



Candidatura N. 1053153

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

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

| | |
|------------------------------|--|
| Denominazione | IC MANIAGO 'MARGHERITA HACK' |
| Codice meccanografico | PNIC82800X |
| Tipo istituto | ISTITUTO COMPRENSIVO |
| Indirizzo | VIA DANTE 48 |
| Provincia | PN |
| Comune | Maniago |
| CAP | 33085 |
| Telefono | 0427709057 |
| E-mail | PNIC82800X@istruzione.it |
| Sito web | http://www.icmaniago.it/ |
| Numero alunni | 1265 |
| Plessi | PNAA82801R - MANIAGO-CAP."MONUMENTO CADUTI" PNAA82802T - MANIAGO-CAMPAGNA "GIOV. XXIII" PNAA82803V - MANIAGO - FRATTA PNAA82804X - MANIAGO -VIA CAMPAGNA PNEE828012 - MANIAGO-CAP. "DANTE ALIGHIERI" PNEE828023 - MANIAGO-CAMPAGNA "S.GIOV.BOSCO" PNEE828034 - MANIAGOLIBERO "A. MANZONI" PNEE828045 - VIVARO "S.DOMENICO SAVIO" PNIC82800X - IC MANIAGO 'MARGHERITA HACK' PNMM828011 - SMS "G. MARCONI" PNMM828022 - VIVARO |



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1053153 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 | TRIATHLON | € 5.082,00 |
| Arte; scrittura creativa; teatro | PROGETTO TEATRALE CLASSI TERZE MEDIE | € 6.482,00 |
| Arte; scrittura creativa; teatro | ECCO LA PRIMA! | € 5.082,00 |
| | TOTALE SCHEDE FINANZIARIE | € 16.646,00 |

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

| Tipologia modulo | Titolo | Costo |
|---|--|------------|
| Competenza alfabetica funzionale | L'ITALIANO PER LO STUDIO: LABORATORIO SUL METODO | € 6.482,00 |
| Competenza alfabetica funzionale | INIZIARE CON METODO | € 5.082,00 |
| Competenza multilinguistica | ROCK ON | € 6.482,00 |
| Competenza multilinguistica | AVVIO ALLE LINGUE CLASSICHE | € 6.482,00 |
| Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM) | MATEMATICA IN GIOCO | € 6.482,00 |
| Competenza digitale | IL CODING ALLE PRIMARIE | € 5.082,00 |
| Competenza digitale | FINO ALL'ULTIMO LEGO | € 5.082,00 |
| Competenza digitale | RIPARTIAMO CON IL CODING | € 5.082,00 |
| Competenza digitale | COMINCIAMO DAL CODING | € 5.082,00 |
| Competenza digitale | UN MATTONCINO ALLA VOLTA | € 6.482,00 |
| Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale | DAL GESTO ALLA VOCE CLASSI PRIME: EDUCAZIONE AL LINGUAGGIO TEATRALE E MUSICALE | € 6.482,00 |
| Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale | DAL GESTO ALLA VOCE SECONDE: PERCORSO EDUCAZIONE TEATRALE E MUSICALE CLASSI SECONDE SECONDARIA | € 6.482,00 |
| Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale | DOVE NASCONO LE STORIE | € 5.082,00 |
| Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare | LABORATORIO PER LA PROGETTAZIONE E FORMULAZIONE DI UN ELABORATO | € 6.482,00 |

Firmato digitalmente da LAURA RUGGIERO



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 MANIAGO 'MARGHERITA
HACK' (PNIC82800X)

| | | |
|--|----------------------------------|--------------------|
| | TOTALE SCHEDE FINANZIARIE | € 82.348,00 |
|--|----------------------------------|--------------------|



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: CRESCO CON GLI ALTRI

| | |
|------------------------------------|---|
| | |
| <p>Descrizione progetto</p> | <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 |
|--------------------------------------|--------------------|
| TRIATHLON | € 5.082,00 |
| PROGETTO TEATRALE CLASSI TERZE MEDIE | € 6.482,00 |
| ECCO LA PRIMA! | € 5.082,00 |
| TOTALE SCHEDE FINANZIARIE | € 16.646,00 |

