

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. 4393

ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI

Denominazione	I.C. DI MEDICINA
Codice meccanografico	BOIC867005
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA GRAMSCI 2/A
Provincia	BOLOGNA
Comune	MEDICINA
CAP	40059
Telefono	0516970595
Email	BOIC867005@istruzione.it
Sito web	
Numero Alunni	1194
Plessi	BOIC867005 BOAA867012 BOAA867023 BOEE867017 BOEE867028 BOEE867039 BOMM867016

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	BOIC867005 - I.C. DI MEDICINA
Codice candidatura	4393
Importo totale richiesto	€ 79.874,00
Num. Prot. Delibera Delibera Collegio Docenti	38
Data Delibera Delibera Collegio Docenti	23/05/2024
Num. Prot. Delibera Delibera Consiglio d'istituto	150
Data Delibera Delibera Consiglio d'istituto	27/05/2024
Stato candidatura	Inviata
Data invio candidatura	31/05/2024

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
Piano estate Medicina - MEDIEST	€ 79.874,00
TOTALE PROGETTI	€ 79.874,00

BOIC867005 - A1D9E06 - Registro Protocollo I.C. di MEDICINA - 0007031 - 25/06/2024 - VI.1 - E

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	"La zivàlla di Midgénna" simbolo di comunità - Modulo 2	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	La zivàlla di Midgénna - Modulo 1	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	ATTIVITA' MUSICALE E CREATIVA	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	L'arte di imparare facendo	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Riallineamento, recupero, sostegno di lingua italiana	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	Riallineamento, recupero, sostegno	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	MEDICINA EXPLORERS AS 2024/25	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	MEDICINA EXPLORERS AS 2023/24	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Progetto scacchi a scuola - Modulo 1	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	AMBIENTE IN MOVIMENTO	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	LABORATORIO ORIENTAMENTO	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	LABORATORIO ESTIVO "SUMMER CAMP"	€ 7.460,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Four elements, tinkering and educative dance	€ 6.060,00
TOTALE MODULI			€ 79.874,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Piano estate Medicina - MEDIEST

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	Piano estate Medicina - MEDIEST
Descrizione	Il progetto dell'Istituto Comprensivo di Medicina ha finalità socio-relazionali e didattiche e cercherà di sviluppare competenze ascrivibili alle competenze chiave europee. I percorsi verranno realizzati applicando l'apprendimento per scoperta, l'apprendimento attivo e personalizzato, il problem solving, il metodo collaborativo, il movimento. Gli interventi presentano anche l'obiettivo di vivere la scuola e l'apprendimento utilizzando diversamente l'ambiente di apprendimento, rappresentato sia dallo spazio fisico della scuola sia da altri spazi. Le attività riguarderanno l'apprendimento del gioco degli scacchi, lo sviluppo dell'auto-orientamento, l'approccio interdisciplinare scienze-sport, l'emozione della musica e dell'arte che "si fa", il potenziamento della lingua inglese, lo stimolo al pensiero computazionale. In buona sostanza, il progetto si propone di far vivere una scuola "diversa" ad ogni alunna o alunno partecipante e di stimolare nei docenti coinvolti anche un diverso approccio nel percorso di insegnamento.
Codice CUP	I74C24000020001
Data inizio prevista	24/06/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Numero moduli	13
Importo richiesto	€ 79.874,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	Four elements, tinkering and educative dance
Descrizione	LABORATORI DI TINKERING Competenze: competenza alfabetica funzionale; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Descrizione: Dopo aver compreso il funzionamento di un circuito elettrico , proviamo a crearne uno integrando un piccolo motore a 3V. I bambini associano comunemente la parola "motore" alle automobili, da cui traiamo l'ispirazione per la nostra prima creazione. Lo scopo di questa attività è costruire automobili e altri oggetti che si muovono sfruttando le proprietà dell'aria, dell'acqua e del calore. Verranno utilizzati per la creazione dei vari progetti materiali di recupero. Inoltre conclusi i modellini dovranno creare un tutorial (breve video) ed un testo regolativo.
Data inizio prevista	16/06/2025
Data fine prevista	28/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	BOEE867039
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Four elements, tinkering and educative dance

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

BOIC867005 - A1D9E06 - Registro Protocollo I.C. di MEDICINA - 0007031 - 25/06/2024 - VI.1 - E

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	ATTIVITA' MUSICALE E CREATIVA

