



Candidatura N. 1052228

0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IC DELLA VAL NURE
Codice meccanografico	PCIC80700T
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA FRANCESCO ACERBI 61
Provincia	PC
Comune	Ponte Dell'olio
CAP	29028
Telefono	0523875122
E-mail	PCIC80700T@istruzione.it
Sito web	www.icdellavalnure.edu.it
Numero alunni	826
Plessi	PCAA80704T - FERRIERE PCAA80705V - FARINI PCAA80706X - BETTOLA-CAPOLUOGO PCEE80701X - PONTE DELL'OLIO-CAPOLUOGO PCEE807043 - VIGOLZONE-CAPOLUOGO PCEE807054 - BETTOLA-CAPOLUOGO PCEE807065 - FERRIERE-CAPOLUOGO PCEE807076 - FARINI - CAPOLUOGO PCIC80700T - IC DELLA VAL NURE PCMM80701V - S.M.S. DI VIGOLZONE PCMM80702X - A VACCARI PCMM807031 - ENRICO FERMI PCMM807042 - S. BRUZZI PCMM807053 - P. INZANI



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1052228 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 IN CAMPO	€ 5.082,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	SPORT IN VASCA	€ 5.082,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	FAI CANESTRO!	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 15.246,00

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza alfabetica funzionale	CREATIVA-MENTE1	€ 5.082,00
Competenza alfabetica funzionale	CREATIVA-MENTE2	€ 5.082,00
Competenza alfabetica funzionale	CREATIVA-MENTE3	€ 5.082,00
Competenza alfabetica funzionale	SIAMO TUTTI AUTORI1	€ 5.082,00
Competenza alfabetica funzionale	SIAMO TUTTI AUTORI2	€ 5.082,00
Competenza alfabetica funzionale	SIAMO TUTTI AUTORI3	€ 5.082,00
Competenza alfabetica funzionale	Giornalisti 4.0	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Giochiamo con la Matematica	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Pitagora si diverte	€ 5.082,00
Competenza digitale	ROBOTTIAMO	€ 5.082,00
Competenza digitale	CODING E ROBOTICA PER TUTTI	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Musica d'insieme1	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Musica d'insieme2	€ 5.082,00



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 IC DELLA VAL NURE
(PCIC80700T)

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Musica d'insieme3	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Musica d'Insieme4	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 76.230,00



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: Tutti a bordo

Progetto: Tutti a bordo	
Descrizione progetto	<p>La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2020-2021 e 2021-2022, 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.



Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
SPORT IN CAMPO	€ 5.082,00
SPORT IN VASCA	€ 5.082,00
FAI CANESTRO!	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 15.246,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico
Titolo: SPORT IN CAMPO

Dettagli modulo

Titolo modulo	SPORT IN CAMPO
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	21/06/2021
Data fine prevista	02/07/2021
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	PCEE807076
Numero destinatari	10 Studentesse e studenti Primaria 10 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SPORT IN CAMPO

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: SPORT IN VASCA

Dettagli modulo

Titolo modulo	SPORT IN VASCA
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	21/06/2021
Data fine prevista	02/07/2021
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	PCEE807043
Numero destinatari	10 Studentesse e studenti Primaria 10 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SPORT IN VASCA

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: FAI CANESTRO!

Dettagli modulo

Titolo modulo	FAI CANESTRO!
Descrizione modulo	In età scolare praticare sport e soprattutto sport di squadra fa bene per migliorare lo stato emotivo dei bambini e degli adolescenti. Si cresce anche attraverso la capacità di gioire insieme per una vittoria e di soffrire insieme e di supportarsi ed aiutarsi dopo una sconfitta. Questo allenamento alla gestione e partecipazione al gruppo aiuta di conseguenza a gestire meglio i piccoli conflitti che si presentano nel vivere quotidiano e ad affrontare i problemi con più ottimismo. Il laboratorio, svolto nel rispetto delle norme anti-Covid vigenti, intende rafforzare la possibilità per tutti i bambini e adolescenti di praticare con divertimento e soddisfazione uno sport anche nei casi in cui non si è propriamente portati per quella disciplina per la relazione positiva che il gioco di squadra può dare.
Data inizio prevista	21/06/2021
Data fine prevista	02/07/2021
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	PCMM80702X
Numero destinatari	10 Studentesse e studenti Primaria 10 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: FAI CANESTRO!

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 €



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: RAGAZZI 2030: MISSIONE FUTURO

Progetto: RAGAZZI 2030: MISSIONE FUTURO	
Descrizione progetto	<p>La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2020-2021 e 2021-2022, 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.



Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
CREATIVA-MENTE1	€ 5.082,00
CREATIVA-MENTE2	€ 5.082,00
CREATIVA-MENTE3	€ 5.082,00
SIAMO TUTTI AUTORI1	€ 5.082,00
SIAMO TUTTI AUTORI2	€ 5.082,00
SIAMO TUTTI AUTORI3	€ 5.082,00
Giornalisti 4.0	€ 5.082,00
Giochiamo con la Matematica	€ 5.082,00
Pitagora si diverte	€ 5.082,00
ROBOTTIAMO	€ 5.082,00
CODING E ROBOTICA PER TUTTI	€ 5.082,00
Musica d'insieme1	€ 5.082,00
Musica d'insieme2	€ 5.082,00
Musica d'insieme3	€ 5.082,00
Musica d'Insieme4	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 76.230,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza alfabetica funzionale
Titolo: CREATIVA-MENTE1

Dettagli modulo

Titolo modulo	CREATIVA-MENTE1
Descrizione modulo	Il laboratorio intende favorire lo studio della letteratura e dei classici con approccio trasversale per generi letterari e temi, a partire da quelli più vicini al mondo emozionale degli studenti. Lo sviluppo delle competenze letterarie nello studente costituisce una riappropriazione del testo letterario, esercizio di riscrittura fino alla rielaborazione multimediale. Il laboratorio si concentra sull'evoluzione della scrittura in ambiente digitale, che consente la scrittura collaborativa, l'organizzazione di gruppi di lettura, anche in digitale, l'utilizzo dei social media in chiave di scambio di contenuti letterari, anche con la creazione da parte degli alunni di podcast e blog condivisi.
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	14/09/2021



Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	PCEE807065
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CREATIVA-MENTE1

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 alfabetica funzionale

Titolo: CREATIVA-MENTE2

Dettagli modulo

Titolo modulo	CREATIVA-MENTE2
Descrizione modulo	Il laboratorio intende favorire lo studio della letteratura e dei classici con approccio trasversale per generi letterari e temi, a partire da quelli più vicini al mondo emozionale degli studenti. Lo sviluppo delle competenze letterarie nello studente costituisce una riappropriazione del testo letterario, esercizio di riscrittura fino alla rielaborazione multimediale. Il laboratorio si concentra sull'evoluzione della scrittura in ambiente digitale, che consente la scrittura collaborativa, l'organizzazione di gruppi di lettura, anche in digitale, l'utilizzo dei social media in chiave di scambio di contenuti letterari, anche con la creazione da parte degli alunni di podcast e blog condivisi.
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	14/09/2021
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	PCEE807054
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: CREATIVA-MENTE2

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: CREATIVA-MENTE3

Dettagli modulo

Titolo modulo	CREATIVA-MENTE3
Descrizione modulo	Il laboratorio intende favorire lo studio della letteratura e dei classici con approccio trasversale per generi letterari e temi, a partire da quelli più vicini al mondo emozionale degli studenti. Lo sviluppo delle competenze letterarie nello studente costituisce una riappropriazione del testo letterario, esercizio di riscrittura fino alla rielaborazione multimediale. Il laboratorio si concentra sull'evoluzione della scrittura in ambiente digitale, che consente la scrittura collaborativa, l'organizzazione di gruppi di lettura, anche in digitale, l'utilizzo dei social media in chiave di scambio di contenuti letterari, anche con la creazione da parte degli alunni di podcast e blog condivisi.
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	14/09/2021
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	PCEE807043
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CREATIVA-MENTE3

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: SIAMO TUTTI AUTORI1

Dettagli modulo

Titolo modulo	SIAMO TUTTI AUTORI1
Descrizione modulo	Il laboratorio intende favorire lo studio della letteratura e dei classici con approccio trasversale per generi letterari e temi, a partire da quelli più vicini al mondo emozionale degli studenti. Lo sviluppo delle competenze letterarie nello studente costituisce una riappropriazione del testo letterario, esercizio di riscrittura fino alla rielaborazione multimediale. Il laboratorio si concentra sull'evoluzione della scrittura in ambiente digitale, che consente la scrittura collaborativa, l'organizzazione di gruppi di lettura, anche in digitale, l'utilizzo dei social media in chiave di scambio di contenuti letterari, anche con la creazione da parte degli alunni di podcast e blog condivisi.
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	14/09/2021
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	PCMM807053
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SIAMO TUTTI AUTORI1

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 alfabetica funzionale

Titolo: SIAMO TUTTI AUTORI2

Dettagli modulo

Titolo modulo	SIAMO TUTTI AUTORI2
----------------------	---------------------



Descrizione modulo	Il laboratorio intende favorire lo studio della letteratura e dei classici con approccio trasversale per generi letterari e temi, a partire da quelli più vicini al mondo emozionale degli studenti. Lo sviluppo delle competenze letterarie nello studente costituisce una riappropriazione del testo letterario, esercizio di riscrittura fino alla rielaborazione multimediale. Il laboratorio si concentra sull'evoluzione della scrittura in ambiente digitale, che consente la scrittura collaborativa, l'organizzazione di gruppi di lettura, anche in digitale, l'utilizzo dei social media in chiave di scambio di contenuti letterari, anche con la creazione da parte degli alunni di podcast e blog condivisi.
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	14/09/2021
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	PCMM807031
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SIAMO TUTTI AUTORI2