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: TRIATHLON

Dettagli modulo

| | |
|---------------------------------------|--|
| Titolo modulo | TRIATHLON |
| Descrizione modulo | <p>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.</p> <p>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.</p> <p>sport di base da svolgere all' aperto ed in ambiente naturale per quanto riguardo corsa e ciclismo, in piscina per il nuoto. corsi della durata di 8 lezioni ciascuno con manifestazione finale di triathlon</p> |
| Data inizio prevista | 06/10/2021 |
| Data fine prevista | 22/12/2021 |
| Tipo Modulo | Educazione motoria; sport; gioco didattico |
| Sedi dove è previsto il modulo | PNMM828011 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: TRIATHLON

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

Firmato digitalmente da LAURA RUGGIERO



| | | | | | | |
|----------|---------------|----------------------|-------------|--|----|-------------------|
| 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: Arte; scrittura creativa; teatro

Titolo: PROGETTO TEATRALE CLASSI TERZE MEDIE

Dettagli modulo

| | |
|---------------------------------------|---|
| Titolo modulo | PROGETTO TEATRALE CLASSI TERZE MEDIE |
| Descrizione modulo | <p>Le attività del laboratorio mirano a stimolare la creatività come percorso personale di ciascuno, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. I partecipanti saranno coinvolti nella scoperta dell'arte quale unione di teatro, musica e danza attraverso la preparazione e realizzazione di uno spettacolo. Professionisti specializzati nelle diverse discipline artistiche potranno arricchire le basi culturali dei partecipanti attraverso attività di recitazione, uniti a momenti di scrittura creativa, per scrivere un copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione.</p> <p>Il progetto vuole trasmettere strumenti per mettere in grado gli alunni di seguire con spirito critico performance teatrali, attraverso un percorso di costruzione di uno spettacolo da presentare a teatro; gli studenti saranno avvicinati al testo e al lavoro su di esso attraverso prove di messa in scena.</p> <p>Il progetto propone il teatro come veicolo di acquisizione di linguaggi (verbale, corporeo...) e favorire approcci critici, dinamici, emotivi, espressivi ai testi.</p> <p>Il progetto sviluppa l'intelligenza corporea espressiva attraverso l'azione scenica; avvicinando gli allievi al teatro.</p> |
| Data inizio prevista | 04/10/2021 |
| Data fine prevista | 24/12/2021 |
| Tipo Modulo | Arte; scrittura creativa; teatro |
| Sedi dove è previsto il modulo | PNMM828011 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PROGETTO TEATRALE CLASSI TERZE MEDIE

| 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 € |
| Opzionali | Mensa | Costo giorno persona | 7,00 €/giorno | 10 giorni | 20 | 1.400,00 € |

Firmato digitalmente da LAURA RUGGIERO



| | | | | | | |
|----------|---------------|----------------------|------------|--|----|-------------------|
| Gestione | Gestione | Costo orario persona | 3,47 €/ora | | 20 | 2.082,00 € |
| | TOTALE | | | | | 6.482,00 € |

Elenco dei moduli

Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro

Titolo: ECCO LA PRIMA!

Dettagli modulo

| | |
|---------------------------------------|--|
| Titolo modulo | ECCO LA PRIMA! |
| Descrizione modulo | Il laboratorio intende fornire agli studenti gli strumenti per poter leggere e interpretare un'opera d'arte contemporanea, anche attraverso la sua riproducibilità e reinterpretazione in chiave creativa. La metodologia utilizzata favorisce un rapporto dinamico con l'arte, attraverso visite guidate per l'analisi diretta delle opere esposte nei musei, nelle mostre o in altri luoghi del territorio, per un coinvolgimento attivo e immersivo dello studente, offrendo anche la possibilità di riprodurle, in modo originale, utilizzando tecniche e strumenti digitali. Trasformare il libro in uno strumento: il lettore si trasforma in autore, racconta lui la trama e lo fa in modo unico e personale, scoprendo la creatività e imparando le tecniche di realizzazione grafica e di coloritura |
| Data inizio prevista | 20/06/2022 |
| Data fine prevista | 30/06/2022 |
| Tipo Modulo | Arte; scrittura creativa; teatro |
| Sedi dove è previsto il modulo | PNEE828034 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Primaria |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ECCO LA PRIMA!

