

AVVISO - 59369, 19/04/2024, FSE+, Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025
CANDIDATURA N. 2836
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	SAN GIOVANNI BIANCO
Codice meccanografico	BGIC86900V
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA CASTELLI 19
Provincia	BERGAMO
Comune	SAN GIOVANNI BIANCO
CAP	24015
Telefono	034541433
Email	BGIC86900V@istruzione.it
Sito web	
Numero Alunni	310
Plessi	BGIC86900V BGAA86901Q BGAA86902R BGAA86903T BGEE869011 BGEE869022 BGEE869033 BGMM86901X

Il file è organizzato in 'Riepilogo candidatura' e a seguire i progetti con i relativi moduli.

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025
Istituto	BGIC86900V - SAN GIOVANNI BIANCO
Codice candidatura	2836
Importo totale richiesto	€ 51.480,00
Num. Prot. Delibera Delibera Collegio Docenti	6
Data Delibera Delibera Collegio Docenti	12/12/2023
Num. Prot. Delibera Delibera Consiglio d'istituto	67
Data Delibera Delibera Consiglio d'istituto	18/12/2023
Stato candidatura	Inviata
Data invio candidatura	24/05/2024

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
E-State crescendo	€ 51.480,00
TOTALE PROGETTI	€ 51.480,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	EMOZIONI E STORIE ESTIVE	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	METTIAMOCI... IN GIOCO	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Competenze in materia di cittadinanza	GIOCO E IMPARO	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	ORIENTEERING	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	RECUPERO E APPROFONDIMENTO	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	ALLA SCOPERTA DEL BOSCO	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	RECUPERO E APPROFONDIMENTO	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	DIVERTIAMOCI CON SCRATCH	€ 6.660,00
TOTALE MODULI			€ 51.480,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: E-State crescendo**ESO4.6.A4****ESO4.6.A4.A**

Titolo	E-State crescendo
Descrizione	<p>Il progetto mira ad attivare percorsi educativi e formativi finalizzati al potenziamento delle competenze, all'inclusione e alla socialità durante gli anni scolastici 2023/2024 e 2024-2025. L'obiettivo specifico è quello di promuovere la parità di accesso e il completamento di un'istruzione e formazione inclusiva e di qualità, come indicato nell'Obiettivo ESO4.6.</p> <p>Le attività formative proposte riguardano, in maniera particolare, interventi per gli studenti con Bisogni Educativi Speciali (BES) o in situazione di disabilità, come iniziative multidisciplinari e multiculturali e recupero degli apprendimenti. Inoltre, si vogliono realizzare progetti per il potenziamento delle competenze in diverse materie, come la lingua madre, matematica, scienze e tecnologie, lingua straniera (in particolare l'inglese per gli studenti della scuola primaria), competenze in materia di cittadinanza, competenza personale, sociale e capacità di imparare, competenza imprenditoriale, consapevolezza ed espressione culturale, educazione motoria, pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali.</p>
Codice CUP	I34D24001190007
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Numero moduli	8
Importo richiesto	€ 51.480,00

MODULO

Tipo modulo	Competenze in materia di cittadinanza
Titolo modulo	GIOCO E IMPARO
Descrizione	<p>Considerata la complessa situazione dei bambini rifugiati in Val Taleggio si possono proporre attività laboratoriali educative, ludiche e sportive finalizzate a sviluppare la socialità con gli altri bambini e con la comunità educante, ma nello stesso tempo a capire e interiorizzare attraverso il gioco e le varie attività proposte le regole di base primarie per una sana convivenza. Questi laboratori saranno un'ulteriore occasione per acquisire le abilità linguistiche e comunicative di base.</p> <p>La proposta si intende fattibile anche con la collaborazione di altri enti sul territorio.</p>
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	29/06/2024
Sede dove è previsto il modulo	BGEE869033
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