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 alfabetica funzionale Titolo: SIAMO TUTTI AUTORI3

Dettagli modulo

Titolo modulo	SIAMO TUTTI AUTORI3
Descrizione modulo	Il laboratorio intende favorire lo studio della letteratura e dei classici con approccio trasversale per generi letterari e temi, a partire da quelli più vicini al mondo emozionale degli studenti. Lo sviluppo delle competenze letterarie nello studente costituisce una riappropriazione del testo letterario, esercizio di riscrittura fino alla rielaborazione multimediale. Il laboratorio si concentra sull'evoluzione della scrittura in ambiente digitale, che consente la scrittura collaborativa, l'organizzazione di gruppi di lettura, anche in digitale, l'utilizzo dei social media in chiave di scambio di contenuti letterari, anche con la creazione da parte degli alunni di podcast e blog condivisi.
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	14/09/2021



Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	PCMM80701V
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SIAMO TUTTI AUTORI3

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 alfabetica funzionale

Titolo: Giornalisti 4.0

Dettagli modulo

Titolo modulo	Giornalisti 4.0
Descrizione modulo	Lo sviluppo delle competenze linguistiche richiede pratiche immersive, meno cristallizzate e tradizionali quali spiegazione, interrogazione, compito scritto in classe, ma sempre più orientate sulla funzione euristica della lingua e all'esplorazione cognitiva della realtà. In particolare, il laboratorio si concentra su: - le diverse modalità di comprensione dei testi per analizzarli e commentarli, per studiarli o ancora per usarli nelle proprie attività di scrittura anche in occasioni reali; - lo sviluppo delle abilità dell'ascolto e del parlato, spesso trascurate nell'insegnamento dell'italiano, con interventi focalizzati sulle situazioni comunicative, aspetti di relazione, aspetti di contenuto nella comunicazione in classe, anche attraverso un'impostazione dialogica della lezione.
Data inizio prevista	29/09/2021
Data fine prevista	01/12/2021
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	PCMM80701V
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Giornalisti 4.0

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 in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)

Titolo: Giochiamo con la Matematica

Dettagli modulo

Titolo modulo	Giochiamo con la Matematica
Descrizione modulo	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.
Data inizio prevista	02/10/2021
Data fine prevista	04/12/2021
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	PCEE80701X
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Giochiamo con la Matematica

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 in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)

Titolo: Pitagora si diverte

Dettagli modulo

Titolo modulo	Pitagora si diverte
Descrizione modulo	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.
Data inizio prevista	29/09/2021
Data fine prevista	01/12/2021
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	PCMM80702X
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Pitagora si diverte

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: ROBOTTIAMO



Dettagli modulo

Titolo modulo	ROBOTTIAMO
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	01/09/2021
Data fine prevista	14/09/2021
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PCEE80701X
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ROBOTTIAMO

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 ROBOTICA PER TUTTI

Dettagli modulo

Titolo modulo	CODING E ROBOTICA PER TUTTI
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	01/09/2021
Data fine prevista	14/09/2021
Tipo Modulo	Competenza digitale



Sedi dove è previsto il modulo	PCMM80702X
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CODING E ROBOTICA PER TUTTI

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 materia di consapevolezza ed espressione culturale

Titolo: Musica d'insieme1

Dettagli modulo

Titolo modulo	Musica d'insieme1
Descrizione modulo	L'esperienza musicale precoce permette agli studenti di sviluppare la capacità di pensare musicalmente durante l'ascolto o l'esecuzione musicale. Attraverso i suoni di un brano musicale ascoltato o eseguito, si riesce a richiamare nella mente la musica ascoltata poco o molto tempo prima, predire, durante l'ascolto, i suoni che ancora devono venire, cantare una musica nella testa, 'ascoltarla' nella testa mentre si legge o si scrive uno spartito, improvvisare con la voce o con uno strumento. Proprio come lo sviluppo del linguaggio, l'intelligenza musicale può essere favorita attraverso specifiche attività, che saranno svolte durante il laboratorio. La musica, inoltre, è fondamentale per contrastare ansie e paure e permette agli studenti di allontanare i sentimenti negativi, contribuendo allo sviluppo emotivo e alle competenze affettive.
Data inizio prevista	02/10/2021
Data fine prevista	04/12/2021
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	PCEE80701X
Numero destinatari	10 Studentesse e studenti Primaria 10 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Musica d'insieme1

