

Candidatura N. 1085767

33956 del 18/05/2022 - FSE- Socialità, apprendimenti, accoglienza

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	VIA PACE
Codice meccanografico	MBIC8F900A
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA PACE 38
Provincia	MB
Comune	Limbate
CAP	20812
Telefono	0299489216
E-mail	MBIC8F900A@istruzione.it
Sito web	https://www.icpacelimbiate.edu.it/
Numero alunni	970
Plessi	MBAA8F9017 - DON ZENO SALTINI MBAA8F9028 - CARLO COLLODI INFANZIA MBAA8F9039 - ARCOBALENO MBEE8F901C - GIANNI RODARI MBEE8F902D - CARLO COLLODI PRIMARIA MBIC8F900A - VIA PACE MBMM8F901B - ANTONIO GRAMSCI - LIMBIATE

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1085767 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.1.1A Interventi per il successo scolastico degli studenti

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione motoria; sport; gioco didattico	SPORT E MOVIMENTO - RITORNIAMO AL GIOCO	€ 5.082,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	MUSICA E CORPO IN GIOCO	€ 5.082,00
Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni	Geoart... Diorama degli ambienti	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 15.246,00

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza alfabetica funzionale	Italiano per tutti 1	€ 5.082,00
Competenza alfabetica funzionale	Italiano per tutti 2	€ 4.873,80
Competenza multilinguistica	Nella città della grammatica 1	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	Nella città della grammatica 2	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	Inglese + 1	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	Inglese + 2	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	Laboratorio di scrittura creativa	€ 4.561,50
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Matematica creativa 2	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Matematica creativa 1	€ 5.082,00
Competenza digitale	Robo Coding	€ 5.082,00
Competenza digitale	Robo Coding 2	€ 4.561,50
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 54.652,80

Articolazione della candidatura

10.1.1 - Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità

10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti

Sezione: Progetto

Progetto: IN MOVIMENTO

Descrizione progetto	<p>La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2021-2022 e 2022-2023, in particolare durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate a ridurre il rischio di dispersione scolastica, promuovendo iniziative per l'aggregazione, la socialità e la vita di gruppo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti e degli adulti, nel rispetto delle norme sulle misure di sicurezza Covid vigenti. Le attività proposte sono intese come una combinazione dinamica di conoscenze, abilità e atteggiamenti proposti al discente per lo sviluppo della persona e delle relazioni interpersonali, l'inclusione sociale, il potenziamento delle competenze per rafforzare il successo formativo. I percorsi di formazione sono volti a:</p> <ul style="list-style-type: none">- Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio, anche all'esito dei rischi di abbandono determinati dalla pandemia;- Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente;- Favorire e migliorare i processi di apprendimento attraverso l'utilizzo di tecniche e strumenti anche non formali e di metodologie didattiche innovative.
Codice CUP	F84C22000820001

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
SPORT E MOVIMENTO - RITORNIAMO AL GIOCO	€ 5.082,00
MUSICA E CORPO IN GIOCO	€ 5.082,00
Geoart... Diorama degli ambienti	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 15.246,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: SPORT E MOVIMENTO - RITORNIAMO AL GIOCO

Dettagli modulo

Titolo modulo	SPORT E MOVIMENTO - RITORNIAMO AL GIOCO
Descrizione modulo	Riabilitazione e recupero della socializzazione con l'attività sportiva. Per quanto possibile, le attività saranno a contatto con l'ambiente naturale. La proposta didattica, svolta nel rispetto delle norme anti-Covid vigenti, intende favorire attraverso le pratiche motorie e sportive il miglioramento del livello di socializzazione, la riduzione dello stress e dell'ansia attraverso il movimento corporeo, favorire la percezione dell'altro, insegnando a leggere i movimenti degli avversari, prevenzione alle cadute, a comprenderne le intenzioni e a regolarsi di conseguenza.
Data inizio prevista	01/09/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	MBIC8F900A
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SPORT E MOVIMENTO - RITORNIAMO AL GIOCO