| 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: PROMUOVO ME STESSO

| <p>Descrizione progetto</p> | <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 |
|--|--------------------|
| L'ITALIANO PER LO STUDIO: LABORATORIO SUL METODO | € 6.482,00 |
| INIZIARE CON METODO | € 5.082,00 |
| ROCK ON | € 6.482,00 |
| AVVIO ALLE LINGUE CLASSICHE | € 6.482,00 |
| MATEMATICA IN GIOCO | € 6.482,00 |
| IL CODING ALLE PRIMARIE | € 5.082,00 |
| FINO ALL'ULTIMO LEGO | € 5.082,00 |
| RIPARTIAMO CON IL CODING | € 5.082,00 |
| COMINCIAMO DAL CODING | € 5.082,00 |
| UN MATTONCINO ALLA VOLTA | € 6.482,00 |
| DAL GESTO ALLA VOCE CLASSI PRIME: EDUCAZIONE AL LINGUAGGIO TEATRALE E MUSICALE | € 6.482,00 |
| DAL GESTO ALLA VOCE SECONDE: PERCORSO EDUCAZIONE TEATRALE E MUSICALE CLASSI SECONDE SECONDARIA | € 6.482,00 |
| DOVE NASCONO LE STORIE | € 5.082,00 |
| LABORATORIO PER LA PROGETTAZIONE E FORMULAZIONE DI UN ELABORATO | € 6.482,00 |
| TOTALE SCHEDE FINANZIARIE | € 82.348,00 |

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza alfabetica funzionale

Titolo: L'ITALIANO PER LO STUDIO: LABORATORIO SUL METODO

Dettagli modulo

| Dettagli modulo | |
|----------------------|--|
| Titolo modulo | L'ITALIANO PER LO STUDIO: LABORATORIO SUL METODO |

Firmato digitalmente da LAURA RUGGIERO



| | |
|---------------------------------------|--|
| Descrizione modulo | <p>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:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>Il successo scolastico si costruisce attraverso la costruzione di un proprio metodo di studio: il laboratorio mira alla sua acquisizione attraverso il potenziamento della lingua italiana come strumento di decodifica dei testi e riformulazione degli stessi per l'acquisizione stabile delle competenze funzionali allo sviluppo delle competenze trasversali.</p> |
| Data inizio prevista | 04/10/2021 |
| Data fine prevista | 28/01/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza alfabetica funzionale |
| Sedi dove è previsto il modulo | PNMM828011 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: L'ITALIANO PER LO STUDIO: LABORATORIO SUL METODO

| 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 € |
| Opzionali | Mensa | Costo giorno persona | 7,00 €/giorno | 10 giorni | 20 | 1.400,00 € |
| Gestione | Gestione | Costo orario persona | 3,47 €/ora | | 20 | 2.082,00 € |
| | TOTALE | | | | | 6.482,00 € |

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza alfabetica funzionale
Titolo: INIZIARE CON METODO

Dettagli modulo

| | |
|----------------------|---------------------|
| Titolo modulo | INIZIARE CON METODO |
|----------------------|---------------------|

Firmato digitalmente da LAURA RUGGIERO



| | |
|---------------------------------------|--|
| 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 | 06/09/2021 |
| Data fine prevista | 31/01/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza alfabetica funzionale |
| Sedi dove è previsto il modulo | PNMM828022 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: INIZIARE CON METODO

| 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 multilinguistica
Titolo: ROCK ON

Dettagli modulo

| | |
|----------------------|---------|
| Titolo modulo | ROCK ON |
|----------------------|---------|

Firmato digitalmente da LAURA RUGGIERO



| | |
|---------------------------------------|--|
| Descrizione modulo | <p>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.</p> <p>Verranno proposte canzoni in lingua inglese come elemento di stimolo e punto di partenza per consolidare e potenziare le abilità di listening, writing, speaking e pronunciation, ma anche come occasione per trattare e approfondire tematiche culturali, oltre che ovviamente permettere una riflessione sulla lingua. La musica riesce naturalmente a fungere da elemento motivazionale, rendendo più agevole l'apprendimento.</p> |
| Data inizio prevista | 13/10/2021 |
| Data fine prevista | 01/12/2021 |
| Tipo Modulo | Competenza multilinguistica |
| Sedi dove è previsto il modulo | PNMM828011 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ROCK ON

| 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 € |
| Opzionali | Mensa | Costo giorno persona | 7,00 €/giorno | 10 giorni | 20 | 1.400,00 € |
| Gestione | Gestione | Costo orario persona | 3,47 €/ora | | 20 | 2.082,00 € |
| | TOTALE | | | | | 6.482,00 € |

