</li> <li>3. Trarre vantaggio dai valori trasmessi dallo sport per lo sviluppo e delle conoscenze e competenze che consentono ai giovani di sviluppare capacità fisiche nonché capacità sociali come il lavoro di gruppo, la solidarietà, la tolleranza e il fair play;</li> <li>4. Promuovere la consapevolezza del contributo positivo per le attività proposte;</li> <li>5. Promuovere l'inclusione sociale degli alunni sfavoriti, timidi, emarginati;</li> <li>6. Creare miglior equilibrio tra le attività intellettuali e fisiche nella vita scolastica.</li> </ol> <p><b>OBIETTIVI SPECIFICI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>? Presa di coscienza degli schemi corporei;</li> <li>? Consolidamento degli schemi motori di base;</li> <li>? Potenziamento fisiologico: migliorare la funzionalità cardio - respiratoria, potenza muscolare, mobilità articolare, velocità;</li> <li>? Attività motoria come linguaggio;</li> <li>? Attività all'aria aperta;</li> <li>? Avviamento alla pratica sportiva e conoscenza delle regole fondamentali;</li> <li>? Socializzazione attraverso l'attività motoria in forma ludica.</li> </ul> <p><b>METODOLOGIA</b></p> <p>Le attività permetteranno di aiutare gli allievi a trasformare in competenze personali le conoscenze acquisite e a raggiungere attitudini e abilità disciplinari. Giochi tradizionali, di imitazione, di immaginazione, giochi popolari e giochi organizzati sotto forma di gara proposte agli alunni attraverso strategie didattiche appropriate</p> <p><b>.MONITORAGGIO E VERIFICHE</b></p> <p>Le attività di monitoraggio del processo formativo saranno effettuate attraverso l'individuazione di indicatori idonei alla misurazione degli obiettivi, la raccolta e analisi sistemica dei dati, la rilevazione delle informazioni che consentano anche eventuali interventi di riformulazione dei percorsi.</p> <p>L'attività di valutazione, in particolare, sarà mirata a cogliere l'efficacia delle strategie didattiche in relazione agli obiettivi</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>01/05/2018</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>30/09/2019</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Potenziamento dell'educazione fisica e sportiva (Progetto "Sport di Classe")</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>SREE85101C</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>25 Allievi (Primaria primo ciclo)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>60</p>

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: CRESCERE GIOCANDO**

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
------------	---------------	------------------	-----------------	----------	--------------	--------------



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia  
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola I.C. 'F. D'AMICO' ROSOLINI  
(SRIC85100A)

Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Base	Tutor Aggiuntivo	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>7.764,00 €</b>



## Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	1047 del 05/02/2018 - FSE - Potenziamento del progetto nazionale "Sport di Classe" per la scuola primaria(Piano 1009609)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 7.764,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 7.764,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	2
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	27/04/2017
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	4
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	27/04/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	16/03/2018 11:38:35
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo da parte dei revisori contabili 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	Potenziamento dell'educazione fisica e sportiva (Progetto "Sport di Classe"): <u>CRESCERE GIOCANDO</u>	€ 7.764,00	€ 7.764,00
	<b>Totale Progetto "Divertiamoci muovendoci"</b>	<b>€ 7.764,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 7.764,00</b>	<b>€ 7.764,00</b>