GIOCO E IMPARO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	ALLA SCOPERTA DEL BOSCO
Descrizione	<p>LA PROPOSTA MIRA AD AVVICINARE GLI ALUNNI ALLA SCOPERTA DEGLI ALBERI E DEI SUOI ABITANTI, IN GENERALE, E DEGLI ALBERI TIPICI DELLA NOSTRA ZONA, IN PARTICOLARE, CHE CON LA LORO VARIETÁ, DA SEMPRE AFFASCINANO I GIOVANI, SOLLECITANO LA LORO CURIOSITÁ, INVITANO A PORRE DOMANDE E FORMULARE IPOTESI, EDUCANDO AL PENSIERO ECOLOGICO.</p> <p>L'ATTIVITÁ OFFRE OPPORTUNITÁ DI OSSERVAZIONE DELL'AMBIENTE NATURALE, UTILIZZANDO E VALORIZZANDO IN MODO PARTICOLARE IL TERRITORIO LOCALE, CON L'INTENTO DI PROMUOVERE L'ANALISI DELLA REALTÁ UTILIZZANDO TECNICHE DI OSSERVAZIONE E DI RICERCA APPROPRIATE, UN LINGUAGGIO SPECIFICO E MODALITÁ DI LAVORO APERTE AL CONFRONTO.</p> <p>LA PROPOSTA, QUINDI, PREVEDE UN'OSSERVAZIONE DIRETTA DEGLI ALBERI E DEI SUOI ABITANTI, LA CONOSCENZA DEL LORO NOME, L'ANALISI DELLE FORME, DELLE GRANDEZZE E DELLA QUALITÁ DI ESSI.</p> <p>SI POSSONO REALIZZARE, INOLTRE, MOMENTI DI VERBALIZZAZIONE E RIELABORAZIONE GRAFICO – PITTORICHE DELLE ESPERIENZE EFFETTUATE, ELABORATI DI GRUPPO, UTILIZZANDO TECNICHE MISTE (DISEGNO, COLLAGE, PITTURA, FOTOGRAFIE, ...), LA CREAZIONE DI UNA CARTA D'IDENTITÁ (ANCHE CON L'USO DI STRUMENTI DIGITALI) DEGLI ALBERI E DEGLI ANIMALI CON I DATI RACCOLTI.</p>
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	31/07/2024
Sede dove è previsto il modulo	BGEE869022
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

ALLA SCOPERTA DEL BOSCO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	ORIENTEERING
Descrizione	<p>L' Orienteering é rivolto allo sviluppo della personalità dell'alunno e si configura come strumento di apprendimento trasversale:l'attività motoria é utile per creare momenti di divertimento e di crescita della sfera cognitiva dei bambini.La proposta mira a sviluppare nei ragazzi la capacità di leggere la simbologia delle mappe interpretando le immagini del territorio, di introdurre il bosco come ambiente per la pratica dell'orienteeering, incoraggiando i giovani a praticare tale sport. L' attività' si sviluppa attraverso una breve presentazione, sfruttando filmati,diapositive, fotografie ecc.Successivamente si propone un percorso di orienteeering in classe, fornendo la mappa dell'aula e il procedimento per orientarla.</p> <p>Inizialmente presentare un esercizio a sequenza libera(dove i punti di controllo possono essere visitati senza un ordine preciso),in modo da garantire il tempo e gli strumenti adatti per imparare a leggere una mappa.In un secondo momento, proporre un esercizio di orientamento a sequenza obbligata (dove i punti di controllo devono essere visitati secondo l'ordine indicato).</p> <p>Quando tutti gli alunni avranno sviluppato capacità di lettura del territorio e di una mapoa, l'orienteeering può essere svolto in uno spazio esterno(giardini della scuola, parco-giochi,bosco..), incentivando gli allievi a muoversi individualmente o proponendo sfide in piccoli gruppi.</p>
Data inizio prevista	01/07/2024
Data fine prevista	31/07/2024
Sede dove è previsto il modulo	BGEE869022
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

ORIENTEERING

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	DIVERTIAMOCI CON SCRATCH
Descrizione	<p>Ci si propone di fornire agli studenti una base nelle competenze digitali e nel pensiero computazionale utilizzando Scratch, un ambiente di programmazione visuale sviluppato dal MIT.</p> <p>L'obiettivo è stimolare la creatività, il problem solving e la collaborazione tra i ragazzi, preparandoli a comprendere e utilizzare le tecnologie digitali in modo critico e consapevole.</p> <p>Questo corso mira a fornire le competenze essenziali per navigare nel mondo digitale in modo creativo e responsabile.</p> <p>Utilizzando Scratch, il corso non solo insegna la programmazione, ma sviluppa anche il pensiero critico, la risoluzione dei problemi e la capacità di lavorare in gruppo, preparando i ragazzi per il futuro digitale.</p>
Data inizio prevista	02/09/2024
Data fine prevista	20/12/2024
Sede dove è previsto il modulo	BGMM86901X
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