Descrizione	Destinatari: su indicazione dei consigli di classe: – alunni con esiti positivi e problemi relazionali – alunni con rischio abbandono del percorso scolastico – stranieri di prima o seconda alfabetizzazione – alunni con esperienze pregresse in coro scolastico e non scolastico – alunni con certificazione con particolare predisposizione o interesse in ambito musicale Alunni delle classi prime, seconde in situazione di disagio socioculturale e/o con difficoltà relazionali, stranieri di prima alfabetizzazione per i quali trovare altre modalità espressive, alunni con certificazione che abbiano dimostrato competenze particolari in ambito musicale, alunni con esperienza in strumenti a percussione. TITOLO: TAM TAM CAMP Descrizione modulo: Laboratorio di percussioni con utilizzo anche di materiale di riciclo e di strumenti tradizionali; laboratorio di canto corale e gestualità. Nell'ambito del progetto di inclusione e lotta al disagio, si è rinvenuta l'esigenza di dedicare uno spazio adeguato alla creatività. Una didattica inclusiva deve saper cogliere e risaltare quegli aspetti e quelle abilità individuali che, se valorizzati, rafforzano nell'alunno la consapevolezza delle proprie risorse e forniscono un incentivo e una motivazione. Le attività espressive si dedicano a un momento fondamentale del processo evolutivo dei ragazzi: la capacità di esprimere le proprie emozioni e di dare libero corso alla creatività. L'attività laboratoriale, infine, favorisce l'ascolto, la collaborazione, il confronto, offrendo opportunità di un apprendimento orizzontale, non mediato, efficace e coinvolgente. Questo modulo accoglierà alunni delle classi prime e seconde in situazione di disagio socioculturale e/o con difficoltà a relazionare nel gruppo classe, stranieri di prima alfabetizzazione per i quali è importante trovare altre modalità espressive, alunni con
--------------------	---

	certificazione che abbiano dimostrato competenze particolari in ambito musicale che lavoreranno insieme ad alunni con esperienze musicali precedenti . Distribuzione ore per modalità didattica: inserire idee Metodologie didattiche: didattica linguaggi comunicativi altri dal codice scritto (linguaggio iconografico, musicale, gestuale) utilizzando mediatori didattici quali immagini, video e canto. didattica di piccolo gruppo conversazione, confronto di idee sulle esperienze condivise. Obiettivi: Potenziare le competenze ritmiche e musicali degli alunni Stimolare la fantasia e la creatività Favorire la consapevolezza delle proprie risorse Offrire un sostegno motivazionale all'apprendimento Favorire la capacità di lavorare insieme Favorire una maggiore integrazione, conseguenza della maggiore conoscenza reciproca
Data inizio prevista	02/09/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	BOMM867016
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

ATTIVITA' MUSICALE E CREATIVA

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	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	L'arte di imparare facendo

BOIC867005 - A1D9E06 - Registro Protocollo I.C. di MEDICINA - 0007031 - 25/06/2024 - VI.1 - E

Descrizione

Il progetto si propone di dare a tutti gli alunni, soprattutto quelli più fragili, la possibilità di apprendere attraverso delle attività pratiche; invogliarli a conoscere il mondo che ci circonda e le sue regole, invitarli a porsi delle domande mentre svolgono delle esperienze manuali, stimolare la loro curiosità, attivare in loro dei ragionamenti di tipo induttivo che permettano di fare dei progressi nel loro sviluppo e nella conoscenza della realtà.

Le attività laboratoriali verranno preparate facendo riferimento alle metodologie del "learning by doing" che fanno capo alla lunga tradizione della "Scuola attiva" e alle tecniche del "discovery learning" di Jerome Bruner. Gli alunni acquisiscono nuove competenze attraverso l'esperienza diretta che attiva processi cognitivi e metacognitivi utili per comprendere gli argomenti delle varie discipline.

I processi creativi e gli oggetti realizzati producono effetti positivi in tutti gli studenti, in particolare negli alunni con disabilità, in quelli con difficoltà di apprendimento e a rischio dispersione scolastica:

- generano un senso di gratificazione perché rappresentano un riscontro materiale dell'impegno sostenuto,
- rafforzano la loro autostima e il loro senso di auto-efficacia
- gli consentono di ottenere stima e considerazione da parte dei compagni
- consentono di instaurare un rapporto di fiducia con l'insegnante sentendosi premiati

Arte, matematica ed emozioni.

Analisi di opere d'arte celebri (pittura e scultura) e individuazione delle figure geometriche presenti in esse. Rielaborazione e rivisitazione di tale opere attraverso utilizzo di diversi materiali: creazione di stencil con fogli mylor da utilizzare per fare graffiti con l'utilizzo di bombolette spray; creazione di vasi, statue, figure di vario tipo attraverso l'impasto del gesso solidificato all'interno di calchi in silicone; creazioni grafiche attraverso l'utilizzo di tele, cartoni telati, cartelloni, colori acrilici, a tempera, a olio; forbici, colle; creazione di oggetti tridimensionali in legno attraverso l'utilizzo della stampante laser; creazione di oggetti in materiale plastico attraverso l'utilizzo della stampante 3D; creazione di oggetti di utilizzo domestico con blocchetti e listelli di legno precedentemente preparati dall'insegnante.