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza multilinguistica
Titolo: AVVIO ALLE LINGUE CLASSICHE

Dettagli modulo

| | |
|----------------------|-----------------------------|
| Titolo modulo | AVVIO ALLE LINGUE CLASSICHE |
|----------------------|-----------------------------|

Firmato digitalmente da LAURA RUGGIERO



| | |
|---------------------------------------|---|
| 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>L'intervento si propone di offrire agli alunni di terza, che si iscriveranno in istituti con insegnamento della lingua latina, l'opportunità di avvicinarsi in maniera laboratoriale allo studio di questa nuova materia, con le seguenti finalità: migliorare le abilità di analisi sintattica della lingua italiana; conoscere le strutture della lingua latina e saperle applicare alla traduzione di semplici e brevi testi; illustrare il quadro culturale in cui si è sviluppata la lingua e la civiltà del latino; comprendere le trasformazioni della lingua latina nel volgare italiano.</p> |
| Data inizio prevista | 07/02/2022 |
| Data fine prevista | 31/05/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza multilinguistica |
| Sedi dove è previsto il modulo | PNEE828012 PNMM828011 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: AVVIO ALLE LINGUE CLASSICHE

| 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 € |
| Opzionali | Mensa | Costo giorno persona | 7,00 €/giorno | 10 giorni | 20 | 1.400,00 € |
| Gestione | Gestione | Costo orario persona | 3,47 €/ora | | 20 | 2.082,00 € |
| | TOTALE | | | | | 6.482,00 € |

Elenco dei moduli

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

Titolo: MATEMATICA IN GIOCO

Dettagli modulo

| | |
|----------------------|---------------------|
| Titolo modulo | MATEMATICA IN GIOCO |
|----------------------|---------------------|

Firmato digitalmente da LAURA RUGGIERO



| | |
|---------------------------------------|--|
| Descrizione modulo | <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> <p>Il progetto si propone di avvicinare i ragazzi alla matematica. Verranno proposti diverse attività matematiche, che spaziano in vari ambiti di contenuto, portando gli alunni a scoprire che si può apprendere la matematica attraverso il gioco. Giocare ha molti vantaggi, permette di predisporre situazioni d'aula più inclusive creando un ambiente di apprendimento in cui c'è spazio per tutti, aiuta ad argomentare, trovare soluzione ai problemi, dimostrare e attivare nuove strategie.</p> |
| Data inizio prevista | 24/01/2022 |
| Data fine prevista | 30/05/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM) |
| Sedi dove è previsto il modulo | PNMM828011 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MATEMATICA 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 € |
| Opzionali | Mensa | Costo giorno persona | 7,00 €/giorno | 10 giorni | 20 | 1.400,00 € |
| Gestione | Gestione | Costo orario persona | 3,47 €/ora | | 20 | 2.082,00 € |
| | TOTALE | | | | | 6.482,00 € |

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale

Titolo: IL CODING ALLE PRIMARIE

Dettagli modulo

| | |
|----------------------|-------------------------|
| Titolo modulo | IL CODING ALLE PRIMARIE |
|----------------------|-------------------------|

Firmato digitalmente da LAURA RUGGIERO



| | |
|---------------------------------------|--|
| Descrizione modulo | <p>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.</p> <p>L'intento della proposta progettuale è quello di consentire lo sviluppo di competenze e abilità utili allo studente non solo dal punto di vista tecnologico-digitale ma anche nella risoluzione dei problemi, nella creatività e nel lavoro di gruppo. Infatti, con il coding e la robotica educativa, gli studenti potranno avvicinarsi al pensiero computazionale e alla capacità di risolvere problemi in maniera efficiente e collaborativa, competenze trasversali utili per formare il cittadino del futuro. Il progetto intende sviluppare competenze trasversali e in continuità tra i gradi scolastici, attraverso esperienze che possano efficacemente collegare il reale al virtuale.</p> |
| Data inizio prevista | 13/06/2022 |
| Data fine prevista | 30/06/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza digitale |
| Sedi dove è previsto il modulo | PNEE828034 PNMM828011 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Primaria |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: IL CODING ALLE PRIMARIE

| 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: FINO ALL'ULTIMO LEGO

Dettagli modulo

| | |
|----------------------|----------------------|
| Titolo modulo | FINO ALL'ULTIMO LEGO |
|----------------------|----------------------|