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: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: MUSICA E CORPO IN GIOCO

Dettagli modulo

Titolo modulo	MUSICA E CORPO IN GIOCO
Descrizione modulo	L'impatto che l'attività sportiva ha sui giovani è ampiamente sottovalutato e lo è ancora di più se si considerano gli effetti positivi, in termini di riabilitazione e recupero della socializzazione, che l'attività sportiva svolge sulle persone disabili e in condizione di svantaggio sociale. Per quanto possibile, le attività saranno a contatto con l'ambiente naturale. La proposta didattica, svolta nel rispetto delle norme anti-Covid vigenti, intende favorire attraverso le pratiche motorie e sportive il miglioramento del livello di socializzazione, la riduzione dello stress e dell'ansia attraverso il movimento corporeo, favorire la percezione dell'altro, insegnando a leggere i movimenti degli avversari, a comprenderne le intenzioni e a regolarsi di conseguenza.
Data inizio prevista	01/09/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	MBEE8F901C MBEE8F902D
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MUSICA E CORPO IN GIOCO

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: Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni

Titolo: Geoart... Diorama degli ambienti

Dettagli modulo

Titolo modulo	Geoart... Diorama degli ambienti
Descrizione modulo	<p>Tra gli obiettivi previsti per la geografia, vi è la capacità di distinguere nel paesaggio che ci circonda, gli elementi naturali da quelli antropici; molto importante è anche saper riconoscere e descrivere gli elementi principali del paesaggio come ad esempio le colline, le montagne e la pianura.</p> <p>Ovviamente questa parte della geografia chiama in causa il nostro spirito di osservazione e non c'è miglior modo d' imparare se non quello di scoprire il piacere di osservare l'ambiente di cui facciamo parte. Molto importante è anche fornire al bambino gli strumenti necessari per coltivare il desiderio di esplorare.</p> <p>Per schematizzare quanto appreso durante quest'anno abbiamo realizzato un diorama o mappa 3D, che racconta in modo visivo della differenza tra collina, montagna e pianura. Una mappa speciale che parla anche del ciclo dell'acqua e del viaggio di una gocciolina che vive in bacini d'acqua sempre diversi tra loro, mari, fiumi, ruscelli e laghi.</p>
Data inizio prevista	01/09/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni
Sedi dove è previsto il modulo	MBEE8F901C MBEE8F902D
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Geoart... Diorama degli ambienti

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 €

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: Gioca e imparo

Descrizione progetto	<p>La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2021-2022 e 2022-2023, in particolare durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate al potenziamento degli apprendimenti e delle competenze chiave, in conformità alla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea 22 maggio 2018.</p> <p>La progettazione e la realizzazione dei percorsi didattici e formativi sono ispirate all'utilizzo di metodologie didattiche innovative, che valorizzano l'apprendimento attivo e cooperativo, con particolare attenzione anche al benessere personale e alle relazioni. Le azioni promuovono il protagonismo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti, delle adulte e degli adulti, in situazioni esperienziali.</p> <p>I moduli didattici sono svolti in setting di aula flessibili e modulari oppure in contesti di tipo esperienziale o immersivo, anche all'aperto, nel rispetto delle norme sulle misure di sicurezza Covid vigenti, in sinergia con le realtà istituzionali, culturali, sociali, economiche del territorio.</p> <p>I percorsi di formazione sono volti a:</p> <ul style="list-style-type: none">- Rafforzare le competenze chiave per l'apprendimento permanente, in particolare potenziando i livelli di base;- Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio con metodologie innovative, proattive e stimolanti;- Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente.
Codice CUP	F84C22000830001