	Musica ed educazione civica Realizzazione di strumenti musicali riciclando oggetti di uso quotidiano. Esempi: realizzazione del monocordo pitagorico e spiegazione delle leggi matematiche che stanno alla base della scala musicale inventata dal famoso scienziato realizzazione di strumenti a fiato e a percussione. Esecuzione di brani musicali utilizzando sia strumenti musicali tradizionali che strumenti rudimentali costruiti dagli alunni.
Data inizio prevista	02/09/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	BOMM867016
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

L'arte di imparare facendo

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	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	Progetto scacchi a scuola - Modulo 1

BOIC867005 - A1D9E06 - Registro Protocollo I.C. di MEDICINA - 0007031 - 25/06/2024 - VI.1 - E

Descrizione	E' noto che il gioco degli scacchi, quale sport intellettuale, contribuisce allo sviluppo delle facoltà logico-razionali non disgiunte dalle capacità di intuizione e di fantasia dell'individuo. L'aspetto meramente ricreativo del gioco si coniuga con quello educativo della mente e della stessa personalità dei giocatori, chiamati a misurarsi col proprio estro, sul piano intellettuale e non fisico, ma sempre nell'ambito del rigore scientifico, del metodo e del calcolo. La disciplina sportiva degli scacchi, che non richiede l'utilizzo di spazi particolarmente attrezzati, può essere praticata da alunni diversamente abili, ed assicura una grande validità educativa perfino nelle situazioni di degrado sociale e di recupero di giovani pre-devianti (efficace mezzo per la lotta alla dispersione scolastica). Il Progetto "Scacchi a scuola" ha il principale obiettivo di valorizzare gli aspetti formativi del carattere ed educativi della mente giovanile, quale veicolo di cultura e di associazionismo. L'apprendimento della tecnica di gioco rappresenta un mezzo per facilitare la maturazione dello studente e per accelerare la crescita delle facoltà logiche, divertendo nello stesso tempo. Chi pratica questa disciplina, acquisisce una più profonda capacità di concentrazione e potenzia senza sforzo le caratteristiche elaborative del cervello, con notevoli effetti benefici anche in altri campi (organizzazione del proprio lavoro e apprendimento delle materie scolastiche). Il gioco degli scacchi agisce positivamente su diversi settori formativi: 1. Attenzione 2. Immaginazione e previsione 3. Memorizzazione 4. Creatività 5. Logica matematica 6. Impegno formativo 7. Pianificazione 8. Organizzazione metodica dello studio Viene, inoltre, incentivato uno sviluppo armonioso delle qualità comportamentali, secondo cui il giovane accetta le regole del gioco e si impegna a rispettarle. Gli scacchi contribuiscono allo sviluppo mentale in quanto: aiutano ad affrontare e risolvere situazioni problematiche, sviluppando le capacità logiche, la consequenzialità, le capacità di ragionamento in generale; sviluppano capacità di analisi, sintesi, approfondimento; rafforzano l'attenzione, la memoria in generale,
-------------	--

	la memoria visiva in particolare, la lucidità, la capacità di astrazione; sviluppano la creatività, la fantasia, lo spirito d'iniziativa; favoriscono, attraverso il linguaggio scacchistico, l'abilità d'argomentazione; stimolano il pensiero organizzato, l'autovalutazione, la sana competitività, il rispetto dell'altro. Gli scacchi contribuiscono alla formazione del carattere in quanto: migliorano le capacità di riflessione; controllano l'impulsività, l'emotività, l'approssimazione, la superficialità e la presunzione; sviluppano l'esercizio della pazienza; aiutano la formazione di una coscienza autocritica; stimolano la fiducia in se stessi, l'autocontrollo, le capacità decisionali, il senso di responsabilità e la maturazione generale. Gli scacchi contribuiscono alla formazione della coscienza sociale in quanto insegnano a: rispettare le regole e ad accrescere la correttezza; rispettare l'avversario; trasferire nel gioco la propria aggressività; accettare la sconfitta e ad adattarsi alla realtà; sviluppare un'equilibrata valutazione dei propri comportamenti e della propria personalità. Al fine di realizzare il ciclo di lezioni verranno utilizzate scacchiere e relativi pezzi, una scacchiera didattica murale e qualche orologio da competizione. Il docente esperto potrà, inoltre, rendere fruibili libri, pubblicazioni, applicazioni informatiche e piattaforme online.
Data inizio prevista	01/07/2024
Data fine prevista	31/12/2024
Sede dove è previsto il modulo	BOMM867016
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Progetto scacchi a scuola - Modulo 1

