



Candidatura N. 1051792

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

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	URGNANO 'B. COLLEONI'
Codice meccanografico	BGIC8AA007
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA DEI BERSAGLIERI 68
Provincia	BG
Comune	Urgnano
CAP	24059
Telefono	035892096
E-mail	BGIC8AA007@istruzione.it
Sito web	www.icurnano.edu.it
Numero alunni	966
Plessi	BGAA8AA014 - URGNANO BGEE8AA019 - URGNANO 'DON STURZO' BGEE8AA02A - URGNANO 'BASELLA' BGIC8AA007 - URGNANO 'B. COLLEONI' BGMM8AA018 - S.M.S. 'B. COLLEONI' URGNANO

BGIC8AA007 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0002347 - 20/05/2021 - 61 - U



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1051792 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Arte; scrittura creativa; teatro	RI-PRENDIAMOCI	€ 4.769,70
Arte; scrittura creativa; teatro	PAROLE IN CLOUD	€ 4.873,80
Arte; scrittura creativa; teatro	LA LANTERNA MAGICA	€ 4.873,80
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 14.517,30

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza alfabetica funzionale	LA VOCE DEL CAMPUS...in vacanza! - I EDIZIONE	€ 5.082,00
Competenza alfabetica funzionale	LA VOCE DEL CAMPUS...IN VACANZA - II EDIZIONE	€ 5.082,00
Competenza alfabetica funzionale	RACCONTIAMO.....CI GIOCANDO CON LE STORIE - I EDIZIONE	€ 4.769,70
Competenza alfabetica funzionale	RACCONTIAMO.....CI GIOCANDO CON LE STORIE - II EDIZIONE	€ 4.769,70
Competenza multilinguistica	ENGLISH IS FUN! - I EDIZIONE -	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	ENGLISH IS FUN! - II EDIZIONE -	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	PLAY...IN ENGLISH! - I EDIZIONE	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	PLAY...IN ENGLISH! - II EDIZIONE	€ 5.082,00
Competenza digitale	RI-PRENDIAMOCI 'IN GIOCO'	€ 5.082,00
Competenza digitale	LA LANTERNA MAGICA...laboratorio per i più piccoli	€ 4.769,70
Competenza in materia di cittadinanza	IL LIBRO DELLA GIUNGLA: PICCOLI LUPETTI ALL'AVVENTURA - I EDIZIONE	€ 5.082,00
Competenza in materia di cittadinanza	IL LIBRO DELLA GIUNGLA: PICCOLI LUPETTI ALL'AVVENTURA - II EDIZIONE	€ 5.082,00
Competenza in materia di cittadinanza	ESPLORATORI IN CAMMINO - I EDIZIONE -	€ 5.082,00
Competenza in materia di cittadinanza	ESPLORATORI IN CAMMINO - II EDIZIONE -	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	GIOCANDO S'IMPARA...IL MONDO - I EDIZIONE -	€ 5.082,00

Firmato digitalmente da CATTANEO VALERIA



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 URGNANO 'B. COLLEONI'
(BGIC8AA007)

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	GIOCANDO S'IMPARA...IL MONDO - II EDIZIONE	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	FUMETTI...IN GIOCO	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 85.457,10

BGIC8AA007 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0002347 - 20/05/2021 - 61 - U

Firmato digitalmente da CATTANEO VALERIA

20/05/2021 10:10:09

Pagina 3/30



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: GLI @RTISTI RITROVATI

<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.

BGIC8AA007 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0002347 - 20/05/2021 - 61 - U



Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
RI-PRENDIAMOCI	€ 4.769,70
PAROLE IN CLOUD	€ 4.873,80
LA LANTERNA MAGICA	€ 4.873,80
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 14.517,30

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro
Titolo: RI-PRENDIAMOCI

Dettagli modulo

Titolo modulo	RI-PRENDIAMOCI
Descrizione modulo	<p>Il modulo intende avvicinare lo studente all'esperienza dei multimedia con un approccio critico e "professionale, affrontando la tematica del "riprendersi" nella sua duplice accezione. Da una parte si intende riprendere se stessi come persone attraverso la scrittura di un racconto, dall'altra si intende riprendersi con un mezzo video per vedersi. Gli obiettivi trasversali da raggiungere sono i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ? Favorire il meccanismo della riflessione personale e del racconto del proprio vivere, attraverso il riconoscimento dell'altro; ? Riscoprire il valore della tradizione e della potenzialità dell'innovazione correttamente applicata; ? Educare all'arte del pensiero e del racconto. <p>I ragazzi vivranno due momenti caratterizzati da due narrazioni differenti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. la descrizione di se stessi attraverso il metodo "tradizionale" del racconto con testi e parole; 2. La rappresentazione di se stessi attraverso una sequenza di fotografie (autoscatto/selfie) in stop motion con strumenti molto comuni: fotocamera smartphone e tablet. Gli studenti adatteranno un racconto ai contemporanei strumenti digitali, scoprendo che stanno replicando in modo innovativo quanto si faceva anni fa, nei tradizionali cartoni animati, attraverso lo scorrere rapido dei disegni per creare una storia animata. Il modulo intende anche trasferire conoscenze tecniche legate al digitale. <p>La valutazione del modulo avverrà attraverso l'elaborazione del project work. Vi sarà quindi un momento di autovalutazione dello studente rispetto al lavoro svolto e al senso del bello legato al lavoro realizzato.</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Sedi dove è previsto il modulo	BGMM8AA018
Numero destinatari	17 Studentesse e studenti Secondaria primo grado

Firmato digitalmente da CATTANEO VALERIA



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: RI-PRENDIAMOCI

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		17	1.769,70 €
	TOTALE					4.769,70 €

