

## **CAPITOLATO TECNICO ECONOMICO COOPERATIVA CISV**

Nell'ambito del PNRR Riduzione dei divari territoriali Missione 4- C1 - Investimento 1.4 la proposta operativa della cooperativa sociale CISV prevede le seguenti attività modulari presso l'IC Cena.

**A) N. 12 moduli da 10 ore di Mentoring**

**B) N. 3 moduli da 20 ore di percorsi cocurricolari**

**C) N. 2 moduli da 10 ore di percorsi con le famiglie**

### **Dettaglio delle attività**

**A) Nei 12 moduli della durata di 10 ore di attività di mentoring ed orientamento verranno effettuate le seguenti attività:**

#### **1. Logopedia a scuola: intervento mirato per alunni con difficoltà scolastiche**

Obiettivi:

- Potenziare gli apprendimenti scolastici e definire un metodo di studio adatto alle caratteristiche di ogni alunno;
- Stimolare l'utilizzo consapevole di strumenti didattici efficaci per lo sviluppo degli apprendimenti;
- Individuare strumenti compensativi adeguati e specifici, allenando gli studenti al loro utilizzo;

Strumenti:

- area didattica laboratoriale in orario scolastico o extrascolastico, in piccolo gruppo e Area integrativa (back office);
- colloqui rivolti a docenti e famiglie per la definizione di obiettivi e strategie di intervento;
- incontri dedicati al potenziamento specifico degli apprendimenti e/o all'utilizzo consapevole degli strumenti compensativi, attraverso attività ludico-didattiche;
- laboratori di impostazione del metodo di studio personalizzati a seconda delle caratteristiche di ciascun beneficiario;

#### **2. Inclusione nelle scuole**

Obiettivi:

- Migliorare il benessere scolastico degli studenti;
- Favorire un sereno inserimento nel sistema scolastico di studenti e famiglie con percorsi di recente migrazione;
- Sensibilizzare maggiormente docenti e personale scolastico ai temi dell'inclusione
- Rendere maggiormente efficaci gli strumenti didattici e di comunicazione della scuola

Strumenti:

Area didattica laboratoriale

- laboratori di "italiano per l'interazione", per studenti con percorso migratorio e/o segnalate difficoltà scolastiche e relazionali, provenienti da classi diverse, co-creati insieme agli alunni, utilizzando metodologia learning by playing;
- incontri con metodologia di cooperative learning su interi gruppi classe al fine di lavorare su aspetti relazionali con i compagni degli studenti seguiti.

Area strumenti scolastici

Verranno proposte consulenze per supportare la scuola nell'individuazione di strumenti inclusivi ed efficaci, relativamente a:

- linguaggio utilizzato per le comunicazioni scuola-famiglie
- scelta di materiali didattici e libri scolastici
- co-creazione di piani didattici personalizzati

**b) I 3 moduli da 20 ore di percorsi cocurricolari saranno così declinati:**

### **1.Motivation&Movement \_1 modulo da ore 20**

Laboratorio di pallacanestro finalizzato alla creazione di un gruppo sportivo pomeridiano, con l'obiettivo di avvicinare i ragazzi allo sport ed impegnarli in una fascia d'età dove la percentuale di abbandono delle attività motorie è elevato.

Attività:

- creazione del gruppo sportivo, analizzando abilità e punti di partenza
- pianificazione allenamenti
- allenamenti e 2 partite

Obiettivi:

- creazione di un gruppo sportivo, che miri a includere ragazzi e ragazze motivandoli a fare sport
- offrire un contesto educativo stimolante, dove attraverso il gioco poter esprimersi con serenità.
- apprendere i fondamentali di gioco e le regole della Pallacanestro.
- creare una squadra affiatata, che possa usare le logiche positive del gruppo e della competizione sportiva anche nell'ambiente scolastico e durante la vita di tutti i giorni.

### **2.HIP HOP LAB\_1 modulo da ore 20**

Laboratorio di danza hip hop finalizzato alla creazione di un gruppo sportivo pomeridiano, che possa occupare i ragazzi e le ragazze durante l'orario extrascolastico in uno sport di gruppo.

