

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. 3472
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	"A. CASAROLI"
Codice meccanografico	PCIC81700C
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA VERDI,6
Provincia	PIACENZA
Comune	CASTEL SAN GIOVANNI
CAP	29015
Telefono	0523842788
Email	PCIC81700C@istruzione.it
Sito web	https://www.comprensivo-csg.edu.it/
Numero Alunni	1280
Plessi	PCIC81700C PCAA817019 PCAA81702A PCEE81701E PCEE81702G PCEE81703L PCMM81701D PCMM81702E

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	PCIC81700C - "A. CASAROLI"
Codice candidatura	3472
Importo totale richiesto	€ 79.425,00
Num. Prot. Delibera Delibera Collegio Docenti	3933
Data Delibera Delibera Collegio Docenti	13/05/2024
Num. Prot. Delibera Delibera Consiglio d'istituto	4242
Data Delibera Delibera Consiglio d'istituto	23/05/2024
Stato candidatura	Inviata
Data invio candidatura	24/05/2024

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
Ben - ESSERE a scuola	€ 79.425,00
TOTALE PROGETTI	€ 79.425,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza imprenditoriale	Digital graphic lab	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Laboratorio Giornale di Istituto e Web Radio	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Laboratorio di aiuto allo studio	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Laboratorio di aiuto allo studio	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Laboratorio di musica	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Laboratorio di teatro	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Laboratorio sportivo 2	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Laboratorio sportivo 1	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Laboratorio di alfabetizzazione in italiano e aiuto allo studio per alunni non italofoni e neoarrivati 1	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Laboratorio di alfabetizzazione in italiano e aiuto allo studio per alunni non italofoni e neoarrivati	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Laboratorio di alfabetizzazione in italiano e aiuto allo studio per alunni non italofoni e neoarrivati 2	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Laboratorio di alfabetizzazione in italiano e aiuto allo studio per alunni non italofoni e neoarrivati 3	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	Laboratorio di lingua inglese	€ 5.295,00

ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Laboratorio di robotica	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Laboratorio di robotica	€ 5.295,00
TOTALE MODULI			€ 79.425,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Ben - ESSERE a scuola

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo

Ben - ESSERE a scuola

Descrizione

Le priorità che l'Istituto ha indicato e inserito nel PTOF, per il miglioramento della propria azione didattica e formativa, sono legate alla progettazione e realizzazione di percorsi di recupero/consolidamento per ridurre la fascia di studenti di livello medio-basso e di attività per sviluppare la fascia di studenti di livello alto.

Inoltre, sono individuati, come obiettivi prioritari, la prevenzione e il contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione, il potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati, oltre che il sostegno alle attività di alfabetizzazione di alunni non italofoni neoarrivati. L'istituto punta sulla didattica inclusiva, che mette al centro alunne ed alunni, prende avvio dai loro interessi e dalle loro domande, progetta e crea spazi in cui studentesse e studenti possano mettersi alla prova, scegliere e organizzarsi. In questo modo la scuola si configura come luogo di apertura e accoglienza degli interessi degli alunni che possono rafforzare le loro competenze di base, trasversali ed emotivo-motivazionali verso l'apprendimento: diventa luogo di benessere, oltre che inclusione. E' essenziale dunque che la scuola crei degli spazi dove si faccia esperienza di didattica attiva, dove l'apprendimento partecipato stimoli motivazione, interesse, curiosità e dia alle studentesse e agli studenti la possibilità di acquisire e consolidare un metodo di studio efficace e adatto al loro modo di apprendere.

Il nostro Istituto intende quindi attivare percorsi inclusivi di contrasto alla dispersione e di rafforzamento delle competenze di base per i propri alunni nelle seguenti aree di competenza:

- Lingua madre (Laboratori di alfabetizzazione in italiano e aiuto allo studio per alunni non italofoni e neoarrivati)
- Lingua straniera nella scuola primaria (Laboratorio di lingua inglese)
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare (Giornale d'Istituto e Web Radio; Laboratorio di aiuto allo studio)
- Competenza imprenditoriale (Digital graphic Lab)
- Consapevolezza ed espressione culturale (Laboratorio teatrale; laboratorio musicale)
- Educazione motoria (Laboratori sportivi)
- Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali (Laboratori di robotica)