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 in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Titolo: Musica d'insieme2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Musica d'insieme2
Descrizione modulo	L'esperienza musicale precoce permette agli studenti di sviluppare la capacità di pensare musicalmente durante l'ascolto o l'esecuzione musicale. Attraverso i suoni di un brano musicale ascoltato o eseguito, si riesce a richiamare nella mente la musica ascoltata poco o molto tempo prima, predire, durante l'ascolto, i suoni che ancora devono venire, cantare una musica nella testa, 'ascoltarla' nella testa mentre si legge o si scrive uno spartito, improvvisare con la voce o con uno strumento. Proprio come lo sviluppo del linguaggio, l'intelligenza musicale può essere favorita attraverso specifiche attività, che saranno svolte durante il laboratorio. La musica, inoltre, è fondamentale per contrastare ansie e paure e permette agli studenti di allontanare i sentimenti negativi, contribuendo allo sviluppo emotivo e alle competenze affettive.
Data inizio prevista	11/12/2021
Data fine prevista	25/02/2022
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	PCEE80701X
Numero destinatari	10 Studentesse e studenti Primaria 10 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Musica d'insieme2

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 in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Titolo: Musica d'insieme3

Dettagli modulo

Titolo modulo	Musica d'insieme3
Descrizione modulo	L'esperienza musicale precoce permette agli studenti di sviluppare la capacità di pensare musicalmente durante l'ascolto o l'esecuzione musicale. Attraverso i suoni di un brano musicale ascoltato o eseguito, si riesce a richiamare nella mente la musica ascoltata poco o molto tempo prima, predire, durante l'ascolto, i suoni che ancora devono venire, cantare una musica nella testa, 'ascoltarla' nella testa mentre si legge o si scrive uno spartito, improvvisare con la voce o con uno strumento. Proprio come lo sviluppo del linguaggio, l'intelligenza musicale può essere favorita attraverso specifiche attività, che saranno svolte durante il laboratorio. La musica, inoltre, è fondamentale per contrastare ansie e paure e permette agli studenti di allontanare i sentimenti negativi, contribuendo allo sviluppo emotivo e alle competenze affettive.
Data inizio prevista	02/10/2021
Data fine prevista	04/12/2021
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	PCEE807076
Numero destinatari	10 Studentesse e studenti Primaria 10 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Musica d'insieme3

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 in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Titolo: Musica d'Insieme4

Dettagli modulo

Titolo modulo	Musica d'Insieme4
Descrizione modulo	L'esperienza musicale precoce permette agli studenti di sviluppare la capacità di pensare musicalmente durante l'ascolto o l'esecuzione musicale. Attraverso i suoni di un brano musicale ascoltato o eseguito, si riesce a richiamare nella mente la musica ascoltata poco o molto tempo prima, predire, durante l'ascolto, i suoni che ancora devono venire, cantare una musica nella testa, 'ascoltarla' nella testa mentre si legge o si scrive uno spartito, improvvisare con la voce o con uno strumento. Proprio come lo sviluppo del linguaggio, l'intelligenza musicale può essere favorita attraverso specifiche attività, che saranno svolte durante il laboratorio. La musica, inoltre, è fondamentale per contrastare ansie e paure e permette agli studenti di allontanare i sentimenti negativi, contribuendo allo sviluppo emotivo e alle competenze affettive.
Data inizio prevista	11/12/2021
Data fine prevista	25/02/2022
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	PCEE807076
Numero destinatari	10 Studentesse e studenti Primaria 10 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Musica d'Insieme4

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 €



Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Tutti a bordo	€ 15.246,00
RAGAZZI 2030: MISSIONE FUTURO	€ 76.230,00
TOTALE PROGETTO	€ 91.476,00

Avviso	0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità (Piano 1052228)
Importo totale richiesto	€ 91.476,00
Massimale avviso	€ 100.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	
Data Delibera collegio docenti	-
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	
Data Delibera consiglio d'istituto	-
Data e ora inoltro	12/05/2021 11:19:40
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 IN CAMPO</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>SPORT IN VASCA</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>FAI CANESTRO!</u>	€ 5.082,00	



	Totale Progetto "Tutti a bordo"	€ 15.246,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>CREATIVA- MENTE1</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>CREATIVA- MENTE2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>CREATIVA- MENTE3</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>SIAMO TUTTI AUTORI1</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>SIAMO TUTTI AUTORI2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>SIAMO TUTTI AUTORI3</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Giornalisti 4.0</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Giochiamo con la Matematica</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Pitagora si diverte</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>ROBOTTIAMO</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>CODING E ROBOTICA PER TUTTI</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Musica d'insieme1</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Musica d'insieme2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Musica d'insieme3</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Musica d'Insieme4</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "RAGAZZI 2030: MISSIONE FUTURO"	€ 76.230,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 91.476,00	€ 100.000,00