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	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	Riallineamento, recupero, sostegno

Descrizione	La scuola deve promuovere il successo formativo, e assicurare agli studenti che incontrano difficoltà la possibilità di seguire regolarmente il corso di studi pertanto si sente la necessità di organizzare attività di riallineamento, recupero. La finalità delle azioni di riallineamento, consolidamento e recupero è quella di prevenire l'insuccesso scolastico. Si ipotizza l'organizzazione di corsi di riallineamento in orario mattutino o pomeridiano anche prima dell'inizio della scuola, in favore degli studenti in entrata alle Scuole Medie con carenze segnalate in pagella a giugno del precedente anno scolastico. L'azione di riallineamento e recupero ed eventuale aiuto compiti sono azioni didattiche utili soprattutto per gli alunni fragili che fanno fatica ad affrontare in autonomia compiti di recupero, a volte perchè non aiutati dal contesto familiare in cui vivono. In questo modo la scuola cerca di incentivare e aiutare tutti gli alunni, soprattutto quelli provenienti da contesti sociali con povertà educativa. Il riallineamento consiste in attività di rinforzo, consolidamento e ripasso, finalizzate ad assicurare agli studenti i prerequisiti necessari per affrontare proficuamente il nuovo anno. Ipotesi di lavoro: 1 gruppo da 20 alunni per le future prime. Tre insegnanti interne di inglese che si affiancano nei ruoli di esperto e tutor, svolgendo 10 ore a testa per un totale complessivo di 30 ore. 4 Obiettivi cognitivi Colmare gli svantaggi e recuperare carenze nell'apprendimento della lingua inglese Recupero e/o consolidamento di contenuti o argomenti Rinforzo o potenziamento di un metodo di studio efficace Obiettivi metacognitivi Stimolare la motivazione per un apprendimento gratificante Sostegno didattico e motivazionale agli alunni in difficoltà Incentivare e potenziare le loro risorse personali per un apprendimento efficace Predisporre strategie di prevenzione dell'insuccesso scolastico Destinatari a cui il progetto si rivolge Tutti gli alunni e alunne della scuola Primaria in entrata verso la Secondaria di Primo Grado dell'IC di Medicina che mostrano o hanno mostrato carenze in inglese. Risultati attesi Recupero delle lacune e consolidamento dei saperi appresi Acquisizione di un metodo di studio efficace Miglioramento generale della situazione scolastica individuale
--------------------	--

	Rafforzamento dell'autonomia, del senso di autoefficacia e aumento della motivazione intrinseca Monitoraggio Il monitoraggio avverrà attraverso specifiche rubric e/o semplici verifiche di osservazione per valutare se c'è stato accrescimento delle conoscenze, abilità di studio e sviluppo della capacità di un'autovalutazione. Ciascuna attività dovrà essere opportunamente relazionata con il calendario degli interventi e gli obiettivi raggiunti.
Data inizio prevista	02/09/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	BOMM867016
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Riallineamento, recupero, sostegno

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	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	AMBIENTE IN MOVIMENTO

Descrizione	Questo modulo è stato pensato per i ragazzi della scuola secondaria di primo grado L'obiettivo del progetto è quello di avvicinare i giovani alle scienze e allo sport. Il successo delle azioni di tutela ambientale e protezione degli ecosistemi passa attraverso la conoscenza, educazione e sensibilizzazione delle future generazioni verso queste tematiche. Perciò, contribuire alla salvaguardia dell'ambiente significa rendere le future generazioni parte integrante di questo processo. L'Agenda 2030 delle Nazioni Unite costituisce il nuovo quadro di sviluppo sostenibile globale e stabilisce 17 obiettivi di sviluppo sostenibile. In questo contesto, il nostro progetto si ispira all'obiettivo 14 ovvero "conservare e utilizzare in modo durevole gli oceani, i mari e le risorse marine per uno sviluppo sostenibile". Integrare ore di attività sportiva nel progetto permette di raggiungere questi obiettivi in modo più efficace e coinvolgente. Il modulo prevede lo svolgimento di attività di mattina e pomeriggio, alternando attività di scienze e di sport. E' prevista anche una gita di una giornata intera al Lido di Spina con Esperienza sul campo a contatto con l'ambiente naturale costiero e laboratorio esperienziale per ricreare in spiaggia un nido di tartaruga marina e simulare lo spostamento delle uova in caso di pericolo e censimento di molluschi bivalvi con la tecnica dei quadrati e valutazione dell'abbondanza e biodiversità. Vogliamo inoltre ricreare un ambiente con Lego Spike e stampante 3D. Le attività sportive non solo migliorano la salute fisica dei partecipanti, ma li aiutano anche a sviluppare una maggiore connessione con l'ambiente che stanno imparando a conoscere e proteggere. Lo sport offre momenti di esperienza diretta, rafforzando il messaggio di sostenibilità e conservazione. Incorporare lo sport nel percorso educativo dei ragazzi per avere benefici che vanno oltre il miglioramento fisico. Ci aiuta a sviluppare competenze mentali, sociali ed emotive, essenziali per una crescita armoniosa. Lo sport migliora la concentrazione, la memoria e la capacità di apprendimento, permettendo agli studenti di affrontare gli studi con maggiore efficacia. Inoltre, promuove la disciplina, la perseveranza e la gestione del tempo, qualità fondamentali sia per il successo accademico che personale. Partecipare ad attività sportive favorisce anche l'inclusione e il rispetto reciproco, insegna ai ragazzi l'importanza del lavoro di squadra e della comunicazione. Le esperienze sportive creano legami sociali e promuovono la tolleranza, il rispetto delle
-------------	---