Gli insegnanti utilizzeranno metodologie laboratoriali, per favorire

	<p>l'apprendimento e il coinvolgimento in attività pratiche, che consentono di porre gli studenti al centro del processo di apprendimento, favorendo un approccio collaborativo alla risoluzione di problemi concreti.</p> <p>Verrà stimolato lo sviluppo delle competenze di problem solving attraverso attività che mettano gli studenti di fronte a problemi reali e li sfidino a trovare soluzioni innovative.</p> <p>Verranno organizzati gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo, dove ciascuno studente assumerà specifici ruoli, compiti e responsabilità, personali e collettive, permettendo di valorizzare la capacità di comunicare e prendere decisioni, di individuare scenari, di ipotizzare soluzioni univoche o alternative. I laboratori verranno attivati durante tutto l'anno scolastico 2024/25, con continuità.</p>
Codice CUP	J24D24000850007
Data inizio prevista	01/07/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Numero moduli	15
Importo richiesto	€ 79.425,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	Laboratorio di alfabetizzazione in italiano e aiuto allo studio per alunni non italofoni e neoarrivati 2

Descrizione

Il progetto per il potenziamento delle competenze base di italiano, destinato ai ragazzi della scuola secondaria di primo grado, si propone di offrire opportunità di successo negli apprendimenti scolastici a quegli alunni che evidenziano particolari carenze di tipo linguistico, logico, emotivo e che hanno bisogno di tempi più lunghi di apprendimento. L'attività inciderà positivamente sulle condizioni che possono facilitare processi di apprendimento, valorizzando attitudini, interessi e curiosità degli studenti. La promozione di un positivo rapporto con la scuola faciliterà l'acquisizione di abilità di studio e svilupperà competenze nell'area linguistico-espressiva.

Gli alunni verranno aiutati ad individuare le strategie più efficaci, gli strumenti più adatti, le modalità concrete per appropriarsi di un proficuo metodo di lavoro, per mantenere alta la consapevolezza dell'importanza della scuola per gli orientamenti futuri. La metodologia includerà apprendimento individualizzato, studio guidato e apprendimento cooperativo, didattica laboratoriale, cooperative learning, lezioni interattive con l'uso di computer e LIM.

I livelli, a seconda delle caratteristiche dell'utenza, si articoleranno sui livelli: pre-A1 (di accesso): rivolto agli stranieri scarsamente scolarizzati nel proprio paese di origine, o che hanno un alfabeto diverso da quello latino, A1 e A2.

Le competenze traguardo riguardano i seguenti aspetti linguistici:
Ascolto

- comprendere istruzioni che vengono impartite purché si parli lentamente e chiaramente
- comprendere un discorso pronunciato molto lentamente e articolato con grande precisione, che contenga lunghe pause per permettere di assimilarne il senso

Letture

- comprendere testi molto brevi e semplici, cogliendo nomi conosciuti, parole ed espressioni familiari ed eventualmente rileggendo

Interazione orale e scritta

- porre e rispondere a semplici domande relative a se stessi, alle azioni quotidiane e ai luoghi dove si vive
- utilizzare in uno scambio comunicativo numeri, quantità, costi, orari
- compilare un semplice modulo con i propri dati anagrafici

Produzione orale

- descrivere se stessi, le azioni quotidiane e i luoghi dove si vive
- formulare espressioni semplici, prevalentemente isolate, su

	<p>persone e luoghi</p> <p>Produzione scritta</p> <ul style="list-style-type: none"> • scrivere i propri dati anagrafici, numeri e date • scrivere semplici espressioni e frasi
Data inizio prevista	01/07/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	PCMM81701D
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Laboratorio di alfabetizzazione in italiano e aiuto allo studio per alunni non italofoni e neoarrivati 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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	Laboratorio di alfabetizzazione in italiano e aiuto allo studio per alunni non italofoni e neoarrivati 3

Descrizione

Il progetto per il potenziamento delle competenze base di italiano, destinato ai ragazzi della scuola secondaria di primo grado, si propone di offrire opportunità di successo negli apprendimenti scolastici a quegli alunni che evidenziano particolari carenze di tipo linguistico, logico, emotivo e che hanno bisogno di tempi più lunghi di apprendimento. L'attività inciderà positivamente sulle condizioni che possono facilitare processi di apprendimento, valorizzando attitudini, interessi e curiosità degli studenti. La promozione di un positivo rapporto con la scuola faciliterà l'acquisizione di abilità di studio e svilupperà competenze nell'area linguistico-espressiva.

Gli alunni verranno aiutati ad individuare le strategie più efficaci, gli strumenti più adatti, le modalità concrete per appropriarsi di un proficuo metodo di lavoro, per mantenere alta la consapevolezza dell'importanza della scuola per gli orientamenti futuri. La metodologia includerà apprendimento individualizzato, studio guidato e apprendimento cooperativo, didattica laboratoriale, cooperative learning, lezioni interattive con l'uso di computer e LIM.

I livelli, a seconda delle caratteristiche dell'utenza, si articoleranno sui livelli: pre-A1 (di accesso): rivolto agli stranieri scarsamente scolarizzati nel proprio paese di origine, o che hanno un alfabeto diverso da quello latino, A1 e A2.