Elenco dei moduli

Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro
Titolo: PAROLE IN CLOUD

Dettagli modulo

Titolo modulo	PAROLE IN CLOUD
Descrizione modulo	<p>Il modulo intende approcciare la scrittura legandolo alla ricoperta del fumetto (parole nelle nuvole) inteso come tecnica narrativa che lega la rappresentazione del disegno alle parole, anche onomatopoeiche. Il lavoro da svolgere è la riappropriazione di un linguaggio sempre più difficile da decifrare: oggi immagine e poche parole sono intrise di significati. Lo studente deve essere in grado di comprendere e governare questa possibilità. Al termine della creazione del fumetto il ragazzo sarà invitato a dare vita al personaggio del fumetto realizzando un manufatto antropomorfo o meno attraverso la modellizzazione. Il gruppo classe sarà quindi invitato dividersi in piccoli gruppi. Ogni piccolo gruppo elaborerà un fumetto rappresentativo di un'emozione vissuta: i vari manufatti interpreteranno il fumetto. Lo studente potrà esperire una pluralità di forme artistiche: il racconto, il disegno, la scultura e le tecniche video.</p> <p>Gli obiettivi trasversali da raggiungere sono i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ? Favorire il passaggio generazionale condividendo e comprendendo tecniche e strumenti appartenenti a una dimensione del passato; ? Riprendere il concetto di manualità di modellizzazione; ? Valorizzare le potenzialità umanistiche della creatività, dell'educazione al bello, dell'ironia, dell'intelligenza sociale. <p>La valutazione del modulo avverrà attraverso l'elaborazione del project work. Vi sarà quindi un momento di autovalutazione dello studente rispetto al lavoro svolto e al senso del bello legato al lavoro realizzato.</p> <p>L'output finale è la realizzazione dei fumetti, dei personaggi e dei cortometraggi dei personaggi.</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Sedi dove è previsto il modulo	BGMM8AA018

Firmato digitalmente da CATTANEO VALERIA



Numero destinatari	18 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PAROLE IN CLOUD

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		18	1.873,80 €
	TOTALE					4.873,80 €

Elenco dei moduli

Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro

Titolo: LA LANTERNA MAGICA

Dettagli modulo

Titolo modulo	LA LANTERNA MAGICA
Descrizione modulo	<p>I ragazzi, attraverso il modulo di fotografia, impareranno a criticare le immagini, proprie e non, riflettendo sul forte messaggio che ogni immagine trasmette. Gli studenti, osservando e riscoprendo le realtà anche del proprio territorio in modo analitico, saranno accompagnati al concetto di etica del bello, contrastando la moda del "fotografo tutto/i" per dimostrare che esisto oppure che è accaduto. Riscopriranno il valore dell'immagine, anche personale, e del gesto di impressionare, del tempo, della pazienza e della bellezza personale.</p> <p>Il percorso affronterà i seguenti contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ? camera oscura: caratteristiche e proiezione della luce in una stanza attraverso un foro; ? rayogrammi: i processi chimici della carta e del negativo; ? foro stenopeico: realizzazione di una macchina fotografica (di latta o di cartone) e studio delle sue caratteristiche tecniche; ? l'esposimetro: lo studio della luce; ? cianotipia (tecnica antica di stampa): processo chimico di sensibilizzazione della carta e stampa diretta. <p>I contenuti sopra descritti prevedono l'approfondimento di regole e teorie che sottendono a materie scientifiche e materie artistiche.</p> <p>Gli obiettivi trasversali da raggiungere sono i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ? Favorire il meccanismo dell'attesa, della concentrazione, della pazienza e dell'attenzione al dettaglio in giovani bombardati da un surplus di informazioni veloci, rapide ed invasive; ? Avvicinare gli studenti all'area delle STEM, attraverso l'applicazione pratica delle scienze. <p>La valutazione del modulo avverrà attraverso l'elaborazione del project work. Vi sarà quindi un momento di autovalutazione dello studente rispetto al lavoro svolto. L'output finale è la realizzazione di fotografie antiche.</p>

Firmato digitalmente da CATTANEO VALERIA



Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Sedi dove è previsto il modulo	BGMM8AA018
Numero destinatari	18 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: LA LANTERNA MAGICA

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		18	1.873,80 €
	TOTALE					4.873,80 €

BGIC8AA007 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0002347 - 20/05/2021 - 61 - U



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: Tutto col gioco, ma niente per gioco!

<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.

BGIC8AA007 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0002347 - 20/05/2021 - 61 - U



Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
LA VOCE DEL CAMPUS...in vacanza! - I EDIZIONE	€ 5.082,00
LA VOCE DEL CAMPUS...IN VACANZA - II EDIZIONE	€ 5.082,00
RACCONTIAMO.....CI GIOCANDO CON LE STORIE - I EDIZIONE	€ 4.769,70
RACCONTIAMO.....CI GIOCANDO CON LE STORIE - I I EDIZIONE	€ 4.769,70
ENGLISH IS FUN! - I EDIZIONE -	€ 5.082,00
ENGLISH IS FUN! - II EDIZIONE -	€ 5.082,00
PLAY...IN ENGLISH! - I EDIZIONE	€ 5.082,00
PLAY...IN ENGLISH! - I I EDIZIONE	€ 5.082,00
RI-PRENDIAMOCI 'IN GIOCO'	€ 5.082,00
LA LANTERNA MAGICA...laboratorio per i più piccoli	€ 4.769,70
IL LIBRO DELLA GIUNGLA: PICCOLI LUPETTI ALL'AVVENTURA - I EDIZIONE	€ 5.082,00
IL LIBRO DELLA GIUNGLA: PICCOLI LUPETTI ALL'AVVENTURA - II EDIZIONE	€ 5.082,00
ESPLORATORI IN CAMMINO - I EDIZIONE -	€ 5.082,00
ESPLORATORI IN CAMMINO - II EDIZIONE -	€ 5.082,00
GIOCANDO S'IMPARA...IL MONDO - I EDIZIONE -	€ 5.082,00
GIOCANDO S'IMPARA...IL MONDO - II EDIZIONE	€ 5.082,00
FUMETTI...IN GIOCO	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 85.457,10