Firmato digitalmente da LAURA RUGGIERO



| | |
|---------------------------------------|---|
| Descrizione modulo | <p>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.</p> <p>Il progetto si propone di avvicinare i ragazzi al mondo delle STEAM, in particolare alla robotica e al coding, proponendo alla fine la partecipazione alla competizione First Lego League. Durante tutto il progetto verranno affrontate varie situazioni problematiche e gli alunni dovranno effettuare delle ricerche, con tutti i criteri del protocollo scientifico, per proporre delle soluzioni innovative. Inoltre gli alunni verranno introdotti al coding e alla robotica attraverso la costruzione e alla programmazione di un robot (kit Lego Spike Prime). Verranno costruiti robot in grado di compiere varie missioni in base ai campi gara disponibili a scuola e eventuali campi proposti dall'insegnante esperto. Grande importanza verrà data alla capacità di lavorare in gruppo per arrivare a dei risultati.</p> |
| Data inizio prevista | 04/10/2021 |
| Data fine prevista | 29/04/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza digitale |
| Sedi dove è previsto il modulo | PNMM828022 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: FINO ALL'ULTIMO LEGO

| 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: RIPARTIAMO CON IL CODING

Dettagli modulo

| | |
|----------------------|--------------------------|
| Titolo modulo | RIPARTIAMO CON IL CODING |
|----------------------|--------------------------|

Firmato digitalmente da LAURA RUGGIERO



| | |
|---------------------------------------|---|
| Descrizione modulo | <p>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.</p> <p>L'intento della proposta progettuale è quello di consentire lo sviluppo di competenze e abilità utili allo studente non solo dal punto di vista tecnologico-digitale ma anche nella risoluzione dei problemi, nella creatività e nel lavoro di gruppo. Infatti, con il coding e la robotica educativa, gli studenti potranno avvicinarsi al pensiero computazionale e alla capacità di risolvere problemi in maniera efficiente e collaborativa, competenze trasversali utili per formare il cittadino del futuro. Il progetto intende sviluppare competenze trasversali e in continuità tra i gradi scolastici, attraverso esperienze che possano efficacemente collegare il reale al virtuale</p> |
| Data inizio prevista | 01/09/2021 |
| Data fine prevista | 30/09/2021 |
| Tipo Modulo | Competenza digitale |
| Sedi dove è previsto il modulo | PNEE828012 PNMM828011 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Primaria |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: RIPARTIAMO CON IL CODING

| 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: COMINCIAMO DAL CODING

Dettagli modulo

| | |
|----------------------|-----------------------|
| Titolo modulo | COMINCIAMO DAL CODING |
|----------------------|-----------------------|

Firmato digitalmente da LAURA RUGGIERO



| | |
|---------------------------------------|---|
| Descrizione modulo | <p>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.</p> <p>Il progetto prevede la presenza di una figura aggiuntiva per il sostegno. L'intento della proposta progettuale è quello di consentire lo sviluppo di competenze e abilità utili allo studente non solo dal punto di vista tecnologico-digitale ma anche nella risoluzione dei problemi, nella creatività e nel lavoro di gruppo. Infatti, con il coding e la robotica educativa, gli studenti potranno avvicinarsi al pensiero computazionale e alla capacità di risolvere problemi in maniera efficiente e collaborativa, competenze trasversali utili per formare il cittadino del futuro. Il progetto intende proporre esperienze che possano efficacemente collegare il reale al virtuale. L'attività di laboratorio avrà come nodo centrale la risoluzione di situazioni problema, alle quali trovare soluzione attraverso pratiche cooperative, sperimentazione di attività, protagonismo creativo degli alunni. L'ambiente di apprendimento che si andrà a costruire sarà basato su contenuti che consentono una interazione tra manuale e digitale e dove l'approccio sarà favorito da situazioni-gioco. L'intento della proposta formativa è quello di consentire lo sviluppo di competenze e abilità utili allo studente non solo dal punto di vista tecnologico-matematico ma anche nella risoluzione dei problemi, nella creatività e nel lavoro di gruppo.</p> |
| Data inizio prevista | 13/06/2022 |
| Data fine prevista | 30/06/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza digitale |
| Sedi dove è previsto il modulo | PNEE828023 PNMM828011 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Primaria |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: COMINCIAMO DAL CODING

| 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: UN MATTONCINO ALLA VOLTA