Le competenze traguardo riguardano i seguenti aspetti linguistici:
Ascolto

- comprendere istruzioni che vengono impartite purché si parli lentamente e chiaramente
- comprendere un discorso pronunciato molto lentamente e articolato con grande precisione, che contenga lunghe pause per permettere di assimilarne il senso

Letture

- comprendere testi molto brevi e semplici, cogliendo nomi conosciuti, parole ed espressioni familiari ed eventualmente rileggendo

Interazione orale e scritta

- porre e rispondere a semplici domande relative a se stessi, alle azioni quotidiane e ai luoghi dove si vive
- utilizzare in uno scambio comunicativo numeri, quantità, costi, orari
- compilare un semplice modulo con i propri dati anagrafici

Produzione orale

- descrivere se stessi, le azioni quotidiane e i luoghi dove si vive
- formulare espressioni semplici, prevalentemente isolate, su

	<p>persone e luoghi</p> <p>Produzione scritta</p> <ul style="list-style-type: none"> • scrivere i propri dati anagrafici, numeri e date • scrivere semplici espressioni e frasi
Data inizio prevista	01/07/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	PCMM81701D
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Laboratorio di alfabetizzazione in italiano e aiuto allo studio per alunni non italofoni e neoarrivati 3

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	Laboratorio di alfabetizzazione in italiano e aiuto allo studio per alunni non italofoni e neoarrivati

Descrizione

Il progetto per il potenziamento delle competenze base di italiano, destinato ai ragazzi della scuola secondaria di primo grado, si propone di offrire opportunità di successo negli apprendimenti scolastici a quegli alunni che evidenziano particolari carenze di tipo linguistico, logico, emotivo e che hanno bisogno di tempi più lunghi di apprendimento. L'attività inciderà positivamente sulle condizioni che possono facilitare processi di apprendimento, valorizzando attitudini, interessi e curiosità degli studenti. La promozione di un positivo rapporto con la scuola faciliterà l'acquisizione di abilità di studio e svilupperà competenze nell'area linguistico-espressiva.

Gli alunni verranno aiutati ad individuare le strategie più efficaci, gli strumenti più adatti, le modalità concrete per appropriarsi di un proficuo metodo di lavoro, per mantenere alta la consapevolezza dell'importanza della scuola per gli orientamenti futuri. La metodologia includerà apprendimento individualizzato, studio guidato e apprendimento cooperativo, didattica laboratoriale, cooperative learning, lezioni interattive con l'uso di computer e LIM.

I livelli, a seconda delle caratteristiche dell'utenza, si articoleranno sui livelli: pre-A1 (di accesso): rivolto agli stranieri scarsamente scolarizzati nel proprio paese di origine, o che hanno un alfabeto diverso da quello latino, A1 e A2.

Le competenze traguardo riguardano i seguenti aspetti linguistici:
Ascolto

- comprendere istruzioni che vengono impartite purché si parli lentamente e chiaramente
- comprendere un discorso pronunciato molto lentamente e articolato con grande precisione, che contenga lunghe pause per permettere di assimilarne il senso

Letture

- comprendere testi molto brevi e semplici, cogliendo nomi conosciuti, parole ed espressioni familiari ed eventualmente rileggendo

Interazione orale e scritta

- porre e rispondere a semplici domande relative a se stessi, alle azioni quotidiane e ai luoghi dove si vive
- utilizzare in uno scambio comunicativo numeri, quantità, costi, orari
- compilare un semplice modulo con i propri dati anagrafici

Produzione orale

- descrivere se stessi, le azioni quotidiane e i luoghi dove si vive
- formulare espressioni semplici, prevalentemente isolate, su

	<p>persone e luoghi</p> <p>Produzione scritta</p> <ul style="list-style-type: none"> • scrivere i propri dati anagrafici, numeri e date • scrivere semplici espressioni e frasi
Data inizio prevista	01/07/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	PCEE81702G
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Laboratorio di alfabetizzazione in italiano e aiuto allo studio per alunni non italofoni e neoarrivati

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza imprenditoriale
Titolo modulo	Digital graphic lab
Descrizione	<p>Il laboratorio "Digital Graphic Lab" ha come finalità il consolidamento delle competenze di base e digitali.</p> <p>L'attività si svolgerà esplorando le possibilità della piattaforma di editing e videomaking Canva (per la scuola), un semplice ed efficace strumento di progettazione e pubblicazione online, che fornisce agli studenti un primo approccio a programmi informatici per la realizzazione di prodotti digitali legati alla comunicazione (come presentazioni, depliant, brochure, libri, semplici video).</p> <p>L'attività stimola la creatività, la facoltà di osservazione e di progettazione, educa al problem solving, accresce anche l'autostima, l'autonomia e la partecipazione attiva e positiva tra pari.</p> <p>I ragazzi verranno guidati a creare prodotti multimediali con Canva, quali depliant, brochure, libri, video, che raccontino qualcosa di loro stessi, delle proprie passioni e sogni o che siano parte di approfondimenti o compiti di realtà multidisciplinari.</p> <p>La metodologia adottata sollecita gli alunni ad individuare problemi, cercare soluzioni, attraverso un pensiero divergente e creativo.</p>
Data inizio prevista	01/07/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	PCMM81701D
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Digital graphic lab