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza alfabetica funzionale

Titolo: LA VOCE DEL CAMPUS...in vacanza! - I EDIZIONE

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	LA VOCE DEL CAMPUS...in vacanza! - I EDIZIONE

Firmato digitalmente da CATTANEO VALERIA



Descrizione modulo	<p>In continuità con quanto svolto negli anni precedenti la pandemia, si pensa di allestire una redazione giornalistica nella quale i ragazzi, organizzati in gruppi, lavorano per pubblicare un giornale del campus, con articoli legati alla realtà estiva dei diversi plessi dell'Istituto o a temi di interesse decisi dai ragazzi, anche che riguardano esperienze estive presenti sul territorio. Il Giornale verrà edito in forma digitale creando un blog di scuola con contenuti multimediali attivi, rendendo scaricabili dei file PDF dal sito. Si realizzerà anche un video giornale che sarà reso disponibile in podcast.</p> <p>La redazione sarà formata da ragazzi della secondaria di secondo grado e della primaria che, in base agli articoli dalla realizzare lavoreranno in gruppi misti o per fascia di età. All'inizio dell'attività, se le normative sulla sicurezza Covid lo permetteranno, si porteranno i ragazzi a visitare una redazione giornalistica reale per aiutarli a capire la complessità del lavoro che si accingeranno ad affrontare e per riconoscere che ciò che faranno sarà molto vicino a quello che viene fatto realmente. In caso di impossibilità a raggiungere la redazione, si inviterà a scuola un giornalista per ascoltare la sua testimonianza o si farà un collegamento a distanza.</p> <p>Si prevede anche che, per acquisire correttamente le informazioni per la stesura degli articoli, i ragazzi possano intervistare compagni, genitori o persone del paese, coinvolgendo così direttamente tutti coloro che gravitano intorno all'Istituto nell'attività svolta.</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	BGEE8AA019 BGEE8AA02A BGMM8AA018
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: LA VOCE DEL CAMPUS...in vacanza! - I EDIZIONE

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: LA VOCE DEL CAMPUS...IN VACANZA - II EDIZIONE

Dettagli modulo

Firmato digitalmente da CATTANEO VALERIA



Titolo modulo	LA VOCE DEL CAMPUS...IN VACANZA - II EDIZIONE
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	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	BGEE8AA019 BGEE8AA02A BGMM8AA018
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: LA VOCE DEL CAMPUS...IN VACANZA - II EDIZIONE

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: RACCONTIAMO.....CI GIOCANDO CON LE STORIE - I EDIZIONE

Dettagli modulo

Titolo modulo	RACCONTIAMO.....CI GIOCANDO CON LE STORIE - I EDIZIONE
----------------------	--

Firmato digitalmente da CATTANEO VALERIA



Descrizione modulo	<p>L'utenza scolastica è caratterizzata dalla presenza, soprattutto nel plesso di Urgnano, di numerosi alunni non nati in Italia o con genitori non nati in Italia: questo implica che l'esperienza scolastica in una lingua non sempre parlata in famiglia sia più faticosa e talvolta frustrante. Una parte di questi alunni necessita di attività di rinforzo della conoscenza della lingua italiana sia per la comunicazione quotidiana che per affrontare l'impegno scolastico.</p> <p>Il modulo prevede attività che ruotano attorno al tema "Giochiamo con le storie", intese sia come narrazioni immaginarie, legate all'infanzia, che come filo conduttore di tematiche attinenti i vissuti emotivi. Le storie possono essere il punto di partenza per coinvolgere i destinatari del modulo in attività di:</p> <ul style="list-style-type: none"> -narrazione drammatizzata di storie classiche della tradizione italiana, ma anche dei diversi paesi di origine dei ragazzi; rielaborazione delle storie intese come punto di partenza per ricreare e inventare nuove narrazioni che diventano così strumenti espressivi, personali ; drammatizzazioni: costruzione di rielaborazioni personali o in piccolo gruppo attraverso produzione di semplici "copioni" recitativi, utili per arricchire la conoscenza lessicale, la capacità di sintesi e le abilità di scrittura in genere. La finalità di "mettere in scena" per i compagni il proprio elaborato è elemento fortemente motivante e crea le condizioni per realizzare un compito di realtà coinvolgente e divertente.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	BGEE8AA019 BGEE8AA02A
Numero destinatari	17 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: RACCONTIAMO.....CI GIOCANDO CON LE STORIE - I EDIZIONE

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		17	1.769,70 €
	TOTALE					4.769,70 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza alfabetica funzionale

Titolo: RACCONTIAMO.....CI GIOCANDO CON LE STORIE - I I EDIZIONE

Dettagli modulo

Firmato digitalmente da CATTANEO VALERIA



Titolo modulo	RACCONTIAMO.....CI GIOCANDO CON LE STORIE - I I EDIZIONE
Descrizione modulo	<p>L'utenza scolastica è caratterizzata dalla presenza, soprattutto nel plesso di Urganò, di numerosi alunni non nati in Italia o con genitori non nati in Italia: questo implica che l'esperienza scolastica in una lingua non sempre parlata in famiglia sia più faticosa e talvolta frustrante. Una parte di questi alunni necessita di attività di rinforzo della conoscenza della lingua italiana sia per la comunicazione quotidiana che per affrontare l'impegno scolastico.</p> <p>Il modulo prevede attività che ruotano attorno al tema "Giochiamo con le storie", intese sia come narrazioni immaginarie, legate all'infanzia, che come filo conduttore di tematiche attinenti i vissuti emotivi. Le storie possono essere il punto di partenza per coinvolgere i destinatari del modulo in attività di:</p> <ul style="list-style-type: none"> -narrazione drammatizzata di storie classiche della tradizione italiana, ma anche dei diversi paesi di origine dei ragazzi; rielaborazione delle storie intese come punto di partenza per ricreare e inventare nuove narrazioni che diventano così strumenti espressivi, personali ; drammatizzazioni: costruzione di rielaborazioni personali o in piccolo gruppo attraverso produzione di semplici "copioni" recitativi, utili per arricchire la conoscenza lessicale, la capacità di sintesi e le abilità di scrittura in genere. La finalità di "mettere in scena" per i compagni il proprio elaborato è elemento fortemente motivante e crea le condizioni per realizzare un compito di realtà coinvolgente e divertente.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	BGEE8AA019 BGEE8AA02A
Numero destinatari	17 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: RACCONTIAMO.....CI GIOCANDO CON LE STORIE - I I EDIZIONE

