



I. C. SAN VITTORINO-CORCOLLE
C.F. 97616430589 C.M. RMIC8CN00V

A.O.O_RMIC8CN00 - Ufficio Protocollo
Prot. 0003157/U del 13/07/2017 10:35:22



TRINITY
COLLEGE LONDON
Provisional Exam Centre 59612



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO

I.C. SAN VITTORINO - CORCOLLE

Via Spinetoli, 96 - 00132 - ROMA

☎062203507-fax062203507

e-mail rmic8cn00v@istruzione.it pec rmic8cn00v@pec.istruzione.it

codice univoco fatturazione elettronica: **UF1ZLY**

C.F. 97616430589 C.M. RMIC8CN00V



Roma, 13/07/2017

OGGETTO: DETERMINA A CONTRARRE PER L'AFFIDAMENTO AD UN SOGGETTO ESTERNO DELLA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO "ESTATE 2017: SCUOLE APERTE. CORCOLLEGE".

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- Visto il PTOF;
- Visto il Programma annuale per l'e.f. 2017;
- Visto l'art. 25, c. 2 del D.Lgs. 165/2001;
- Vista la Legge 241/1990;
- Visto l'art. 34 del D.I. 44/2001, Regolamento concernente le "Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche";
- Visto il D.Lgs 50/2016, art.36 c.2 lett a), come modificato dal D.Lgs 56/2017;
- Visto il Regolamento di Istituto per l'attività negoziale;
- Visto il Bando del Comune di Roma Prot. QM 15390 del 26 maggio 2017, relativo al progetto "Estate 2017: Scuole Aperte";
- Visto il progetto presentato da questo Istituto con prot. n° 2629U del 05/06/2017 e intitolato "Corcollege";
- Vista la Determinazione Dirigenziale di Roma Capitale n°1649 del 19/06/2017 con cui è stata approvata la graduatoria di merito per l'ottenimento del finanziamento richiesto per il progetto presentato;
- Visto che questo Istituto risulta utilmente collocato nella suddetta graduatoria ed è quindi destinatario dei fondi richiesti;
- Vista la necessità di stipulare contratto con un soggetto a cui affidare la realizzazione del progetto presentato dall'Istituto;
- Rilevata l'assenza di Convenzioni Consip relative ai servizi di Centro Estivo;

DECRETA

Art. 1 – Oggetto

Sono avviate con le premesse di cui sopra, parte integrante del presente decreto, le procedure finalizzate all'individuazione di un soggetto a cui affidare la realizzazione del progetto "Estate 2017: Scuole Aperte. Corcollege", nella sede di via Spinetoli 96-98 secondo il progetto allegato, da considerare capitolato speciale d'onori.

La procedura, ai sensi del D.Lgs 50/2016, art.36 c.2 lett a), come modificato dal D.Lgs 56/2017, sarà quella dell'affidamento diretto previo invito a presentare un'offerta ad almeno 3 concorrenti, individuati dal Responsabile del Procedimento tramite indagine esplorativa di mercato. Potrà essere invitato a presentare

un'offerta l'operatore che ha gestito il progetto di centro estivo lo scorso anno, in quanto il servizio è stato apprezzato dall'utenza e l'operatore si è comportato in maniera corretta, garantendo un servizio a regola d'arte. Le caratteristiche che il servizio dovrà possedere a pena di esclusione sono definite nel progetto, che si allega, quale capitolato speciale d'onere. Le offerte dovranno pervenire alla scuola entro e non oltre il termine che verrà indicato nella mail di richiesta di offerta esclusivamente in formato cartaceo, in busta chiusa e recante la scritta "Preventivo per realizzazione progetto "Estate 2017: Scuole Aperte. Corcolle" all'indirizzo "IC San Vittorino-Corcolle" via Spinetoli 96-98, 00132 Roma. Non verranno prese in considerazione offerte pervenute oltre i termini indicati in quanto non farà fede la data di invio ma solo quella di ricezione.