DIVERTIAMOCI CON SCRATCH

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	RECUPERO E APPROFONDIMENTO
Descrizione	Considerata la complessa situazione che è stata vissuta durante l'anno da tutti gli alunni della scuola primaria del plesso di Olda, si propone un breve periodo per il recupero e l'approfondimento delle abilità di base LOGICO-MATEMATICHE.
Data inizio prevista	02/09/2024
Data fine prevista	11/09/2024
Sede dove è previsto il modulo	BGEE869033
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

RECUPERO E APPROFONDIMENTO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	RECUPERO E APPROFONDIMENTO
Descrizione	Considerata la complessa situazione che è stata vissuta durante l'anno da tutti gli alunni della scuola primaria del plesso di Olda, si propone un breve periodo per il recupero e l'approfondimento delle abilità di base linguistiche.
Data inizio prevista	02/09/2024
Data fine prevista	11/09/2024
Sede dove è previsto il modulo	BGEE869033
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria



SCHEDA FINANZIARIA MODULO

RECUPERO E APPROFONDIMENTO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO	
Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	METTIAMOCI... IN GIOCO
Descrizione	<p>Il progetto "Mettiamoci... in gioco", attivato da animatori ludici, si caratterizza per un'accentuata potenzialità all'apprendimento trasversale e multidisciplinare. Si propone infatti come facilitatore per l'acquisizione di specifiche conoscenze e competenze degli alunni, tramite diversi giochi/mediatori che stimolino l'attenzione degli alunni e che non escludano, anzi includano, tutti. In tal senso potrebbe favorire un clima sereno e facilitare la socializzazione, potenziare l'ascolto, l'autocontrollo e l'autostima, favorire lo sviluppo dell'identità personale e della progettazione autonoma e promuovere la cooperazione sperimentando linguaggi diversi. I bambini "giocano" con giochi da tavolo di diverse tipologie, che sviluppano e potenziano abilità diverse: FUNZIONI ESECUTIVE (Memoria di lavoro, flessibilità cognitiva, inibizione, pianificazione, autoregolazione emotiva, gestione dei tempi, attenzione/concentrazione focalizzata), LIFE SKILLS EMOTIVE (conoscenza di sé, consapevolezza di sé, autostima, riconoscimento e gestione delle emozioni proprie e altrui, riconoscimento delle fonti di tensione e gestione dello stress), RELAZIONALI (comunicazione efficace: esprimersi e farsi capire, in modo verbale e non verbale, relazioni efficaci: capacità di relazione interpersonale- interagire in maniera positiva, empatia: comprendere e ascoltare l'altro), COGNITIVE (pensiero Creativo: trovare soluzioni e idee originali, pensiero Critico: analizzare e valutare le situazioni, prendere decisioni e affrontare le conseguenze in modo costruttivo, risolvere problemi: individuando soluzioni efficaci).</p>
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	29/06/2024
Sede dove è previsto il modulo	BGEE869022
Numero destinatari	20
Numero ore	30

Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado
-------------	---

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

METTIAMOCI... IN GIOCO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	EMOZIONI E STORIE ESTIVE
Descrizione	<p>La proposta è quella di offrire un' opportunità di arricchimento personale ai bambini che durante l'estate non possono usufruire di altre esperienze a causa delle esigenze lavorative dei genitori o per la presenza di situazioni familiari particolari.</p> <p>L'esperienza vuole essere ricreativa - educativa proponendo un laboratorio di narrazione animata di storie e un laboratorio creativo espressivo.</p>
Data inizio prevista	15/07/2024
Data fine prevista	20/12/2024
Sede dove è previsto il modulo	BGEE869022
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

EMOZIONI E STORIE ESTIVE

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

DICHIARAZIONI

Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo/rendiconto relativo all'ultimo anno di esercizio utile a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei

CRITERI DI VALUTAZIONE AVVISO

Domanda criterio - "Coerenza con il PN e il PTOF"

Il progetto è coerente con gli obiettivi del Programma Nazionale 21-27 e del PTOF dell'Istituzione Scolastica?

Risposta:

- SI

Domanda criterio - "Parità di accesso e pari opportunità"

Il progetto garantisce parità di accesso e pari opportunità?

Risposta:

- SI