	differenze e la collaborazione. Per questo motivo, si vuole integrare attività sportive nella loro routine quotidiana, creando un binomio positivo con lo studio che promuove il benessere completo e prepara i giovani ad affrontare le sfide della vita con energia, determinazione e resilienza.
Data inizio prevista	02/09/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	BOMM867016
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

AMBIENTE IN MOVIMENTO

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	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	LABORATORIO ORIENTAMENTO

Descrizione	LABORATORIO MATEMATICA PER LICEO Riflessioni sulla matematica e applicazioni: concetti semplici e proprietà sorprendenti. Condotto da esperto esterno e tutor interno 5 incontri di 2 ore ciascuno Programma Durante gli incontri verrà proposto lo studio di alcuni oggetti matematici: studio della parabola in un percorso che, partendo dalla definizione, porti gli studenti alla conoscenza delle principali caratteristiche costruttive, analitiche e geometriche. Degli elementi studiati verranno parallelamente ricercate le applicazioni nel mondo della fisica e della quotidianità. L'impostazione degli incontri sarà sia di tipo frontale e per problemi, come scoperta guidata o come momento di riflessione collettiva, e sia come laboratorio, quale occasione per la scoperta o per la conferma di quanto precedentemente ricavato. Ove possibile si procederà con metodo induttivo o deduttivo. LABORATORIO LATINO Introduzione allo studio della lingua latina mostrando agli studenti il legame fra il lessico italiano e quello latino e illustrando che cosa si intenda, quando si parla di casi. Condotto da esperto esterno e Tutor interno 5 incontri di 2 ore ciascuno Obiettivo: far cimentare gli studenti con la traduzione di frasi semplicissime, usando un lessico dato e delle tavole flessionali (prima declinazione, indicativo presente e, forse, imperfetto). Programma Le lingue romanze (la legione perduta [la Romania], il latino centrale [plus, magis]. Il nominativo della prima declinazione e tavola del presente del verbo essere. Esempi di frasi latine semplici da analizzare (con colori). Test giocoso sul lessico. Il lessico dal latino (mutanda, studente, ludico, familiare [grafia], agenda, deficit, ecc., gratis, grosso modo, non plus ultra, ultimum, viceversa, sponsor). Tavola dell'indicativo presente. Laboratorio di traduzione (frasette semplici da tradurre con glossario). Espressioni latine (carpe diem, ad libitum, modus operandi, ad hoc, a priori, a posteriori, post scriptum, urbi et orbi, pro capite, a.m., p.m.). Il concetto di caso. Resti di flessione in italiano (pronomi
-------------	---