Art. 2 - Criterio di aggiudicazione

Ai sensi dell'art. 95 c. 4 lett. b) del D.Lgs 50/2016, come modificato dal D.Lgs 56/2017, il criterio di scelta del soggetto affidatario sarà quello del prezzo più basso, a parità di caratteristiche tecniche costituite dalla totale aderenza al progetto.

E' possibile per il concorrente offrire un contributo economico per la scuola: a parità di costi di realizzazione del progetto, tale offerta di contributo costituirà criterio preferenziale nella scelta dell'affidatario; a parità di somma offerta a titolo di contributo (sempre in caso di identico costo per la realizzazione del progetto) prevarrà il concorrente che avrà offerto un contributo maggiore.

L'Istituto si riserva di aggiudicare il servizio anche a fronte di una sola offerta pervenuta, se ritenuta valida, così come si riserva di non aggiudicare il servizio.

Art.3 - Importo

L'importo a base d'asta per l'affidamento del servizio di cui all'art. 1, è così strutturato:

- costi per rimborsi operatori: € 4.111,53
- costi materiale per attività ludico-sportive e laboratori: € 300,00
- costi coperture assicurative: € 350,00

La procedura di acquisizione del servizio non prevede la suddivisione in lotti. E' altresì vietato il subappalto.

L'importo verrà liquidato a seguito di accreditamento dei fondi da parte di Roma Capitale sul conto dell'Istituto.

Art.4 - Esecuzione del contratto

Il direttore dell'esecuzione del contratto è individuato nella persona del Direttore dei Servizi Generali e Amministrativi dell'Istituto sig.ra Maria Michela Boccia.

Art.5 - Responsabile del procedimento

Ai sensi dell'art. 125 c. 2 e dell'art. 10 del D.Lgs 163/2006 e dell'art. 5 della L 241 /1990, viene nominato Responsabile del Procedimento la sig.ra Maria Michela Boccia, DSGA dell'I.C. "San Vittorino-Corcolle" . In sua assenza il ruolo verrà ricoperto dal Dirigente Scolastico. Il Responsabile del Procedimento sarà comunque contattabile presso la scuola.

Art.6 - Pubblicità

Il presente provvedimento è pubblicato all'albo dell'istituzione scolastica.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Dott.ssa Caterina Biafora

Firmato digitalmente ai sensi del CAD

e norme connesse

PROGETTO "ESTATE 2017: SCUOLE APERTE"

Titolo del progetto: **CORCOLLEGE - Il College di Corcolle**

Organizzazione

Il progetto verrà svolto da un'associazione esterna, che fornirà gli operatori specializzati ed il materiale necessario alla realizzazione delle attività, nonché le coperture assicurative per tutti gli operatori e tutti i bambini frequentanti. La scuola, la quale si riserva di richiedere all'associazione esterna un contributo a seguito dell'utilizzo dei locali scolastici, fornirà il personale ATA per il servizio di guardiania e pulizia dei locali, e per la gestione amministrativo-contabile del progetto. Il progetto verrà attuato mediante lo svolgimento di:

- laboratori "Artigianali e Artistico-Espressivi";
- laboratori di "Lingue Straniere";
- laboratori di Riciclo Creativo;
- laboratori di "Educazione motorio-cognitiva";
- attività ludico-sportiva.

L'attuazione prevede la partecipazione di un numero totale di operatori pari a 6: 1 organizzatore/supervisore; 3 istruttori cui verranno affidati i gruppi e che svolgeranno i laboratori motorio-cognitivi, l'attività ludico-sportiva e i laboratori di riciclo creativo; 2 esperti che si dedicheranno specificatamente e rispettivamente ai laboratori Artigianali/Artistico-Espressivi e di Lingue Straniere.