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Italiano per tutti 1	€ 5.082,00
Italiano per tutti 2	€ 4.873,80
Nella città della grammatica 1	€ 5.082,00
Nella città della grammatica 2	€ 5.082,00
Inglese + 1	€ 5.082,00
Inglese + 2	€ 5.082,00
Laboratorio di scrittura creativa	€ 4.561,50
Matematica creativa 2	€ 5.082,00
Matematica creativa 1	€ 5.082,00
Robo Coding	€ 5.082,00
Robo Coding 2	€ 4.561,50
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 54.652,80

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza alfabetica funzionale
Titolo: Italiano per tutti 1

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Italiano per tutti 1
Descrizione modulo	<p>Il modulo si rivolge in via prioritaria a quelle classi dell'istituto nelle quali è preminente la presenza di alunni con cittadinanza non italiana, nella fattispecie "neoarrivati" da meno di due anni in Italia. Tenendo conto dei bisogni specifici dell'utenza in un contesto di apprendimento di lingua seconda, è prevista l'attivazione di una serie di azioni che privilegino l'accoglienza e l'inclusione della sopra citata tipologia di alunni con bisogni educativi speciali (BES), utilizzando come risorsa principale proprio il gruppo classe. L'innovazione didattica consiste pertanto nel promuovere l'inclusione mediante il coinvolgimento attivo degli alunni in modo che siano essi stessi a progettare e realizzare materiali didattici specifici per l'apprendimento dell'Italiano come L2 e per la facilitazione allo studio principalmente mediante l'uso delle nuove tecnologie (TIC). Parallelamente ad azioni mirate all'alfabetizzazione e all'apprendimento dell'italiano come seconda lingua, in alcune fasi di lavoro, la classe si trasformerà in ambiente di apprendimento laboratoriale in cui il docente mediatore/facilitatore attribuisce incarichi di responsabilità e compiti ai vari gruppi (flipped classroom) e promuove la produzione di object learning e di didattica integrata attraverso il metodo cooperativo come conseguenza diretta di una peer education.</p> <p>AZIONI PREVISTE per le classi destinatarie del progetto (con alta presenza di alunni CNI e di NAI)</p>

Data inizio prevista	01/09/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	MBEE8F901C MBEE8F902D
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Italiano per tutti 1

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 alfabetica funzionale Titolo: Italiano per tutti 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Italiano per tutti 2
Descrizione modulo	La lingua italiana è caratterizzata da una trasversalità intrinseca in quanto veicolo per lo studio delle altre discipline e condizione indispensabile per l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali. L'apprendimento mnemonico di regole, tipico dell'insegnamento della grammatica tradizionale e normativa, può essere superato a favore di pratiche in classe di riflessione e confronto sul meccanismo di funzionamento della lingua. In questo senso l'attività didattica prevede l'adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della "grammatica valenziale" e lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l'apprendimento dinamico e stimolante.
Data inizio prevista	01/09/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	MBEE8F901C MBEE8F902D
Numero destinatari	18 Studentesse e studenti Primaria

Numero ore	30
------------	----

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Italiano per tutti 2

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		18	1.873,80 €
	TOTALE					4.873,80 €

Elenco dei moduli Modulo: Competenza multilinguistica Titolo: Nella città della grammatica 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	Nella città della grammatica 1
Descrizione modulo	<p>Il laboratorio mira a coniugare l'analisi rigorosa dei testi classici e delle lingue antiche con l'impiego delle tecnologie digitali per sviluppare competenze sociali e trasversali specifiche. L'attività prevede l'analisi in chiave multimediale di un tema presente in un testo classico visto sia nell'ottica antica che in una ottica contemporanea e la successiva realizzazione di un prodotto digitale (blog, presentazione interattiva, video) a piccoli gruppi. Un team di studenti realizzerà anche un gioco interattivo (gamification) sulla lingua e sullo stile del testo classico con l'utilizzo di specifiche app per la creazione di cruciverba interattivi.</p> <p>affrontare positivamente con i compagni l'esperienza di queste attività, mettendosi in gioco, collaborando e apportando il proprio contributo al gruppo; - rispettare le opinioni di tutti e trovare un punto di incontro per produrre in coppia o in gruppo il lavoro richiesto; - imparare a riflettere sui propri apprendimenti e soprattutto sulle proprie difficoltà con lo scopo di affrontarle e ridurle.</p>
Data inizio prevista	01/09/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	MBEE8F901C MBEE8F902D
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Nella città della grammatica 1