	personali, pronomi relativi e interrogativi). Tavola della prima declinazione. Laboratorio di traduzione (frasette semplici da tradurre con glossario). Esempi di verbi quasi identici all'italiano (imperfetto, passato remoto, congiuntivo presente) Tavola dell'imperfetto delle 4 coniugazioni. Laboratorio (frasette semplici da tradurre con glossario) Matrimonio romano Conoscere il senso vero delle parole (cattivo, coatto, considerare, pensare, testa, Don, donna, fidanzato, treno). Tavola dell'imperfetto del verbo essere. Laboratorio (frasette semplici da tradurre con glossario). Lo sport a Roma (gladiatori e corse dei cavalli) LABORATORIO CODING Laboratorio per ideare, progettare, costruire, programmare un arto artificiale con i kit LEGO e presentarlo Condotta da esperto interno e tutor interni 5 incontri di 2 ore ciascuno Obiettivi Saper utilizzare il processo di progettazione per creare soluzioni a un problema reale; Saper applicare le nozioni di disegno tecnico Saper programmare con programmi facilitati Formare e migliorare il processo di coding Visualizzare oggetti tridimensionali partendo da oggetti bidimensionali Esplorare le funzioni e le potenzialità di applicazioni informatiche Immaginare modifiche a oggetti di uso quotidiano in base alle necessità Programma Viene illustrata l'attività e gli alunni progettano autonomamente l'arto che dovranno costruire. Lavorando in coppia prendono confidenza con il kit Lego con il quale cominciano a costruire la prima parte del braccio robotico Le coppie di alunni individuano l'azione che l'arto robotico dovrà compiere e terminano il lavoro. Ogni coppia di alunni elabora la programmazione che metterà in funzione il braccio robotico. I gruppi presentano il loro braccio robotico ai compagni. Rianalisi del lavoro svolto, brainstorming e approfondimenti
Data inizio prevista	16/09/2024

Data fine prevista	31/12/2024
Sede dove è previsto il modulo	BOMM867016
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

LABORATORIO ORIENTAMENTO

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	"La zivàlla di Midgénna" simbolo di comunità - Modulo 2
Descrizione	Competenze: competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. Finalità: Questo modulo nasce per promuovere una prima esperienza di educazione estetica, conoscere e utilizzare i segni ed i colori in maniera assolutamente creativa, far vivere situazioni stimolanti per esprimere sé stessi e le proprie emozioni, partendo da un vegetale molto noto ai Medicinesi...la Cipolla di Medicina. Descrizione: In questi contesti di sperimentazione creativa la cipolla verrà utilizzata sia come strumento per creare opere (per esempio si utilizzerà come timbro, come copia dal vero, come installazione...), sia come soggetto principale delle varie opere. I bambini sperimenteranno procedimenti creativi, svilupperanno capacità di osservazione, riconosceranno e utilizzeranno andamenti lineari, superficie, colori, gli elementi della comunicazione visiva e sperimenteranno alcune tecniche artistiche grafiche, pittoriche e plastiche utilizzando acquerelli, creta, tempera, carboncino, carta (origami)... Si concluderà il percorso con una mostra delle opere prodotte alla Festa della cipolla di Medicina.
Data inizio prevista	30/06/2025
Data fine prevista	12/07/2025
Sede dove è previsto il modulo	BOEE867039
Numero destinatari	20

Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"La zivàlla di Midgénna" simbolo di comunità - Modulo 2

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	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	LABORATORIO ESTIVO "SUMMER CAMP"

Descrizione	I ragazzi iscritti sono divisi in 2 squadre, in competizione tra loro fino al termine dell'attività In ogni laboratorio partecipano le due squadre in compresenza Tutte le attività programmate sono di tipo laboratoriale e prevedono la produzione di un manufatto che verrà presentato al Festival della Cultura Tecnica promosso dalla Città Metropolitana di Bologna La valutazione delle squadre è basata sulla qualità dell'elaborato, il risultato nei tornei sportivi pomeridiani, e sullo stile di comportamento. Il laboratorio di scienze è svolto nel laboratorio di scienze del Giordano Bruno -Canedi di Medicina e prevede la produzione di bioplastiche, la produzione di sapone e colle, la scoperta di ciò che ci regala il Sole (luce, energia, calore), la scoperta delle proprietà dei metalli (meccaniche ed elettriche), la scoperta delle leggi della fisica meccanica e l'applicazione alle macchine. Il laboratorio di economia prevede attività di Simulimpresa: azienda di produzione di colla naturale, progettazione dell'attività, analisi di fattibilità, costi, ricavi e produzione. Nel laboratorio di informatica, con l'utilizzo di un foglio di calcolo come database, tratta i dati delle diverse attività svolte negli altri laboratori. L'utilizzo di altri software permette la costruzione di un glossario degli acronimi importanti nell'informatica aziendale. Il laboratorio di lingua inglese prevede la realizzazione di un'intervista e la produzione di un articolo web, la produzione di email di corrispondenza aziendale e la creazione di un viaggio con my maps con relativa prenotazione di una stanza tramite role play conversazione telefonica I tornei pomeridiani sono gestiti dai docenti di educazione motoria di pallavolo, pallamano e calcio a cinque. La pausa mensa, presso il plesso Simoni dell'IC di Medicina, è gestita da operatori dell'Associazione "La Strada" con cui entrambe le scuole hanno stipulato una convenzione. Tutte le attività prevedono l'utilizzo di strumentazioni tecniche e informatiche, hanno un carattere immersivo e concreto, sono inclusive e socializzanti senza distinzione di genere. Ogni laboratorio prevede la presenza di un esperto esterno (Scuola Secondaria di Secondo Grado) e un tutor interno (Scuola Secondaria di primo grado) nell'ottica della collaborazione tra i diversi ordini di scuola e in considerazione degli obiettivi del curriculum verticale che vuole favorire la continuità tra i cicli. Al termine delle attività viene somministrato ad ogni partecipante un questionario di gradimento e rilasciato un attestato di
--------------------	---