I laboratori saranno strutturati in maniera tale da poter essere fruiti da tutti i bambini in egual misura ed in una formula commisurata alle specifiche necessità del singolo e della fascia di età. Si potranno accogliere fino a un massimo di 25 partecipanti, i quali verranno suddivisi in 3 gruppi, in base alle fasce di età. Ogni gruppo verrà assegnato ad un operatore specializzato nel campo delle scienze motorie e sportive. Le varie attività si svolgeranno all'interno degli spazi preposti, definiti "stazioni", tra le quali i gruppi si sposteranno seguendo una rotazione oraria prestabilita. All'interno di ogni singola stazione i gruppi praticeranno un'attività a tema, passando dalla stazione dei laboratori motorio-cognitivi a quella dell'attività ludico-sportiva fino alla stazione dei laboratori. Ogni operatore svolgerà in prima persona i laboratori adattando le proposte alle caratteristiche del gruppo, nonché alla fascia di età. Gli esperti effettueranno gli interventi dei relativi laboratori in compresenza con l'operatore assegnatario del gruppo. La presentazione di certificato medico per attività sportiva non agonistica sarà condizione fondamentale per la frequenza. Le attività, che avranno inizio alle h 8.00 e si concluderanno alle h 16.30, verranno svolte in maniera tale che ogni gruppo si alternerà, secondo un meccanismo a rotazione, svolgendo un tipo di attività personalizzato in ogni stazione, dislocata all'interno della scuola (palestra, atrio, classi, teatro, aula video). Tutte le spese affrontate per l'organizzazione e l'attuazione dei corsi, i rimborsi del personale, l'acquisto di materiale sportivo e le spese per la pulizia di ripristino dei locali e di assicurazione di ciascuno dei frequentanti e degli operatori rientreranno nel seguente budget. La gestione amministrativo-contabile del progetto e i servizi di pulizia e guardiania saranno totalmente a carico del personale ATA della scuola. Tutti gli operatori e tutti i bambini saranno coperti da polizza assicurativa **Uisp/Zurich Insurance PLC** (piattaforma Marsh-Uisp: www.marshaffinity.it/uisp) aventi le seguenti specifiche: RCT € 400.000,00 (Franchigia € 300,00 per ogni sinistro limitatamente ai danni a cose. Limitatamente alle lesioni personali in caso di sinistro che coinvolga due o più atleti impegnati in allenamento o gara trova applicazione una franchigia di € 3.000,00) - Indennità gg. da ricovero € 26,00 (max 60 gg. esclusi i primi tre) - Invalidità permanente (Tabella lesioni) € 80.000,00 (Franchigia 5%) - Morte € 80.000,00 - Morte per evento grave (infarto, ictus provocato da emorragia cerebrale, trombosi cerebrale, embolia o rottura aneurisma) € 40.000,00.

Azioni

Il principio fondamentale sul quale si fonda l'iter formativo dei **laboratori ludico motori "Educazione motorio-cognitiva"** è il **gioco** inteso come mezzo di apprendimento, esperienza empirica individuale ed allo stesso tempo di gruppo. Proponiamo un approccio che supera le attività laboratoriali tradizionali, attraverso il quale gli ambiti cognitivo e motorio vengono messi in stretta relazione tra loro al fine di favorire l'interiorizzazione di concetti tradizionalmente teorici, sviluppandoli anche in ambito pratico e ricercando un modello di interdisciplinarietà nell'apprendimento/divertimento del bambino: **"Se ascolto dimentico, se guardo capisco, se faccio imparo"**.

Gli obiettivi dei **laboratori di "Educazione motorio-cognitiva"** relativi alle fasce di età delle classi **I e II primaria**, saranno:

- Interdisciplinarietà e approccio all'integrazione motorio/cognitiva:
 - Giochi a tema con propedeutica relazione tra espressione motoria e processo cognitivo;
 - Giochi di deduzione logica legata a schemi motori di base;
 - Giochi di calcolo legato a schemi motori di base;
 - Giochi propedeutici di ragionamento "tutto o niente" e conseguente risoluzione di un compito motorio e cognitivo interconnessi tra loro;
- Ampliare gli schemi motori e posturali:
 - Giochi e circuiti motori con abilità motorie analitiche;
 - Giochi e circuiti motori con abilità motorie integrate;
- Sviluppo delle capacità coordinative di base:
 - Giochi a tema in sequenza propedeutica (spazio/tempo; equilibrio statico e dinamico; lancio e ricezione con arti inferiori e superiori; destrezza)
 - Giochi di abilità motorie in sequenza propedeutica (situazioni individuali, di coppia e di gruppo; statici e dinamici);
- Consapevolezza e sviluppo delle capacità motorie:
 - Giochi motori a tema in sequenza propedeutica (modulazione consapevole delle proprie capacità motorie in funzione del tempo, dello spazio e della variabilità delle situazioni di gioco circostanti);
- Educazione alle regole, all'integrazione e alla collaborazione:
 - Giochi di coppia/gruppo incentrati sul raggiungimento di obiettivi comuni;
 - Giochi di coppia/gruppo incentrati sulla valorizzazione dell'interazione positiva con le diversità e sul rispetto delle regole di gioco;
- Sviluppo della verbalizzazione e integrazione nella struttura della personalità:
 - Espressione verbale e metaforica delle attività svolte;
 - Disegno a tema sulle attività svolte;

Gli obiettivi dei **laboratori di "Educazione motorio-cognitiva"** relativi alle fasce di età delle classi **III, IV e V primaria**, saranno:

- Interdisciplinarietà sviluppo dell'integrazione motorio/cognitiva:
 - Giochi a tema con propedeutica relazione tra espressione motoria e processo cognitivo;
 - Giochi di deduzione logica legata e schemi motori complessi;
 - Giochi di calcolo legato a schemi motori complessi;
 - Giochi propedeutici di ragionamento "selettivo" e conseguente risoluzione di un compito motorio e cognitivo interconnessi tra loro;
- Consolidamento degli schemi motori e delle capacità coordinative di base:
 - Giochi di abilità motorie integrate;
 - Giochi sportivi di squadra in sequenza propedeutica (spazio/tempo; equilibrio statico e dinamico; ritmo; lancio e ricezione con arti inferiori e superiori; destrezza)
 - Giochi di abilità motorie in sequenza propedeutica (situazioni individuali, di coppia e di gruppo; statici e dinamici);
- Automatizzazione delle capacità motorie:
 - Giochi motori a tema in sequenza propedeutica (modulazione consapevole delle proprie capacità motorie in funzione del tempo, dello spazio e della variabilità delle situazioni di gioco circostanti);
- Rispetto delle regole, indirizzo all'integrazione e alla collaborazione:
 - Giochi sportivi di squadra incentrati sul raggiungimento di obiettivi comuni;
 - Giochi sportivi di squadra incentrati sulla valorizzazione dell'interazione positiva con le diversità e sul rispetto delle regole di gioco;
- Sviluppo della verbalizzazione critica e acquisizione delle principali funzioni fisiologiche:
 - Espressione verbale e grafica delle attività svolte;
 - Disegno a tema sulle attività svolte;
 - Riproposizione in palestra di giochi/circuiti preventivamente disegnati in classe e disposizione attrezzi nello spazio;
 - Conoscere e scoprire la variabilità delle funzioni fisiologiche in base all'esercizio fisico;

Gli obiettivi dell'**attività ludico-sportiva**, rivolta per le fasce di età delle classi **I e II primaria**, saranno:

- Muoversi con scioltezza, destrezza, ritmo (palleggiare, lanciare, ricevere da fermo in movimento,...).
- Interagire positivamente con gli altri valorizzando le diversità.
- Favorire l'interiorizzazione di regole per sviluppare il senso dell'autodisciplina.
- Incentivare modalità espressive che utilizzano il linguaggio del corpo.
- Consolidamento schemi motori e posturali.
- Utilizzare schemi motori e posturali, le loro interazioni in situazione combinata e simultanea.
- Affinamento delle capacità coordinative generali e speciali.
- Avviamento ai giochi sportivi, conoscenza e pratica dei giochi popolari mettendo in rilievo il rispetto delle regole, collaborazione, confrontando e trovando punti in comune e non delle varie discipline.