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		17	1.769,70 €
	TOTALE					4.769,70 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza multilinguistica
Titolo: ENGLISH IS FUN! - I EDIZIONE -

Dettagli modulo

Firmato digitalmente da CATTANEO VALERIA



Titolo modulo	ENGLISH IS FUN! - I EDIZIONE -
Descrizione modulo	<p>Negli anni pre-pandemia, nel nostro istituto si sono succedute numerose iniziative sia di formazione per i docenti di lingua inglese, che direttamente rivolte all'utenza (Progetto City Camp al termine dell'anno scolastico) volte a diffondere esperienze di insegnamento-apprendimento della lingua inglese con modalità ludiche e affettivamente coinvolgenti, dunque efficaci e motivanti.</p> <p>Le proposte di questo modulo si ispirano alla metodologia Clil che, attraverso un'ampia varietà dei contesti di apprendimento, permette che la lingua inglese possa veicolare apprendimenti anche di tipo contenutistico: la grande potenzialità di questa metodologia risiede nel fatto che si sollecitano e si potenziano in maniera integrata capacità cognitive, competenze comunicative, capacità analitiche e di tipo riflessivo. In questo modo, gli apprendimenti anche di tipo contenutistico vengono "messi in gioco" in un contesto ad alto coinvolgimento, ricco di novità, ad alto grado di interazione comunicativa e vengono dunque acquisiti come parte di un apprendimento esperienziale ricco. La lingua inglese fa parte di quella pluralità di linguistica ben presente nella nostra realtà e diventa occasione per ampliare l'orizzonte locale: la lingua come veicolo, non come fine, come strumento comunicativo e riflessivo sulla propria identità, come opportunità e avventura conoscitiva. Lo scopo di questa proposta è quella di offrire agli alunni input in lingua inglese che possano essere indissolubilmente legati ad attività coinvolgenti che mirano a rinforzare, espandere e approfondire quanto già appreso nel percorso scolastico.</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	BGEE8AA019 BGEE8AA02A
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ENGLISH IS FUN! - I EDIZIONE -

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: ENGLISH IS FUN! - II EDIZIONE -

Dettagli modulo

Firmato digitalmente da CATTANEO VALERIA



Titolo modulo	ENGLISH IS FUN! - II EDIZIONE -
Descrizione modulo	<p>Negli anni pre-pandemia, nel nostro istituto si sono succedute numerose iniziative sia di formazione per i docenti di lingua inglese, che direttamente rivolte all'utenza (Progetto City Camp al termine dell'anno scolastico) volte a diffondere esperienze di insegnamento-apprendimento della lingua inglese con modalità ludiche e affettivamente coinvolgenti, dunque efficaci e motivanti.</p> <p>Le proposte di questo modulo si ispirano alla metodologia Clil che, attraverso un'ampia varietà dei contesti di apprendimento, permette che la lingua inglese possa veicolare apprendimenti anche di tipo contenutistico: la grande potenzialità di questa metodologia risiede nel fatto che si sollecitano e si potenziano in maniera integrata capacità cognitive, competenze comunicative, capacità analitiche e di tipo riflessivo. In questo modo, gli apprendimenti anche di tipo contenutistico vengono "messi in gioco" in un contesto ad alto coinvolgimento, ricco di novità, ad alto grado di interazione comunicativa e vengono dunque acquisiti come parte di un apprendimento esperienziale ricco. La lingua inglese fa parte di quella pluralità di linguistica ben presente nella nostra realtà e diventa occasione per ampliare l'orizzonte locale: la lingua come veicolo, non come fine, come strumento comunicativo e riflessivo sulla propria identità, come opportunità e avventura conoscitiva. Lo scopo di questa proposta è quella di offrire agli alunni input in lingua inglese che possano essere indissolubilmente legati ad attività coinvolgenti che mirano a rinforzare, espandere e approfondire quanto già appreso nel percorso scolastico.</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	BGEE8AA019 BGEE8AA02A
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

BGIC8AA007 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0002347 - 20/05/2021 - 61 - U

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ENGLISH IS FUN! - II EDIZIONE -

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: PLAY...IN ENGLISH! - I EDIZIONE

Dettagli modulo

Firmato digitalmente da CATTANEO VALERIA



Titolo modulo	PLAY...IN ENGLISH! - I EDIZIONE
Descrizione modulo	Ai ragazzi della scuola secondaria di I grado verranno proposti giochi in inglese in cui potranno divertirsi, imparando nello stesso tempo e mettendo in pratica le conoscenze acquisite durante l'anno o apprese spontaneamente. Lo studio di una lingua straniera non può essere completo se non la si applica in contesti di vita quotidiana. Sono previsti giochi di società, pub quiz, e momenti di interazione che permetteranno ai nostri studenti di avere un piccolo assaggio di come l'inglese sia utile per giocare, socializzare e divertirsi. Giochi da tavolo o giochi in squadra, ma anche laboratori didattico-creativi in lingua inglese per stimolare i ragazzi all'apprendimento della lingua straniera anche attraverso attività e contesti diversi da quello formale e scolastico. In questo caso, quanto appreso durante le lezioni viene consolidato attraverso il divertimento.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	BGIC8AA007
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PLAY...IN ENGLISH! - I EDIZIONE

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: PLAY...IN ENGLISH! - I I EDIZIONE

Dettagli modulo

Titolo modulo	PLAY...IN ENGLISH! - I I EDIZIONE
----------------------	-----------------------------------