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	Laboratorio di alfabetizzazione in italiano e aiuto allo studio per alunni non italofoni e neoarrivati 1

Descrizione

Il progetto per il potenziamento delle competenze base di italiano, destinato ai ragazzi della scuola secondaria di primo grado, si propone di offrire opportunità di successo negli apprendimenti scolastici a quegli alunni che evidenziano particolari carenze di tipo linguistico, logico, emotivo e che hanno bisogno di tempi più lunghi di apprendimento. L'attività inciderà positivamente sulle condizioni che possono facilitare processi di apprendimento, valorizzando attitudini, interessi e curiosità degli studenti. La promozione di un positivo rapporto con la scuola faciliterà l'acquisizione di abilità di studio e svilupperà competenze nell'area linguistico-espressiva.

Gli alunni verranno aiutati ad individuare le strategie più efficaci, gli strumenti più adatti, le modalità concrete per appropriarsi di un proficuo metodo di lavoro, per mantenere alta la consapevolezza dell'importanza della scuola per gli orientamenti futuri. La metodologia includerà apprendimento individualizzato, studio guidato e apprendimento cooperativo, didattica laboratoriale, cooperative learning, lezioni interattive con l'uso di computer e LIM.

I livelli, a seconda delle caratteristiche dell'utenza, si articoleranno sui livelli: pre-A1 (di accesso): rivolto agli stranieri scarsamente scolarizzati nel proprio paese di origine, o che hanno un alfabeto diverso da quello latino, A1 e A2.

Le competenze traguardo riguardano i seguenti aspetti linguistici:
Ascolto

- comprendere istruzioni che vengono impartite purché si parli lentamente e chiaramente
- comprendere un discorso pronunciato molto lentamente e articolato con grande precisione, che contenga lunghe pause per permettere di assimilarne il senso

Letture

- comprendere testi molto brevi e semplici, cogliendo nomi conosciuti, parole ed espressioni familiari ed eventualmente rileggendo

Interazione orale e scritta

- porre e rispondere a semplici domande relative a se stessi, alle azioni quotidiane e ai luoghi dove si vive
- utilizzare in uno scambio comunicativo numeri, quantità, costi, orari
- compilare un semplice modulo con i propri dati anagrafici

Produzione orale

- descrivere se stessi, le azioni quotidiane e i luoghi dove si vive
- formulare espressioni semplici, prevalentemente isolate, su

	<p>persone e luoghi</p> <p>Produzione scritta</p> <ul style="list-style-type: none"> • scrivere i propri dati anagrafici, numeri e date • scrivere semplici espressioni e frasi
Data inizio prevista	01/07/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	PCMM81701D
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Laboratorio di alfabetizzazione in italiano e aiuto allo studio per alunni non italofoni e neoarrivati 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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	Laboratorio di teatro

Descrizione

L'attività, rivolta agli studenti della scuola secondaria,, ha innanzitutto l'obiettivo di intraprendere un percorso orientato alla crescita, alla conoscenza e alla consapevolezza di sé e degli altri, utilizzando metodi e strumenti teatrali non convenzionali.

L'obiettivo del lavoro sarà principalmente quello di scoprire, attraverso un percorso guidato, un modo diverso di relazionarsi con se stessi e con gli altri grazie alla libera espressione del corpo e della voce, utilizzando il linguaggio teatrale.

La priorità è valorizzare le differenti personalità e le diverse abilità favorendo relazioni di reciproco sostegno e collaborazione verso la realizzazione di un obiettivo comune: rappresentare tutti insieme, con la voce e con il corpo, una storia. Un laboratorio teatrale così inteso rappresenterà per i partecipanti una possibilità in più di raccontarsi e comunicare i propri pensieri e sogni. Non quindi una "scuola di teatro" dove formare degli "attori", ma un luogo per i ragazzi, con e senza disabilità, fatto a loro misura dove potersi incontrare, conoscere e relazionare attraverso il gioco del teatro.