Nello specifico l'attività pre-sportiva si svolgerà mediante la realizzazione di giochi di avviamento e di acquisizione dei fondamentali relativi ai vari sport di squadra, individuali e di atletica leggera.

Gli obiettivi dell'**attività ludico-sportiva**, rivolta per le fasce di età delle classi **III, IV e V primaria**, saranno:

- Cenni ai fondamentali di gioco del minibasket;
- Cenni ai fondamentali di gioco del minivolley;
- Cenni ai fondamentali di gioco della pallamano;
- Approccio all'atletica leggera;

Laboratori di Riciclo Creativo.

Le attività didattico-educative proposte si baseranno sull'utilizzo di materiale di riciclo/riuso per sensibilizzare i bambini alla sostenibilità ambientale. Si proporrà, in primis, la "scienza divertita" applicata al riuso e al riciclo dei materiali. Basandosi sull'intrattenimento e sull'interazione, le attività saranno pensate per dare sfogo alla creatività dei bambini, incanalandola però verso applicazioni e implicazioni concrete che permetteranno di spiegare e di far comprendere in modo semplice cosa si fa e cosa ancora si può fare per migliorare la sfruttamento delle risorse energetiche, rinnovabili e non, nonché di esplorare il variegato e multicolore mondo dei materiali, dalla loro nascita, fino alla morte e quindi alla rinascita. Sarà previsto l'utilizzo di semplici materiali di riciclo, reperibili in casa o a scuola, dapprima per conoscerli meglio affinché siano poi utilizzati in modo opportuno e funzionale per costruire semplici dispositivi inerenti l'energia. Ad esempio: basteranno degli ovuli-sorpresa negli ovetti di cioccolato e una dinamo per accendere una lampadina grazie al vento. L'approccio didattico non verterà solo sul riutilizzo dei materiali per puro gioco, o per costruire utili oggetti della quotidianità, ma anche su un riutilizzo dei materiali per conoscere meglio ciò da cui dipende la nostra vita: l'energia.

Laboratori di Lingue Straniere.

I laboratori di lingue straniere verranno somministrati mediante la formula del gioco interdisciplinare, coinvolgendo il bambino nello svolgimento di un compito motorio la cui esecuzione viene influenzata da fattori esterni (es. i colori e i numeri in lingua straniera). Verrà utilizzata la tecnica dello storytelling, il racconto di storie, per coinvolgere i bambini in attività di gioco glottodidattico, un gioco cioè funzionale all'acquisizione della lingua straniera e non di semplice animazione. Si opererà per sottoporre i bambini principalmente al lessico ed alle strutture linguistiche presenti nel racconto attraverso giochi, attività manipolative e motorie. Partendo dal racconto, vengono perciò programmati dagli insegnanti giochi da tavolo, giochi motori, canzoni ed attività manipolative varie che aiutano i bambini ad acquisire in modo giocoso le forme linguistiche. Le attività ludiche che proponiamo costituiscono quindi il veicolo di trasmissione della lingua e sono strutturate secondo criteri che permettono di raggiungere elevati livelli di qualità nell'acquisizione. I laboratori di lingue straniere puntano perciò a stimolare le diverse "intelligenze" dei bambini, non solo quella linguistica, ma anche quella visiva, interpersonale, musicale ecc. L'approccio adottato è perciò di tipo comunicativo umanistico-affettivo e mira ad un'acquisizione di tipo naturale della lingua straniera facendo riferimento alla teoria delle Intelligenze Multiple di Howard Gardner.

Laboratori Artigianali e Artistico-Espressivi.