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 multilinguistica
Titolo: Nella città della grammatica 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Nella città della grammatica 2
Descrizione modulo	<p>Il laboratorio mira a coniugare l'analisi rigorosa dei testi classici e delle lingue antiche con l'impiego delle tecnologie digitali per sviluppare competenze sociali e trasversali specifiche. L'attività prevede l'analisi in chiave multimediale di un tema presente in un testo classico visto sia nell'ottica antica che in una ottica contemporanea e la successiva realizzazione di un prodotto digitale (blog, presentazione interattiva, video) a piccoli gruppi. Un team di studenti realizzerà anche un gioco interattivo (gamification) sulla lingua e sullo stile del testo classico con l'utilizzo di specifiche app per la creazione di cruciverba interattivi.</p> <p>Affrontare positivamente con i compagni l'esperienza di queste attività, mettendosi in gioco, collaborando e apportando il proprio contributo al gruppo; - rispettare le opinioni di tutti e trovare un punto di incontro per produrre in coppia o in gruppo il lavoro richiesto; - imparare a riflettere sui propri apprendimenti e soprattutto sulle proprie difficoltà con lo scopo di affrontarle e ridurle.</p>
Data inizio prevista	01/09/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	MBEE8F901C MBEE8F902D
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Nella città della grammatica 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 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza multilinguistica
Titolo: Inglese + 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	Inglese + 1
Descrizione modulo	A livello internazionale sono note le potenzialità delle tecnologie digitali per l'apprendimento linguistico. Mobile, social networks, community permettono interazioni con native speaker, attività collaborative di lettura e scrittura sono possibili con blog, wiki ed editor condivisi. A tal proposito diventa necessario promuovere nel laboratorio una didattica in cui l'attuazione dell'approccio comunicativo sia potenziato dal mobile e dal web 2.0. Un giornalino online, una guida della città si possono realizzare collaborativamente grazie agli strumenti citati. L'attività inizierà nel laboratorio e proseguirà in altri spazi fisici e virtuali, ridefinendo e ampliando il concetto di ambiente di apprendimento e modalità di interazione.
Data inizio prevista	01/09/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	MBEE8F901C MBEE8F902D
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Inglese + 1

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 multilinguistica
Titolo: Inglese + 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Inglese + 2
Descrizione modulo	La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio "comunicativo", a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che, varcando le mura della scuola o della città, diventano 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 sarà seguito anche attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti.
Data inizio prevista	01/09/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	MBEE8F901C MBEE8F902D
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Inglese + 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 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza multilinguistica
Titolo: Laboratorio di scrittura creativa

Dettagli modulo

Titolo modulo	Laboratorio di scrittura creativa
----------------------	-----------------------------------

Descrizione modulo	Il laboratorio mira a coniugare l'analisi rigorosa dei testi classici e delle lingue antiche con l'impiego delle tecnologie digitali per sviluppare competenze sociali e trasversali specifiche. L'attività prevede l'analisi in chiave multimediale di un tema presente in un testo classico visto sia nell'ottica antica che in una ottica contemporanea e la successiva realizzazione di un prodotto digitale (blog, presentazione interattiva, video) a piccoli gruppi. Un team di studenti realizzerà anche un gioco interattivo (gamification) sulla lingua e sullo stile del testo classico con l'utilizzo di specifiche app per la creazione di cruciverba interattivi.
Data inizio prevista	01/09/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	MBMM8F901B
Numero destinatari	15 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Laboratorio di scrittura creativa

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		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: Matematica creativa 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Matematica creativa 2
----------------------	-----------------------