Gli esercizi proposti fanno parte del repertorio classico della pedagogia teatrale per ragazzi, gli insegnamenti sono quindi veicolati attraverso il gioco e largo spazio è dato alla musica e all'espressione corporea. Le valenze pedagogiche che ne conseguono appartengono all'intero svolgersi dell'attività teatrale, ragion per cui l'obiettivo non è nel risultato, ma nel percorso. Il compimento del processo prevede la restituzione scenica di tutto il percorso nella realizzazione di uno spettacolo che verrà rappresentato di fronte al pubblico dei compagni di classe nelle matinée a scuola e in una replica serale per le famiglie.

L'attività si articolerà in diversi momenti:

1. Ricerca: Per migliorare le competenze linguistiche saranno predisposte attività di ascolto, lettura e comprensione di testi per arrivare poi a una produzione scritta mediante l'utilizzo di tecniche di scrittura creativa.
2. Interpretazione: si sperimenterà l'interpretazione come astrazione e gioco, l'utilizzo del corpo come strumento per esprimere segni comunicativi, lo spazio e le sue dinamiche, i sentimenti e la loro espressione.
3. Drammatizzazione: attraverso improvvisazioni si arriverà alla realizzazione della performance.
4. Giocoleria: verranno forniti i primi rudimenti di giocoleria da inserire nella performance finale.
5. Messa in scena: realizzazione scenica, prove e messa in scena

	pubblica presso il teatro comunale di Castel San Giovanni
Data inizio prevista	01/07/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	PCMM81701D
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Laboratorio di teatro

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	Laboratorio di musica

<p>Descrizione</p>	<p>La musica, componente fondamentale e universale dell'esperienza umana, favorisce i processi di cooperazione e socializzazione, l'acquisizione di strumenti di conoscenza, la valorizzazione della creatività e della partecipazione, lo sviluppo del senso di appartenenza a una comunità, nonché l'interazione fra culture diverse.</p> <p>L'apprendimento della musica consta di pratiche e di conoscenze, e nella scuola si articola sia come produzione, mediante l'azione diretta, sia come fruizione consapevole. Il canto, la pratica degli strumenti musicali, la produzione creativa, l'ascolto, la comprensione e la riflessione critica favoriscono lo sviluppo della musicalità che è in ciascuno; promuovono l'integrazione delle componenti percettivo-motorie, cognitive e affettivo-sociali della personalità; contribuiscono al benessere psicofisico in una prospettiva di prevenzione del disagio, dando risposta a bisogni, desideri, domande.</p> <p>Fare musica favorisce il coordinamento motorio, l'attenzione, la concentrazione, il ragionamento logico, la memoria, l'espressione di sé, il pensiero creativo. Inoltre è un ottimo strumento di socializzazione, esperienza in cui vivere e liberare le proprie emozioni, ascoltare il proprio corpo e ciò che lo circonda, mettendo in gioco la personale capacità di improvvisare e usare l'immaginazione.</p> <p>Il laboratorio intende offrire, ai ragazzi, l'opportunità di: esprimersi mediante il linguaggio musicale, entrando in possesso delle capacità strumentali di codificazione e decodificazione dello stesso e sviluppando istinto ritmico e facoltà vocali sviluppare, attraverso il raggiungimento degli obiettivi specifici, facoltà ed abilità di primaria importanza per l'individuo e non limitate alla sfera prettamente musicale, quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'osservazione e l'introspezione - la logica e l'intuizione - la prontezza, la concentrazione e la coordinazione - la riflessione e l'autocontrollo - l'autostima e il senso di autoefficacia - il rispetto dei ruoli e delle regole all'interno del gruppo - il senso di appartenenza al gruppo
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/07/2024</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>31/08/2025</p>
<p>Sede dove è previsto il modulo</p>	<p>PCMM81701D</p>

Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Laboratorio di musica

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	Laboratorio sportivo 1
Descrizione	<p>Lo sport è un fenomeno sociale, vero e proprio motore di “relazione” in chi lo pratica: relazione con l'allenatore, l'avversario, il compagno di squadra, il pubblico. Ogni sport si contraddistingue per una sua storia, un suo regolamento, delle peculiarità tecniche, tattiche e atletiche e in particolare è intriso di un suo proprio codice di regole. Lo sport è capace di generare emozioni forti in chi lo pratica e in chi lo segue e muove le persone alla scoperta di risorse, limiti e paure. Lo sport dunque, in quanto strumento contraddistinto da dinamiche umane, può essere utilizzato con esiti positivi sullo sviluppo della persona che lo pratica.</p> <p>Il laboratorio sportivo ha come obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> lo sviluppo armonico della persona lo sviluppo di una sana coscienza ambientale l'acquisizione di capacità, abilità, padronanza motorie la conoscenza degli ambiti specifici dei giochi e dello sport l'approfondimento, tramite le pratiche sportive, delle discipline scolastiche la sperimentazione di momenti di aggregazione e di condivisione di obiettivi la creazione di spazi di relazione ed inclusione il rafforzamento dell'autostima la presa di coscienza del valore del proprio corpo e della propria motricità come espressione della personalità <p>il laboratorio sportivo previsto per il nostro Istituto mira a valorizzare le capacità relazionali degli alunni mettendoli al centro di proposte che creino divertimento e nuove forme di relazioni nella classe.</p> <p>Il gioco e lo sport sono strumenti per conoscersi in modo differente, per trasformare le dinamiche relazionali al fine di creare benessere e facilitare l'inclusione, per vedere le reciproche diversità come ricchezza attraverso esperienze dirette, per acquisire, riflettere e dare un significato costruttivo a regole di gioco e di convivenza.</p> <p>Verranno sperimentate, a seconda del gruppo target, diverse pratiche sportive: basket, volley, nuoto, tennis, orienteering.</p>
Data inizio prevista	01/07/2024

Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	PCMM81701D
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Laboratorio sportivo 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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	Laboratorio sportivo 2
Descrizione	<p>Lo sport è un fenomeno sociale, vero e proprio motore di “relazione” in chi lo pratica: relazione con l'allenatore, l'avversario, il compagno di squadra, il pubblico. Ogni sport si contraddistingue per una sua storia, un suo regolamento, delle peculiarità tecniche, tattiche e atletiche e in particolare è intriso di un suo proprio codice di regole. Lo sport è capace di generare emozioni forti in chi lo pratica e in chi lo segue e muove le persone alla scoperta di risorse, limiti e paure. Lo sport dunque, in quanto strumento contraddistinto da dinamiche umane, può essere utilizzato con esiti positivi sullo sviluppo della persona che lo pratica.</p> <p>Il laboratorio sportivo ha come obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> lo sviluppo armonico della persona lo sviluppo di una sana coscienza ambientale l'acquisizione di capacità, abilità, padronanza motorie la conoscenza degli ambiti specifici dei giochi e dello sport l'approfondimento, tramite le pratiche sportive, delle discipline scolastiche la sperimentazione di momenti di aggregazione e di condivisione di obiettivi la creazione di spazi di relazione ed inclusione il rafforzamento dell'autostima la presa di coscienza del valore del proprio corpo e della propria motricità come espressione della personalità <p>il laboratorio sportivo previsto per il nostro Istituto mira a valorizzare le capacità relazionali degli alunni mettendoli al centro di proposte che creino divertimento e nuove forme di relazioni nella classe.</p> <p>Il gioco e lo sport sono strumenti per conoscersi in modo differente, per trasformare le dinamiche relazionali al fine di creare benessere e facilitare l'inclusione, per vedere le reciproche diversità come ricchezza attraverso esperienze dirette, per acquisire, riflettere e dare un significato costruttivo a regole di gioco e di convivenza.</p> <p>Verranno sperimentate, a seconda del gruppo target, diverse pratiche sportive: basket, volley, nuoto, tennis, orienteering.</p>
Data inizio prevista	01/07/2024

Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	PCMM81701D
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Laboratorio sportivo 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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	Laboratorio di lingua inglese
Descrizione	<p>Il progetto, destinato ai bambini della classe quinta primaria, si pone l'obiettivo di avvicinarli ad una L2 attraverso attività ludico-didattiche che coinvolgano tutte le sfere sensoriali.</p> <p>L'attività mira a sviluppare le prime abilità linguistiche stimolando interesse ed atteggiamento positivo nei confronti delle altre culture e della lingua straniera.</p> <p>Si utilizzerà un approccio comunicativo per favorire la socializzazione accrescendo la disponibilità all'ascolto.</p> <p>Le finalità del laboratorio saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stimolare l'aspetto espressivo-comunicativo • Incoraggiare l'abilità ricettiva volta all'apprendimento (in particolare della lingua straniera) • Promuovere lo sviluppo della personalità • Avviare l'attività metacognitiva • Coinvolgere il bambino nelle attività di gruppo per stimolare le sue capacità di relazione <p>In particolare, al termine del percorso, i bambini saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Familiarizzare con i suoni e le parole della lingua inglese • Riconoscere e riprodurre il vocabolario e le strutture di base dell'inglese • Acquisire abilità di ascolto, comprensione e appropriazione di significati • Utilizzare codici espressivi linguistici e cinetici in relazione all'apprendimento della L2 <p>Il principale mezzo di espressione sarà il gioco, in quanto strumento atto a creare l'aspettativa e la motivazione all'apprendimento. Le lezioni prevedono l'utilizzo di canzoni, attività motorie e manipolative, giochi (group work, chain game, role play, ecc.) che favoriscano lo scambio comunicativo e veicolino il trasferimento delle strutture linguistiche.</p>
Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	31/08/2025

Sede dove è previsto il modulo	PCEE81702G
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Laboratorio di lingua inglese

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	Laboratorio di robotica

Descrizione

Sono molte le questioni su cui ricercatori, insegnanti e famiglie si interrogano in merito all'utilizzo delle nuove tecnologie. I mondi digitali sono da tutti percepiti come portatori di valori ambivalenti. L'utilizzo del coding in ambito educativo permette agli studenti di sviluppare, in totale sicurezza, diverse importanti competenze sia dal punto di vista scolastico che da quello sociale e relazionale, trasforma i ragazzi da utilizzatori passivi a creatori consapevoli di contenuti.