Il corso si prefigge di fornire i mezzi necessari per un avvicinamento al colore e alle tecniche artistiche attraverso l'attuazione di alcune pratiche artistiche di grandi maestri del Novecento. È pertanto previsto l'uso di materiali di riciclo, che sono entrati a far parte dell'opera d'arte proprio grazie agli artisti delle avanguardie. L'uso di tecniche e materiali differenti permetterà di sperimentare il segno e la tecnica più consoni alla

personalità di ciascun allievo che verrà così educato alla conoscenza delle proprie possibilità e all'esercizio della propria libertà artistica. Il percorso didattico prevede che ciascuno possa portare a termine, entro la conclusione del ciclo di incontri, un lavoro individuale o di gruppo che verrà ideato, e portato avanti all'interno di ogni singolo incontro.

STRUTTURAZIONE GIORNATA TIPO

Orario	GRUPPO A (I e II primaria)	GRUPPO B (III primaria)	GRUPPO C (IV e V primaria)
8,00-9,00	accoglienza	accoglienza	accoglienza
9,00-10,00	Attività ludico-sportiva	Attività ludico-sportiva	Laboratori Artigianali e Artistico-Espressivi
10,00-10,30	Merenda	Merenda	Merenda
10,30-11,30	Laboratori Artigianali e Artistico-Espressivi	Piscina	Laboratori motorio-cognitivi
11,30-12,30	Laboratorio di Riciclo Creativo	Laboratori motorio-cognitivi	Laboratori lingue Straniere: Inglese e Spagnolo
12,30-13,00	Disegno sulle attività svolte	Laboratori lingue Straniere: Inglese e Spagnolo	Laboratorio di Riciclo Creativo
13,00-14,00	Pranzo al sacco	Pranzo al sacco	Pranzo al sacco
14,00-15,00	Laboratori motorio-cognitivi	Laboratori Artigianali e Artistico-Espressivi	Attività ludico-sportiva
15,00-16,00	Laboratori lingue Straniere: Inglese e Spagnolo	Laboratorio di Riciclo Creativo	Tornei
16,00-16,30	Disegno sulle attività svolte/premiazione	Verbalizzazione delle attività svolte/premiazione	Riproduzione delle attività svolte/premiazione
16,30	Uscita	Uscita	Uscita

Spazi

Per l'attuazione dei laboratori verranno utilizzate le aule delle classi della fascia di età di riferimento ed il teatro.

Per l'attività motorio-cognitiva verranno utilizzati gli spazi aperti della scuola (cortile, campi esterni).

Per l'attività ludico sportiva verrà utilizzata la palestra scolastica.

Gli spazi di cui sopra verranno utilizzati seguendo una rotazione oraria predefinita, in modo tale che ogni gruppo possa giornalmente usufruire in egual misura di tutte le attività previste.

Destinatari diretti

Il progetto è rivolto a tutti i bambini frequentanti le scuole primarie (e, in caso di residua disponibilità di posti, anche la scuola dell'infanzia) dell' I.C. San Vittorino Corcolle fino a un massimo di 25 partecipanti, privilegiando in primis la partecipazione degli alunni con disabilità, migranti, rom e con situazioni a rischio di emarginazione frequentanti le scuole primarie; in subordine verranno inclusi i richiedenti della scuola primaria in base all'ordine cronologico di invio a mezzo posta elettronica della richiesta d'iscrizione; in ultima istanza verranno accolti gli alunni della scuola dell'infanzia, sempre seguendo i criteri di cui sopra.

Destinatari indiretti

I genitori verranno coinvolti direttamente per assistere alla cerimonia di premiazione finale, all'interno della quale verranno distribuiti i lavori derivanti dalle attività settimanali svolte e verranno premiati tutti partecipanti.

Tempi

Il progetto si svilupperà nell'arco di 2 settimane, all'interno delle vacanze estive 2017, nella fascia oraria 8,00 – 16,30, con date: 28/08/17 -1/09/17 e 4/09/15 - 8/09/17.

Caratteristiche di contesto sociale del territorio di riferimento ...OMISSIS....

Contribuzione a carico delle famiglie

Il progetto non prevede alcun contributo da parte delle famiglie, risultando pertanto totalmente gratuito per tutti.