Dettagli modulo

| | |
|----------------------|--------------------------|
| Titolo modulo | UN MATTONCINO ALLA VOLTA |
|----------------------|--------------------------|

Firmato digitalmente da LAURA RUGGIERO



| | |
|---------------------------------------|---|
| Descrizione modulo | <p>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.</p> <p>Il progetto si propone di avvicinare i ragazzi al mondo delle STEAM, in particolare alla robotica e al coding, proponendo alla fine la partecipazione alla competizione First Lego League. Durante tutto il progetto verranno affrontate varie situazioni problematiche e gli alunni dovranno effettuare delle ricerche, con tutti i criteri del protocollo scientifico, per proporre delle soluzioni innovative. Inoltre gli alunni verranno introdotti al coding e alla robotica attraverso la costruzione e alla programmazione di un robot (kit Lego Spike Prime). Verranno costruiti robot in grado di compiere varie missioni in base ai campi gara disponibili a scuola e eventuali campi proposti dall'insegnante esperto. Grande importanza verrà data alla capacità di lavorare in gruppo per arrivare a dei risultati.</p> |
| Data inizio prevista | 04/10/2021 |
| Data fine prevista | 29/04/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza digitale |
| Sedi dove è previsto il modulo | PNMM828011 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: UN MATTONCINO ALLA VOLTA

| 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 € |
| Opzionali | Mensa | Costo giorno persona | 7,00 €/giorno | 10 giorni | 20 | 1.400,00 € |
| Gestione | Gestione | Costo orario persona | 3,47 €/ora | | 20 | 2.082,00 € |
| | TOTALE | | | | | 6.482,00 € |

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Titolo: DAL GESTO ALLA VOCE CLASSI PRIME: EDUCAZIONE AL LINGUAGGIO TEATRALE E MUSICALE

Dettagli modulo

| | |
|----------------------|--|
| Titolo modulo | DAL GESTO ALLA VOCE CLASSI PRIME: EDUCAZIONE AL LINGUAGGIO TEATRALE E MUSICALE |
|----------------------|--|

Firmato digitalmente da LAURA RUGGIERO



| | |
|---------------------------------------|---|
| Descrizione modulo | <p>Le attività del laboratorio mirano a stimolare la creatività come percorso personale di ciascuno, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. I partecipanti saranno coinvolti nella scoperta dell'arte quale unione di teatro, musica e danza attraverso la preparazione e realizzazione di uno spettacolo. Professionisti specializzati nelle diverse discipline artistiche potranno arricchire le basi culturali dei partecipanti attraverso attività di recitazione, uniti a momenti di scrittura creativa, per mettere mano al copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione.</p> <p>Il seguente laboratorio dà la possibilità agli alunni di realizzare, partendo dalla programmazione, un prodotto finito, in un'ottica di cultura e servizio per l'utenza scolastica; inoltre è una attività prettamente interdisciplinare, perché coinvolge numerosi aspetti delle materie di studio, facendole concorrere alla realizzazione di progetti che assumono forti valenze educative e rendono possibile una formazione globale dell'alunno. Il laboratorio teatrale e musicale è finalizzato alla creazione di un ambiente dove ciascun alunno possa esprimersi, possa manifestare i propri bisogni sviluppando così la conoscenza del sé e del collettivo. In particolare si intende soddisfare i seguenti bisogni degli alunni: sperimentare linguaggi espressivi diversi: gestualità, immagine, musica, ritmo, canto, danza e parola; consolidare e rafforzare la conoscenza di SÉ e dell'ALTRO educarsi al rispetto dell'altro, alla collaborazione e alla cooperazione. Una importante esigenza educativa alla quale il progetto vuole rispondere è quella di una più compiuta possibilità d'integrazione agli alunni con bisogni educativi speciali.</p> |
| Data inizio prevista | 07/02/2022 |
| Data fine prevista | 30/06/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale |
| Sedi dove è previsto il modulo | PNMM828011 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: DAL GESTO ALLA VOCE CLASSI PRIME: EDUCAZIONE AL LINGUAGGIO TEATRALE E MUSICALE