Firmato digitalmente da CATTANEO VALERIA



Descrizione modulo	Ai ragazzi della scuola secondaria di I grado verranno proposti giochi in inglese in cui potranno divertirsi, imparando nello stesso tempo e mettendo in pratica le conoscenze acquisite durante l'anno o apprese spontaneamente. Lo studio di una lingua straniera non può essere completo se non la si applica in contesti di vita quotidiana. Sono previsti giochi di società, pub quiz, e momenti di interazione che permetteranno ai nostri studenti di avere un piccolo assaggio di come l'inglese sia utile per giocare, socializzare e divertirsi. Giochi da tavolo o giochi in squadra, ma anche laboratori didattico-creativi in lingua inglese per stimolare i ragazzi all'apprendimento della lingua straniera anche attraverso attività e contesti diversi da quello formale e scolastico. In questo caso, quanto appreso durante le lezioni viene consolidato attraverso il divertimento.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	BGMM8AA018
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PLAY...IN ENGLISH! - I I EDIZIONE

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: RI-PRENDIAMOCI 'IN GIOCO'

Dettagli modulo

Titolo modulo	RI-PRENDIAMOCI 'IN GIOCO'
----------------------	---------------------------

Firmato digitalmente da CATTANEO VALERIA



Descrizione modulo	<p>Il modulo intende avvicinare lo studente all'esperienza dei multimedia con un approccio critico e "professionale, ma anche ludica, affrontando la tematica del "riprendersi" nella sua duplice accezione. Da una parte si intende riprendere se stessi come persone attraverso la scrittura di un racconto con elementi satirici e di caricatura, dall'altra si intende riprendersi con un mezzo video per vedersi.</p> <p>Gli obiettivi trasversali da raggiungere sono i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ? Favorire il meccanismo della riflessione personale e del racconto del proprio vivere, attraverso il riconoscimento dell'altro; ? Riscoprire il valore della tradizione e della potenzialità dell'innovazione correttamente applicata; ? Educare all'arte del pensiero e del racconto. <p>I ragazzi vivranno due momenti caratterizzati da due narrazioni differenti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. la descrizione di se stessi attraverso il metodo "tradizionale" del racconto con testi e parole; 2. La rappresentazione di se stessi attraverso una sequenza di fotografie (autoscatto/selfie) in stop motion con strumenti molto comuni: fotocamera smartphone e tablet. Gli studenti adatteranno un racconto ai contemporanei strumenti digitali, scoprendo che stanno replicando in modo innovativo quanto si faceva anni fa, nei tradizionali cartoni animati, attraverso lo scorrere rapido dei disegni per creare una storia animata. <p>La valutazione del modulo avverrà attraverso l'elaborazione del project work. Vi sarà quindi un momento di autovalutazione dello studente rispetto al lavoro svolto e al senso del bello legato al lavoro realizzato.</p> <p>L'output finale è la realizzazione corto-metraggio con voce narrativa fuori campo del gruppo di studenti.</p> <p>L'attività può essere collocata come attività ponte per facilitare il passaggio ai due ordini di scuola.</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	BGEE8AA019 BGEE8AA02A BGMM8AA018
Numero destinatari	10 Studentesse e studenti Primaria 10 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

BGIC8AA007 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0002347 - 20/05/2021 - 61 - U

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: RI-PRENDIAMOCI 'IN GIOCO'

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Firmato digitalmente da CATTANEO VALERIA



Modulo: Competenza digitale

Titolo: LA LANTERNA MAGICA...laboratorio per i più piccoli

Dettagli modulo

Titolo modulo	LA LANTERNA MAGICA...laboratorio per i più piccoli
Descrizione modulo	<p>"Tutto ciò che un bambino memorizza, resterà nella sua memoria e formerà la sua personalità. Dipende da noi adulti passare ai bambini quei dati che li aiuteranno a capire e a vivere con gli altri in modo creativo." Bruno Munari</p> <p>Il laboratorio di fotografia che proponiamo prende spunto da questo concetto e cerca di avvicinare i bambini alla fotografia attraverso un corso d'educazione all'immagine. Utilizzando le regole del linguaggio visivo e della fotografia capiremo come comunicare un messaggio con le immagini. Impareremo a riconoscere quali sono gli elementi estetici, cromatici e compositivi che le caratterizzano ed attraverso semplici nozioni sveleremo regole più complesse.</p> <p>Il mondo diventerà fonte d'ispirazione per raccontare se stessi, attraverso la fotografia ed il suo particolare linguaggio.</p> <p>Imparare a scrivere attraverso la luce senza sbaffature, senza ripetizioni, senza ridondanze, esprimendo così un concetto semplice e diretto, attraverso piccole lezioni teoriche seguite da esercizi pratici e creativi sul campo, utilizzando un approccio giocoso e interattivo, per non far mai annoiare i bambini, creando un'atmosfera di leggerezza e armonia.</p> <p>In ogni incontro vi saranno brevi momenti di lezioni teoriche, accompagnati dalla pratica sul campo, con giochi interattivi per sfidare se stessi e per divertirsi.</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	BGEE8AA019 BGEE8AA02A
Numero destinatari	17 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

BGIC8AA007 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0002347 - 20/05/2021 - 61 - U

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: LA LANTERNA MAGICA...laboratorio per i più piccoli

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		17	1.769,70 €
	TOTALE					4.769,70 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di cittadinanza