Attività:

- allenamenti con la finalità di produrre una o due coreografie, con possibilità di una

piccola esibizione in orario scolastico o extrascolastico

Obiettivi:

- Educare alla consapevolezza del corpo e dello spazio
- apprendere le fondamenta e la cultura della danza hip hop e primi elementi di break dance
- offrire un contesto educativo stimolante, dove esprimersi in libertà attraverso il gioco
- Favorire il confronto e lo scambio creativo, rendendo gli allievi partecipanti attivi nella creazione delle coreografie
- creare una squadra affiatata, che possa usare le logiche positive del gruppo e della competizione sportiva anche nell'ambiente scolastico e durante la vita di tutti i giorni
- creare un gruppo sportivo, che miri a includere ragazzi e ragazze motivandoli a fare sport

### **3.Laboratorio di Judo\_1 modulo da ore 20**

Laboratorio di Judo, arte marziale giapponese, rivolto a ragazzi e ragazze.

Attività:

- allestimento dello spazio con la collaborazione dei partecipanti (sistemazione tatami, eventuale pulizia dell'area, come viene tradizionalmente fatto nelle palestre di arti marziali per insegnare la cura e il rispetto del luogo in cui si pratica)
- inizio allenamenti. Al termine del percorso si terrà un momento di chiusura, dove gli allievi mostreranno i progressi fatti durante questo percorso ai genitori, ai familiari e agli amici.

Obiettivi:

- apprendimento delle tecniche di base del judo, comprese le cadute.
- creazione di un gruppo sportivo, che miri a includere ragazzi e ragazze in un clima piacevole ed educativo
- offrire un'attività sportiva guidata, che possa affiancare la scuola nel suo ruolo di agente educante.
- contrastare l'abbandono sportivo giovanile, che tocca le sue punte più alte durante il periodo della scuola media inferiore.
- creare un gruppo affiatato, che possa apprendere e utilizzare i valori del Judo per usarli nella vita di tutti i giorni.

### **C) N. 2 moduli da 10 ore di percorsi con le famiglie**

#### **Digital-Menti \_ 2 moduli da ore 10**

Percorso di formazione digitale rivolto a genitori e figli

Attività:

- Formare e informare adolescenti e giovanissimi sui rischi legati all'utilizzo/abuso delle tecnologie e sull'importanza della privacy;
- Supportare ed incentivare l'uso dei servizi online delle Amministrazioni

Pubbliche, semplificando il rapporto tra i cittadini e la Pubblica Amministrazione, in primis la scuola

Obiettivi:

- Creare cultura rispetto alle responsabilità giuridiche connesse alle azioni compiute o subite;
- Porre l'attenzione su quanto ciascun giovane, seppur estraneo a episodi di cyberbullismo, può diventare soggetto attivo;
- Creare consapevolezza rispetto al proprio atteggiamento nel mondo virtuale;
- Accrescere le competenze digitali diffuse per favorire l'uso autonomo, consapevole e responsabile delle nuove tecnologie
- Promuovere il pieno godimento dei diritti di cittadinanza digitale attiva da parte di tutti

**Tutte le attività possono essere sintetizzate nel seguente schema:**

ATTIVITA'	N. MODULO	PERSONALE	COSTO ORARIO (€)	COSTI TOTALE (€)
<b>Mentoring ed orientamento</b>	15 DA 10 ORE	ESPERTO	42	6300
<b>Percorsi formativi e laboratoriali co-curricolari</b>	3 DA 20 ORE	ESPERTO	79	4740
<b>Percorsi di orientamento con il coinvolgimento delle famiglie</b>	2 DA 10 ORE	ESPERTO	79	1580

Le attività verranno svolte da personale esperto e qualificato di cui l'ente dovrà fornire CV e documenti d'identità allegati all'offerta.

**Le attività dovranno essere completate entro e non oltre il 6/12/2024 per completare la rendicontazione entro il termine fissato del 31/12/2024.**

Il dirigente scolastico

*Prof. Luigi Piscopo*

Firma autografa sostituita a mezzo stampa,  
ex art.3, c.2 del D.L.vo n.39/93