Descrizione modulo	<p>Il percorso logico-matematico proposto ha puntato al consolidamento di obiettivi didattici e concetti, talora di difficile acquisizione, in maniera giocosa, con il bambino protagonista, attore e creatore nel mondo dei numeri e della logica. Il gioco dovrebbe essere usato nell'insegnamento di tutte le discipline (soprattutto nella scuola primaria) proprio per la sua funzione 'tattica': permette infatti di motivare i bambini, sdrammatizzare le situazioni di insegnamento e divertirsi mentre s'impara.</p> <p>Il percorso di apprendimento più efficace, che sarà utilizzato per il potenziamento, non è di carattere deduttivo, dalla legge all'esemplificazione, ma induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico. Il laboratorio si caratterizza come spazio fisico e mentale, con l'utilizzo del problem posing, del problem solving, della modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. Lo studente è al centro di questo percorso induttivo, raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; saranno, quindi, fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento formativo per lo studente.</p>
Data inizio prevista	01/09/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	MBEE8F901C MBEE8F902D
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Matematica creativa 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 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)
Titolo: Matematica creativa 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	Matematica creativa 1
----------------------	-----------------------

Descrizione modulo	<p>Il percorso logico-matematico proposto ha puntato al consolidamento di obiettivi didattici e concetti, talora di difficile acquisizione, in maniera giocosa, con il bambino protagonista, attore e creatore nel mondo dei numeri e della logica. Il gioco dovrebbe essere usato nell'insegnamento di tutte le discipline (soprattutto nella scuola primaria) proprio per la sua funzione 'tattica': permette infatti di motivare i bambini, sdrammatizzare le situazioni di insegnamento e divertirsi mentre s'impara.</p> <p>Il corso ha lo scopo di migliorare le competenze di base matematiche attraverso micro obiettivi volti ad aumentare la curiosità per le attività proposte ed il coinvolgimento degli alunni col fine prioritario di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Migliorare la conoscenza del pensiero matematico e computazionale • Sviluppare la capacità logica attraverso la programmazione e la realizzazione di elaborati • Maturazione del pensiero computazionale • Maturazione delle capacità relazionali
Data inizio prevista	01/09/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	MBEE8F901C MBEE8F902D
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Matematica creativa 1

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: Robo Coding

Dettagli modulo

Titolo modulo	Robo Coding
Descrizione modulo	Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici.

Data inizio prevista	01/09/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	MBEE8F901C MBEE8F902D
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Robo Coding

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: Robo Coding 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Robo Coding 2
Descrizione modulo	Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici.
Data inizio prevista	01/09/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	MBEE8F901C MBEE8F902D
Numero destinatari	15 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Robo Coding 2

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		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
IN MOVIMENTO	€ 15.246,00
Gioca e imparo	€ 54.652,80
TOTALE PROGETTO	€ 69.898,80

Avviso	33956 del 18/05/2022 - FSE- Socialità, apprendimenti, accoglienza(Piano 1085767)
Importo totale richiesto	€ 69.898,80
Massimale avviso	€ 70.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	
Data Delibera collegio docenti	-
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	
Data Delibera consiglio d'istituto	-
Data e ora inoltro	01/06/2022 11:48:27
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
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>SPORT E MOVIMENTO - RITORNIAMO AL GIOCO</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>MUSICA E CORPO IN GIOCO</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni: <u>Geoart... Diorama degli ambienti</u>	€ 5.082,00	

	Totale Progetto "IN MOVIMENTO"	€ 15.246,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Italiano per tutti 1</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Italiano per tutti 2</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Nella città della grammatica 1</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Nella città della grammatica 2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Inglese + 1</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Inglese + 2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Laboratorio di scrittura creativa</u>	€ 4.561,50	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Matematica creativa 2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Matematica creativa 1</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Robo Coding</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Robo Coding 2</u>	€ 4.561,50	
	Totale Progetto "Gioca e imparo"	€ 54.652,80	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 69.898,80	€ 70.000,00