Titolo: IL LIBRO DELLA CITTADINANZA PICCOLLI LIBRO DI VALERIA

Firmato digitalmente da CAFTANEO VALERIA



Dettagli modulo

Titolo modulo	IL LIBRO DELLA GIUNGLA: PICCOLI LUPETTI ALL'AVVENTURA - I EDIZIONE
Descrizione modulo	<p>“Il segreto di ogni sana educazione è di far sì che ogni allievo impari da sé, invece di istruirlo convogliando dentro di lui una serie di nozioni in base a un sistema stereotipato. Il metodo è quello di condurre il ragazzo ad affrontare l'obiettivo di fondo della sua formazione, senza annoiarlo con troppi particolari.” Baden-Powell</p> <p>Obiettivo del modulo, è quello di diffondere la conoscenza dello Scautismo tra gli studenti per riflettere sulla validità e attualità di un metodo educativo che vede il bambino come protagonista attivo della propria crescita, affiancato da adulti appositamente formati che svolgono a loro opera di educatori attenti alle necessità e ai bisogni dei ragazzi che vivono in una società in continua evoluzione. Incoraggiare la creatività nella progettazione e l'autonomia nella organizzazione e realizzazione dei lavori: queste caratteristiche, inserite nel concetto più generale “dell'imparare facendo”, sono alla base del metodo scout. Durante il laboratorio i bambini, apprenderanno “facendo” alcune delle tecniche che guidano questo movimento e che affascinano grandi e piccini come:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tecniche da pionieri (nodi, tende, materiali..) - Orientamento (cartina..) - Natura e ambiente (sostenibilità, piante, animali, costellazioni) - Essere in viaggio (camminare, bivaccare...) <p>Proveranno l'esperienza di cimentarsi in giochi all'aperto, bans, scenette, poiché il Gioco è uno degli Strumenti del Metodo della Branca Lupetti, probabilmente il più importante ed efficace. Quasi tutte le attività svolte con il Branco utilizzano il Gioco come Strumento attraverso il quale trasmettere un contenuto educativo. La storia della giungla rappresenta la base per il simbolismo della branca lupetti.</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza in materia di cittadinanza
Sedi dove è previsto il modulo	BGEE8AA019 BGEE8AA02A
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

BGIC8AA007 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0002347 - 20/05/2021 - 61 - U

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: IL LIBRO DELLA GIUNGLA: PICCOLI LUPETTI ALL'AVVENTURA - I EDIZIONE

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 €

Firmato digitalmente da CATTANEO VALERIA



	TOTALE					5.082,00 €
--	---------------	--	--	--	--	-------------------

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di cittadinanza

Titolo: IL LIBRO DELLA GIUNGLA: PICCOLI LUPETTI ALL'AVVENTURA - II EDIZIONE

Dettagli modulo

Titolo modulo	IL LIBRO DELLA GIUNGLA: PICCOLI LUPETTI ALL'AVVENTURA - II EDIZIONE
Descrizione modulo	<p>“Il segreto di ogni sana educazione è di far sì che ogni allievo impari da sé, invece di istruirlo convogliando dentro di lui una serie di nozioni in base a un sistema stereotipato. Il metodo è quello di condurre il ragazzo ad affrontare l'obiettivo di fondo della sua formazione, senza annoiarlo con troppi particolari.” Baden-Powell</p> <p>Obiettivo del modulo, è quello di diffondere la conoscenza dello Scouting tra gli studenti per riflettere sulla validità e attualità di un metodo educativo che vede il bambino come protagonista attivo della propria crescita, affiancato da adulti appositamente formati che svolgono a loro opera di educatori attenti alle necessità e ai bisogni dei ragazzi che vivono in una società in continua evoluzione. Incoraggiare la creatività nella progettazione e l'autonomia nella organizzazione e realizzazione dei lavori: queste caratteristiche, inserite nel concetto più generale “dell'imparare facendo”, sono alla base del metodo scout. Durante il laboratorio i bambini, apprenderanno “facendo” alcune delle tecniche che guidano questo movimento e che affascinano grandi e piccini come:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tecniche da pionieri (nodi, tende, materiali..) - Orientamento (cartina...) - Natura e ambiente (sostenibilità, piante, animali, costellazioni) - Essere in viaggio (camminare, bivaccare...) <p>Proveranno l'esperienza di cimentarsi in giochi all'aperto, bans, scenette, poiché il Gioco è uno degli Strumenti del Metodo della Branchia Lupetti, probabilmente il più importante ed efficace. Quasi tutte le attività svolte con il Branco utilizzano il Gioco come Strumento attraverso il quale trasmettere un contenuto educativo. La storia della giungla rappresenta la base per il simbolismo della branca lupetti.</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza in materia di cittadinanza
Sedi dove è previsto il modulo	BGEE8AA019 BGEE8AA02A
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

BGIC8AA007 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0002347 - 20/05/2021 - 61 - U

Sezione: Scheda finanziaria

**Scheda dei costi del modulo: IL LIBRO DELLA GIUNGLA: PICCOLI LUPETTI
ALL'AVVENTURA - II EDIZIONE**

Firmato digitalmente da CATTANEO VALERIA



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 cittadinanza

Titolo: ESPLORATORI IN CAMMINO - I EDIZIONE -

Dettagli modulo

Titolo modulo	ESPLORATORI IN CAMMINO - I EDIZIONE -
Descrizione modulo	<p>Lo scoutismo è una delle poche attività giovanili capaci di unire attività fisica, educazione alla cittadinanza e divertimento; inoltre propone un modello di 'perfezionamento di sé' basato non sulla competizione, bensì sulla collaborazione e l'autocontrollo. Stimola il senso dell'avventura e della ricerca, unito alla crescita personale, al di là di ogni barriera, e all'espressione di sé.</p> <p>Offre un modello di sviluppo dell'individuo e di partecipazione collettiva paritario, poiché non vi sono discriminazioni di sesso, religione, orientamento politico, ceto o altro. Durante il laboratorio i ragazzi, apprenderanno attraverso l'esplorazione sul territorio tecniche che riguardano:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il pionierismo (nodi e legature, tende, costruzioni.) - La topografia (orienteering, cartina, bussola..) - Il campeggio (sostenibilità, piante, animali, costellazioni) - La all'aria aperta (camminare, bivaccare...) <p>Proveranno l'esperienza di cimentarsi in giochi all'aperto, bans poiché il Gioco è uno degli Strumenti del Metodo della Branca ESPLORATORI.</p> <p>Le attività si svolgeranno in gruppo e con modalità di PEER TO PEER, in cui ciascuno riceverà un incarico ben definito all'interno del gruppo. L'approccio cooperativo, basato sulla mediazione tra pari, è di base all'intero modulo. Il modulo prevede eventi e situazioni che stimolino l'attenzione, la curiosità e la motivazione dei partecipanti. La verifica dell'efficacia dell'attività proposte sarà monitorata attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - un'osservazione diretta - la realizzazione di manufatti - la partecipazione e la motivazione dei ragazzi e delle ragazze - ricadute sul territorio
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza in materia di cittadinanza
Sedi dove è previsto il modulo	BGMM8AA018
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Firmato digitalmente da CATTANEO VALERIA