L'utilizzo del coding rappresenta un'opportunità per sviluppare processi di pensiero e ragionamento, ampliare capacità di problem solving grazie all'utilizzo del pensiero computazionale, migliorare la capacità di lavorare in squadra per portare a termine un progetto, sviluppare la creatività.

Le competenze sviluppate tramite il lavoro con il coding hanno una ricaduta positiva per i ragazzi e solitamente migliorano le loro prestazioni nelle discipline curriculari.

L'aspetto ludico aiuta a veicolare le informazioni in modo più divertente e ad acquisire conoscenze e abilità in modo duraturo. Per lo svolgimento di questo progetto si utilizzerà l'ambiente di programmazione gratuito Scratch, con un linguaggio di tipo grafico, sviluppato dal Massachusetts Institute of Technology (MIT).

Scratch nasce come programma educativo e utilizza una metodologia a blocchi per insegnare la programmazione agli studenti.

Gli alunni saranno guidati a lavorare di volta in volta singolarmente e in squadra per creare animazioni digitali e videogiochi, elaboreranno un progetto partendo dalle basi mantenendo il controllo su tutti gli aspetti creativi e di programmazione.

Un ulteriore momento del percorso prevede la costruzione e l'animazione di modelli LEGO, utilizzando i software appositi. Sulla base del programma di LEGO Education Bricks 4 Kidz®, i ragazzi vengono introdotti al linguaggio di programmazione grafica NXT, e potranno acquisire abilità fondamentali per il mondo tecnologico in cui si muoveranno e lavoreranno.

Le competenze STEM acquisite e il lavoro di gruppo saranno alla base della creazione di squadre per la partecipazione alla FIRST® LEGO® League Challenge, una sfida mondiale per qualificazioni successive di scienza e robotica tra squadre di ragazzi che progettano, costruiscono e programmano robot autonomi, applicandoli a problemi reali di grande interesse generale, ecologico, economico, sociale, per cercare soluzioni

	innovative.
Data inizio prevista	01/07/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	PCEE81702G
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Laboratorio di robotica

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	Laboratorio Giornale di Istituto e Web Radio

Descrizione

Il progetto è destinato ad un gruppo di ragazzi della scuola secondaria di I grado che costituiranno la redazione di giornale e web radio.

Il giornale scolastico rientra nella consuetudine della didattica di ogni ordine e grado: nasce dalla voglia di comunicare degli studenti, e dalla necessità di avere uno strumento rappresentativo che possa far conoscere il proprio pensiero agli altri. In quest'ottica il giornale scolastico è un elemento forte di comunicazione ed un ambiente in cui si sperimentano vari tipi di scrittura in un'ottica laboratoriale favorevole allo sviluppo delle competenze chiave e trasversali.

Inoltre, il tema della WEB Radio di istituto rappresenta una situazione privilegiata per sviluppare competenze di narrazione e atteggiamenti disciplinari e trasversali attraverso una situazione di realtà fortemente stimolante. Nell'attività didattica, fare spazio ad esperienze che prevedano anche l'uso della tecnologia e degli strumenti del web risponde all'esigenza di formare persone capaci di atteggiamento critico e consapevole, che sappiano processare, selezionare, organizzare, trasformare informazioni significative ed essere capaci di scegliere, in differenti situazioni e contesti, i valori che guidano i propri progetti personali. La radio quindi come strategia per dare voce agli studenti che divengono da consumatori a utenti attivi e storytellers digitali. Il progetto "Web Radio" viene realizzato in sinergia con il giornale online d'Istituto "La Voce dell'Olubra": verrà realizzata un'unica redazione per le due attività che lavoreranno in parallelo.