| 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 € |
| Opzionali | Mensa | Costo giorno persona | 7,00 €/giorno | 10 giorni | 20 | 1.400,00 € |
| Gestione | Gestione | Costo orario persona | 3,47 €/ora | | 20 | 2.082,00 € |
| | TOTALE | | | | | 6.482,00 € |

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Titolo: DAL GESTO ALLA VOCE SECONDE: PERCORSO EDUCAZIONE TEATRALE E MUSICALE CLASSI SECONDE SECONDARIA



Dettagli modulo

| | |
|---------------------------------------|---|
| Titolo modulo | DAL GESTO ALLA VOCE SECONDE: PERCORSO EDUCAZIONE TEATRALE E MUSICALE CLASSI SECONDE SECONDARIA |
| Descrizione modulo | <p>Le attività del laboratorio mirano a stimolare la creatività come percorso personale di ciascuno, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. I partecipanti saranno coinvolti nella scoperta dell'arte quale unione di teatro, musica e danza attraverso la preparazione e realizzazione di uno spettacolo. Professionisti specializzati nelle diverse discipline artistiche potranno arricchire le basi culturali dei partecipanti attraverso attività di recitazione, uniti a momenti di scrittura creativa, per mettere mano al copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione.</p> <p>Il seguente laboratorio dà la possibilità agli alunni di realizzare, partendo dalla programmazione, un prodotto finito, in un'ottica di cultura e servizio per l'utenza scolastica; inoltre è una attività prettamente interdisciplinare, perché coinvolge numerosi aspetti delle materie di studio, facendole concorrere alla realizzazione di progetti che assumono forti valenze educative e rendono possibile una formazione globale dell'alunno. Il laboratorio teatrale e musicale è finalizzato alla creazione di un ambiente dove ciascun alunno possa esprimersi, possa manifestare i propri bisogni sviluppando così la conoscenza del sé e del collettivo. In particolare si intende soddisfare i seguenti bisogni degli alunni: sperimentare linguaggi espressivi diversi: gestualità, immagine, musica, ritmo, canto, danza e parola; consolidare e rafforzare la conoscenza di SÉ e dell'ALTRO educarsi al rispetto dell'altro, alla collaborazione e alla cooperazione. Una importante esigenza educativa alla quale il progetto vuole rispondere è quella di una più compiuta possibilità d'integrazione agli alunni con bisogni educativi speciali.</p> |
| Data inizio prevista | 07/02/2022 |
| Data fine prevista | 30/06/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale |
| Sedi dove è previsto il modulo | PNMM828011 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: DAL GESTO ALLA VOCE SECONDE: PERCORSO EDUCAZIONE TEATRALE E MUSICALE CLASSI SECONDE SECONDARIA

| 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 € |
| Opzionali | Mensa | Costo giorno persona | 7,00 €/giorno | 10 giorni | 20 | 1.400,00 € |
| Gestione | Gestione | Costo orario persona | 3,47 €/ora | | 20 | 2.082,00 € |
| | TOTALE | | | | | 6.482,00 € |

Elenco dei moduli

Firmato digitalmente da LAURA RUGGIERO



Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Titolo: DOVE NASCONO LE STORIE

Dettagli modulo

| | |
|---------------------------------------|--|
| Titolo modulo | DOVE NASCONO LE STORIE |
| Descrizione modulo | Le attività del laboratorio mirano a stimolare la creatività come percorso personale di ciascuno, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. I partecipanti saranno coinvolti nella scoperta dell'arte quale unione di teatro, musica e danza attraverso la preparazione e realizzazione di uno spettacolo. Professionisti specializzati nelle diverse discipline artistiche potranno arricchire le basi culturali dei partecipanti attraverso attività di recitazione, uniti a momenti di scrittura creativa, per mettere mano al copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione. |
| Data inizio prevista | 20/06/2022 |
| Data fine prevista | 03/07/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale |
| Sedi dove è previsto il modulo | PNEE828034 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Primaria |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: DOVE NASCONO LE STORIE

| 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 personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Titolo: LABORATORIO PER LA PROGETTAZIONE E FORMULAZIONE DI UN ELABORATO