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ESPLORATORI IN CAMMINO - I EDIZIONE -

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 cittadinanza

Titolo: ESPLORATORI IN CAMMINO - II EDIZIONE -

Dettagli modulo

Titolo modulo	ESPLORATORI IN CAMMINO - II EDIZIONE -
Descrizione modulo	<p>Lo scoutismo è una delle poche attività giovanili capaci di unire attività fisica, educazione alla cittadinanza e divertimento; inoltre propone un modello di 'perfezionamento di sé' basato non sulla competizione, bensì sulla collaborazione e l'autocontrollo. Stimola il senso dell'avventura e della ricerca, unito alla crescita personale, al di là di ogni barriera, e all'espressione di sé.</p> <p>Offre un modello di sviluppo dell'individuo e di partecipazione collettiva paritario, poiché non vi sono discriminazioni di sesso, religione, orientamento politico, ceto o altro. Durante il laboratorio i ragazzi, apprenderanno attraverso l'esplorazione sul territorio tecniche che riguardano:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il pionierismo (nodi e legature, tende, costruzioni.) - La topografia (orientteering, cartina, bussola..) - Il campeggio (sostenibilità, piante, animali, costellazioni) - La all'aria aperta (camminare, bivaccare...) <p>Proveranno l'esperienza di cimentarsi in giochi all'aperto, bans poiché il Gioco è uno degli Strumenti del Metodo della Branca ESPLORATORI.</p> <p>Le attività si svolgeranno in gruppo e con modalità di PEER TO PEER, in cui ciascuno riceverà un incarico ben definito all'interno del gruppo. L'approccio cooperativo, basato sulla mediazione tra pari, è di base all'intero modulo. Il modulo prevede eventi e situazioni che stimolino l'attenzione, la curiosità e la motivazione dei partecipanti. La verifica dell'efficacia dell'attività proposte sarà monitorata attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - un'osservazione diretta - la realizzazione di manufatti - la partecipazione e la motivazione dei ragazzi e delle ragazze - ricadute sul territorio
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza in materia di cittadinanza
Sedi dove è previsto il modulo	BGMM8AA018

Firmato digitalmente da CATTANEO VALERIA



Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ESPLORATORI IN CAMMINO - II EDIZIONE -

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: GIOCANDO S'IMPARA...IL MONDO - I EDIZIONE -

Dettagli modulo

Titolo modulo	GIOCANDO S'IMPARA...IL MONDO - I EDIZIONE -
Descrizione modulo	<p>da alcuni anni, l'istituto sta mettendo in atto iniziative di formazione dei docenti e di supporto alla didattica allo scopo di migliorare gli esiti degli apprendimenti dell'area logico-matematica. Questa area di apprendimento talvolta viene percepita come difficile e frustrante, meccanica e ripetitiva, con esiti negativi sia sulla percezione delle proprie capacità di studente che sulla motivazione ad apprendere. In realtà, proprio grazie ai giochi, è possibile esperire la matematica come disciplina d'idee, ragionamenti, spirito critico associata ad un adeguato senso di autoefficacia.</p> <p>In questo modulo le attività ruotano attorno al gioco inteso come mediatore didattico per lo sviluppo di competenze logiche, di programmazione del pensiero, di problem-solving, di collaborazione e creazione di spirito di squadra, importanti strumenti per rafforzare l'immagine di sé come persona capace.</p> <p>Le attività previste possono essere sinteticamente raggruppate in :</p> <ul style="list-style-type: none"> - giochi da tavolo (anche autoprodotti): dama e scacchi, Tangram, puzzle geometrici, mattoncini da costruzione, geopiano con elastici, memory di varie tipologie sono solo alcuni esempi di strumenti che aiutano i bambini a sviluppare capacità di pensiero, dove ragionare è più importante di ricordare e i processi sono più importanti dei prodotti. - giochi di squadra: negli ampi spazi presenti è possibile organizzare sfide con giochi a squadre in cui la condivisione costituisce l'esperienza di essere parte di un gruppo che sperimenta e si impegna in attività piacevoli. <p>La presenza di alunni con famiglie provenienti da vari paesi del mondo, costituisce inoltre una risorsa utile, valorizzando così la specificità di ciascuno all'interno del gruppo.</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Firmato digitalmente da CATTANEO VALERIA



Sedi dove è previsto il modulo	BGEE8AA019 BGEE8AA02A
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: GIOCANDO S'IMPARA...IL MONDO - I EDIZIONE -

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: GIOCANDO S'IMPARA...IL MONDO - II EDIZIONE