	partecipazione. Punti di forza del progetto sono anche il rafforzamento del partenariato con l'Istituto Giordano Bruno – Canedi e il radicamento nel territorio con il coinvolgimento dell'Associazione “La Strada” con abbiamo una Convenzione.
Data inizio prevista	02/09/2024
Data fine prevista	31/12/2024
Sede dove è previsto il modulo	BOMM867016
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

LABORATORIO ESTIVO “SUMMER CAMP”

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	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
TOTALE				€ 7.460,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	MEDICINA EXPLORERS AS 2024/25
Descrizione	Percorso di apprendimento e di potenziamento della lingua italiana come L2 rivolto ad alunni stranieri di recente immigrazione e non. Il progetto prevede l'attivazione di moduli aventi la caratteristica di "compito di realtà" attraverso visite nei luoghi pubblici del territorio, interviste a figure di riferimento della comunità, conoscenza delle realtà associative che operano nel territorio: giardini pubblici, parco, biblioteca, museo civico, palazzo comunale, gattile, vigili del fuoco, ecc. Alle visite segue l'elaborazione scritta delle esperienze. Sintesi del progetto Obiettivi • Apprendere/consolidare la lingua italiana in modalità esperienziale; • conoscere la realtà del territorio di appartenenza; • promuovere l'inclusione sociale e l'integrazione culturale. Attività Prima fase: walking outside • pianificare uscite e scrivere la traccia delle interviste • esplorare il territorio e raccogliere materiali, foto, opuscoli • intervistare figure di riferimento dei luoghi visitati Seconda fase: working inside • elaborare le informazioni ottenute attraverso la scrittura di testi descrittivi e informativi • realizzare presentazioni in digitale con l'uso di piattaforme di lavoro (Genially) e in cartaceo. Tempi 1 modulo di 30 ore da realizzare a settembre 2025
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	BOMM867016
Numero destinatari	20
Numero ore	30

BOIC867005 - A1D9E06 - Registro Protocollo I.C. di MEDICINA - 0007031 - 25/06/2024 - VI.1 - E

Destinatari

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

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

MEDICINA EXPLORERS AS 2024/25

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

BOIC867005 - A1D9E06 - Registro Protocollo I.C. di MEDICINA - 0007031 - 25/06/2024 - VI.1 - E

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	La zivàlla di Midgénna - Modulo 1

Descrizione	Competenze: competenza personale e sociale e capacità di imparare ad imparare; saper utilizzare gli strumenti di comunicazione visiva in rete e multimediale nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare; consapevolezza ed espressione culturale; integrare i diversi linguaggi e utilizzare i diversi codici della comunicazione per descrivere produzioni personali, riconoscendo la propria tradizione artistico-culturale in un'ottica di dialogo e rispetto reciproco; abilità gestionali Finalità: Scoperta e approfondimento di alcune realtà che costituiscono il patrimonio agricolo e culturale del proprio paese; accrescere la consapevolezza dell'importanza della conservazione dei beni locali; ricercare l'integrazione dei saperi e l'acquisizione di metodi attivi; conoscere e saper gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali operativi, le tecniche e tecnologie, gli strumenti e i materiali. Descrizione: Attività di ricerca per scoprire le radici storico-culturali della cipolla. Attività di ricerca per approfondire la "vita" della cipolla: dalla semina al raccolto, i semi, i fiori, il terreno, i mezzi agricoli utilizzati ieri e oggi. Attività di ricerca alla scoperta dei mille usi della cipolla: in cucina, in primis, in cosmesi e per funzionalità terapeutiche. Raccolta di ricette: costruiamo un ricettario (ragù, marmellata di cipolla, cipolla frita, per insalate varie, frittata....) Medicipolla: la sagra del paese (seconda domenica di luglio). Raccolta di foto e descrizione. (Si può chiedere collaborazione con Pro Loco di Medicina). Realizzazione di presentazione digitale degli elaborati Visita in campagna, presso contadini locali, per fare la raccolta della cipolla.
--------------------	---