Dettagli modulo

| | |
|----------------------|---|
| Titolo modulo | LABORATORIO PER LA PROGETTAZIONE E FORMULAZIONE DI UN ELABORATO |
|----------------------|---|

Firmato digitalmente da LAURA RUGGIERO



| | |
|---------------------------------------|---|
| Descrizione modulo | Il laboratorio è finalizzato a sostenere gli studenti delle classi terze nel lavoro di progettazione del proprio elaborato, attraverso le varie fasi di definizione del tema, focalizzazione dei nuclei di sviluppo, individuazione e selezione delle fonti, produzione testuale e multimediale, produzione delle informazioni di sintesi: bibliografia, sitografia, filmografia... |
| Data inizio prevista | 04/04/2022 |
| Data fine prevista | 31/05/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare |
| Sedi dove è previsto il modulo | PNMM828011 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: LABORATORIO PER LA PROGETTAZIONE E FORMULAZIONE DI UN ELABORATO

| 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 € |
| Opzionali | Mensa | Costo giorno persona | 7,00 €/giorno | 10 giorni | 20 | 1.400,00 € |
| Gestione | Gestione | Costo orario persona | 3,47 €/ora | | 20 | 2.082,00 € |
| | TOTALE | | | | | 6.482,00 € |



Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

| Progetto | Costo |
|------------------------|--------------------|
| CRESCO CON GLI ALTRI | € 16.646,00 |
| PROMUOVO ME STESSO | € 82.348,00 |
| TOTALE PROGETTO | € 98.994,00 |

| | |
|--|--|
| Avviso | 0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità (Piano 1053153) |
| Importo totale richiesto | € 98.994,00 |
| 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 | 21/05/2021 09:23:50 |
| 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>TRIATHLON</u> | € 5.082,00 | |
| 10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti | Arte; scrittura creativa; teatro: <u>PROGETTO TEATRALE CLASSI TERZE MEDIE</u> | € 6.482,00 | |
| 10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti | Arte; scrittura creativa; teatro: <u>ECCO LA PRIMA!</u> | € 5.082,00 | |

Firmato digitalmente da LAURA RUGGIERO



| | | | |
|---------------------------------|---|--------------------|---------------------|
| | Totale Progetto "CRESCO CON GLI ALTRI" | € 16.646,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza alfabetica funzionale: <u>L'ITALIANO PER LO STUDIO: LABORATORIO SUL METODO</u> | € 6.482,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza alfabetica funzionale: <u>INIZIARE CON METODO</u> | € 5.082,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza multilinguistica: <u>ROCK ON</u> | € 6.482,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza multilinguistica: <u>AVVIO ALLE LINGUE CLASSICHE</u> | € 6.482,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>MATEMATICA IN GIOCO</u> | € 6.482,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza digitale: <u>IL CODING ALLE PRIMARIE</u> | € 5.082,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza digitale: <u>FINO ALL'ULTIMO LEGO</u> | € 5.082,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza digitale: <u>RIPARTIAMO CON IL CODING</u> | € 5.082,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza digitale: <u>COMINCIAMO DAL CODING</u> | € 5.082,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza digitale: <u>UN MATTONCINO ALLA VOLTA</u> | € 6.482,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>DAL GESTO ALLA VOCE CLASSI PRIME: EDUCAZIONE AL LINGUAGGIO TEATRALE E MUSICALE</u> | € 6.482,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>DAL GESTO ALLA VOCE SECONDE: PERCORSO EDUCAZIONE TEATRALE E MUSICALE CLASSI SECONDE SECONDARIA</u> | € 6.482,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>DOVE NASCONO LE STORIE</u> | € 5.082,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: <u>LABORATORIO PER LA PROGETTAZIONE E FORMULAZIONE DI UN ELABORATO</u> | € 6.482,00 | |
| | Totale Progetto "PROMUOVO ME STESSO" | € 82.348,00 | |
| | TOTALE CANDIDATURA | € 98.994,00 | € 100.000,00 |