Dettagli modulo

Titolo modulo	GIOCANDO S'IMPARA...IL MONDO - II EDIZIONE
Descrizione modulo	<p>Da alcuni anni, l'istituto sta mettendo in atto iniziative di formazione dei docenti e di supporto alla didattica allo scopo di migliorare gli esiti degli apprendimenti dell'area logico-matematica. Questa area di apprendimento talvolta viene percepita come difficile e frustrante, meccanica e ripetitiva, con esiti negativi sia sulla percezione delle proprie capacità di studente che sulla motivazione ad apprendere. In realtà, proprio grazie ai giochi, è possibile esperire la matematica come disciplina d'idee, ragionamenti, spirito critico associata ad un adeguato senso di autoefficacia.</p> <p>In questo modulo le attività ruotano attorno al gioco inteso come mediatore didattico per lo sviluppo di competenze logiche, di programmazione del pensiero, di problem-solving, di collaborazione e creazione di spirito di squadra, importanti strumenti per rafforzare l'immagine di sé come persona capace.</p> <p>Le attività previste possono essere sinteticamente raggruppate in :</p> <ul style="list-style-type: none"> - giochi da tavolo (anche autoprodotti): dama e scacchi, Tangram, puzzle geometrici, mattoncini da costruzione, geopiano con elastici, memory di varie tipologie sono solo alcuni esempi di strumenti che aiutano i bambini a sviluppare capacità di pensiero, dove ragionare è più importante di ricordare e i processi sono più importanti dei prodotti. - giochi di squadra: negli ampi spazi presenti è possibile organizzare sfide con giochi a squadre in cui la condivisione costituisce l'esperienza di essere parte di un gruppo che sperimenta e si impegna in attività piacevoli. <p>La presenza di alunni con famiglie provenienti da vari paesi del mondo, costituisce inoltre una risorsa utile, valorizzando così la specificità di ciascuno all'interno del gruppo.</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022

Firmato digitalmente da CATTANEO VALERIA



Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	BGEE8AA019 BGEE8AA02A
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: GIOCANDO S'IMPARA...IL MONDO - II EDIZIONE

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: FUMETTI...IN GIOCO

Dettagli modulo

Titolo modulo	FUMETTI...IN GIOCO
Descrizione modulo	<p>Il modulo intende approcciare, in modo ludico e divertente, la scrittura legandolo alla riscoperta del fumetto inteso come tecnica narrativa che lega la rappresentazione del disegno alle parole, anche onomatopeiche. Il lavoro da svolgere è la riappropriazione di un linguaggio sempre più difficile da decifrare: oggi immagine e poche parole sono intrise di significati. Lo studente deve essere in grado di comprendere e governare questa possibilità. Al termine della creazione del fumetto il ragazzo sarà invitato a dare vita al personaggio del fumetto. Durante questo Laboratorio, i ragazzi apprenderanno tutte le tecniche per realizzare una storia a fumetti: dal character design dei personaggi, ai balloon e alle espressioni, per poi passare alle ambientazioni, alle inquadrature, allo storyboard fino all'inchiostrazione, per vedere il fumetto creato nascere sotto le proprie mani.</p> <p>Il fumetto è motivante: il linguaggio visivo risulta più accessibile in quanto universalmente comprensibile della lingua codificata, per la quale è necessario apprendere un sistema interpretativo (grammatica). In molti casi risulta l'anticamera per un interesse maggiore su vari argomenti (storia, letteratura, ecc).</p> <p>Il fumetto è intuitivo: il messaggio da veicolare non viene limitato ad un solo codice di trasmissione (la lingua, la lettura), ma viene ampliato utilizzando più codici (grafico, linguistico, sonoro/emotivo) e quindi facilita una lettura rilassata.</p> <p>Il fumetto è inclusivo: il fumetto permette di cogliere meglio le abilità degli alunni che altrimenti si troverebbero limitati ad un solo codice di trasmissione dei concetti (quello linguistico).</p> <p>Il fumetto è familiare: la lingua del fumetto risulta più diretta e quindi semplificata rispetto a quello dei testi.</p>

Firmato digitalmente da CATTANEO VALERIA



Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/05/2022
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	BGEE8AA019 BGEE8AA02A BGIC8AA007 BGMM8AA018
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: FUMETTI...IN GIOCO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

BGIC8AA007 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0002347 - 20/05/2021 - 61 - U



Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
GLI @RTISTI RITROVATI	€ 14.517,30
Tutto col gioco, ma niente per gioco!	€ 85.457,10
TOTALE PROGETTO	€ 99.974,40

Avviso	0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità (Piano 1051792)
Importo totale richiesto	€ 99.974,40
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	20/05/2021 10:10:09
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	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>RI-PRENDIAMOCI</u>	€ 4.769,70	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>PAROLE IN CLOUD</u>	€ 4.873,80	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>LA LANTERNA MAGICA</u>	€ 4.873,80	

Firmato digitalmente da CATTANEO VALERIA



	Totale Progetto "GLI @RTISTI RITROVATI"	€ 14.517,30	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>LA VOCE DEL CAMPUS...in vacanza! - I EDIZIONE</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>LA VOCE DEL CAMPUS...IN VACANZA - II EDIZIONE</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>RACCONTIAMO.....CI GIOCANDO CON LE STORIE - I EDIZIONE</u>	€ 4.769,70	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>RACCONTIAMO.....CI GIOCANDO CON LE STORIE - I EDIZIONE</u>	€ 4.769,70	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>ENGLISH IS FUN! - I EDIZIONE -</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>ENGLISH IS FUN! - II EDIZIONE -</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>PLAY...IN ENGLISH! - I EDIZIONE</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>PLAY...IN ENGLISH! - II EDIZIONE</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>RI-PRENDIAMOCI 'IN GIOCO'</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>LA LANTERNA MAGICA...laboratorio per i più piccoli</u>	€ 4.769,70	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di cittadinanza: <u>IL LIBRO DELLA GIUNGLA: PICCOLI LUPETTI ALL'AVVENTURA - I EDIZIONE</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di cittadinanza: <u>IL LIBRO DELLA GIUNGLA: PICCOLI LUPETTI ALL'AVVENTURA - II EDIZIONE</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di cittadinanza: <u>ESPLORATORI IN CAMMINO - I EDIZIONE -</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di cittadinanza: <u>ESPLORATORI IN CAMMINO - II EDIZIONE -</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>GIOCANDO S'IMPARA...IL MONDO - I EDIZIONE -</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>GIOCANDO S'IMPARA...IL MONDO - II EDIZIONE</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>FUMETTI...IN GIOCO</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Tutto col gioco, ma niente per gioco!"	€ 85.457,10	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 99.974,40	€ 100.000,00

BGIC8AA007 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0002347 - 20/05/2021 - 61 - U