	Laboratorio: seminiamo anche noi la cipolla (vasi) Laboratorio: realizziamo uno spaventapasseri con materiale di riciclo.
Data inizio prevista	12/06/2025
Data fine prevista	12/07/2025
Sede dove è previsto il modulo	BOEE867039
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

La zivàlla di Midgénna - Modulo 1

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	Lingua madre
Titolo modulo	Riallineamento, recupero, sostegno di lingua italiana

Descrizione	La scuola deve promuovere il successo formativo e assicurare agli studenti che incontrano difficoltà la possibilità di seguire regolarmente il corso di studi, pertanto si sente la necessità di organizzare attività di riallineamento, recupero. La finalità delle azioni di riallineamento, consolidamento e recupero è quella di prevenire l'insuccesso scolastico. Nel mese di settembre si ipotizza l'organizzazione di corsi di riallineamento in orario mattutino o pomeridiano prima dell'inizio della scuola, in favore degli studenti con carenze segnalate in pagella a giugno del precedente anno scolastico. L'azione di riallineamento e recupero ed eventuale aiuto compiti sono azioni didattiche utili soprattutto per gli alunni fragili che fanno fatica ad affrontare in autonomia compiti di recupero, a volte perchè non aiutati dal contesto familiare in cui vivono. In questo modo la scuola cerca di incentivare e aiutare tutti gli alunni, soprattutto quelli provenienti da contesti sociali con povertà educativa. Il riallineamento consiste in attività di rinforzo, consolidamento e ripasso, finalizzate ad assicurare agli studenti i prerequisiti necessari per affrontare proficuamente il nuovo anno. Ipotesi di lavoro: un gruppo da 20 alunni per le future prime. Un insegnante di italiano seguirà le 30 ore di modulo. Obiettivi cognitivi Colmare gli svantaggi e recuperare carenze nell'apprendimento della lingua italiana Recupero e/o consolidamento di contenuti o argomenti Rinforzo o potenziamento di un metodo di studio efficace Obiettivi metacognitivi Stimolare la motivazione per un apprendimento gratificante Sostegno didattico e motivazionale agli alunni in difficoltà Incentivare e potenziare le loro risorse personali per un apprendimento efficace Predisporre strategie di prevenzione dell'insuccesso scolastico Risultati attesi Recupero delle lacune e consolidamento dei saperi appresi Acquisizione di un metodo di studio efficace Miglioramento generale della situazione scolastica individuale Rafforzamento dell'autonomia, del senso di autoefficacia e aumento della motivazione intrinseca Monitoraggio Il monitoraggio avverrà attraverso specifiche rubric e/o semplici verifiche di osservazione per valutare se c'è stato accrescimento delle conoscenze, abilità di studio e sviluppo della capacità di un'autovalutazione. Ciascuna attività dovrà essere
--------------------	--

	opportunamente relazionata con il calendario degli interventi e gli obiettivi raggiunti.
Data inizio prevista	09/09/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	BOMM867016
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Riallineamento, recupero, sostegno di lingua italiana

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	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	MEDICINA EXPLORERS AS 2023/24
Descrizione	Percorso di apprendimento e di potenziamento della lingua italiana come L2 rivolto ad alunni stranieri di recente immigrazione e non. Il progetto prevede l'attivazione di moduli aventi la caratteristica di "compito di realtà" attraverso visite nei luoghi pubblici del territorio, interviste a figure di riferimento della comunità, conoscenza delle realtà associative che operano nel territorio: giardini pubblici, parco, biblioteca, museo civico, palazzo comunale, gattile, vigili del fuoco, ecc. Alle visite segue l'elaborazione scritta delle esperienze. Sintesi del progetto Obiettivi • Apprendere/consolidare la lingua italiana in modalità esperienziale; • conoscere la realtà del territorio di appartenenza; • promuovere l'inclusione sociale e l'integrazione culturale. Attività Prima fase: walking outside • pianificare uscite e scrivere la traccia delle interviste • esplorare il territorio e raccogliere materiali, foto, opuscoli • intervistare figure di riferimento dei luoghi visitati Seconda fase: working inside • elaborare le informazioni ottenute attraverso la scrittura di testi descrittivi e informativi • realizzare presentazioni in digitale con l'uso di piattaforme di lavoro (Genially) e in cartaceo. Tempi 1 modulo di 30 ore da realizzare a settembre 2024
Data inizio prevista	02/09/2024
Data fine prevista	31/12/2024
Sede dove è previsto il modulo	BOMM867016
Numero destinatari	20
Numero ore	30

BOIC867005 - A1D9E06 - Registro Protocollo I.C. di MEDICINA - 0007031 - 25/06/2024 - VI.1 - E

Destinatari

Alunne/i scuola Primaria

Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

MEDICINA EXPLORERS AS 2023/24

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