Gli obiettivi che il laboratorio intende perseguire sono:

- avvicinare gli scolari/studenti al mondo dell'informazione in generale ed in particolare al giornale e alla radio;
- sperimentare l'organizzazione redazionale come divisione e condivisione di compiti nel rispetto dei ruoli assunti;
- stimolare un processo creativo che permetta ai ragazzi l'utilizzo delle proprie competenze in un contesto metadisciplinare;
- incentivare la scrittura, la lettura espressiva ed altre forme di espressione come processo comunicativo;
- riconoscere le caratteristiche specifiche della produzione scritta riferite alle diverse forme di articolo per un giornale o per la radio;
- promuovere un'attività di ricerca che parta da un patrimonio comune per diventare risorsa individuale;
- cooperare a diversi livelli per la realizzazione di un progetto comune;
- conoscere ed utilizzare gli ambienti multimediali di comunicazione ed informazione

	sviluppare la capacità di individuare le fonti attendibili attraverso un lavoro di ricerca sviluppare lo spirito critico attraverso l'elaborazione di opinioni personali motivate
Data inizio prevista	01/07/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	PCMM81701D
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Laboratorio Giornale di Istituto e Web Radio

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	Laboratorio di robotica

Descrizione

Sono molte le questioni su cui ricercatori, insegnanti e famiglie si interrogano in merito all'utilizzo delle nuove tecnologie. I mondi digitali sono da tutti percepiti come portatori di valori ambivalenti. L'utilizzo del coding in ambito educativo permette agli studenti di sviluppare, in totale sicurezza, diverse importanti competenze sia dal punto di vista scolastico che da quello sociale e relazionale, trasforma i ragazzi da utilizzatori passivi a creatori consapevoli di contenuti.

L'utilizzo del coding rappresenta un'opportunità per sviluppare processi di pensiero e ragionamento, ampliare capacità di problem solving grazie all'utilizzo del pensiero computazionale, migliorare la capacità di lavorare in squadra per portare a termine un progetto, sviluppare la creatività.

Le competenze sviluppate tramite il lavoro con il coding hanno una ricaduta positiva per i ragazzi e solitamente migliorano le loro prestazioni nelle discipline curriculari.

L'aspetto ludico aiuta a veicolare le informazioni in modo più divertente e ad acquisire conoscenze e abilità in modo duraturo. Per lo svolgimento di questo progetto si utilizzerà l'ambiente di programmazione gratuito Scratch, con un linguaggio di tipo grafico, sviluppato dal Massachusetts Institute of Technology (MIT).

Scratch nasce come programma educativo e utilizza una metodologia a blocchi per insegnare la programmazione agli studenti.

Gli alunni saranno guidati a lavorare di volta in volta singolarmente e in squadra per creare animazioni digitali e videogiochi, elaboreranno un progetto partendo dalle basi mantenendo il controllo su tutti gli aspetti creativi e di programmazione.

Un ulteriore momento del percorso prevede la costruzione e l'animazione di modelli LEGO, utilizzando i software appositi. Sulla base del programma di LEGO Education Bricks 4 Kidz®, i ragazzi vengono introdotti al linguaggio di programmazione grafica NXT, e potranno acquisire abilità fondamentali per il mondo tecnologico in cui si muoveranno e lavoreranno.

Le competenze STEM acquisite e il lavoro di gruppo saranno alla base della creazione di squadre per la partecipazione alla FIRST® LEGO® League Challenge, una sfida mondiale per qualificazioni successive di scienza e robotica tra squadre di ragazzi che progettano, costruiscono e programmano robot autonomi, applicandoli a problemi reali di grande interesse generale, ecologico, economico, sociale, per cercare soluzioni

	innovative.
Data inizio prevista	01/07/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	PCMM81701D
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Laboratorio di robotica

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	Laboratorio di aiuto allo studio
Descrizione	<p>Il progetto per il potenziamento delle competenze base di italiano, destinato ai ragazzi della scuola media secondaria di primo grado, si propone di offrire opportunità di successo negli apprendimenti scolastici a quegli alunni che evidenziano particolari carenze di tipo linguistico, logico, emotivo e che hanno bisogno di tempi più lunghi di apprendimento. L'attività inciderà positivamente sulle condizioni che possono facilitare processi di apprendimento, valorizzando attitudini, interessi e curiosità degli studenti. La promozione di un positivo rapporto con la scuola faciliterà l'acquisizione di abilità di studio e svilupperà competenze nell'area linguistico-espressiva.</p> <p>Gli alunni verranno aiutati ad individuare le strategie più efficaci, gli strumenti più adatti, le modalità concrete per appropriarsi di un proficuo metodo di lavoro, per mantenere alta la consapevolezza dell'importanza della scuola per gli orientamenti futuri. La metodologia includerà apprendimento individualizzato, studio guidato e apprendimento cooperativo, didattica laboratoriale, cooperative learning, lezioni interattive con l'uso di computer e LIM. Le attività di aiuto allo studio e potenziamento delle competenze base includeranno, la realizzazione o di un diario di bordo dell'esperienza o di un giornalino o ancora del gioco del lessico della geo – storia, attraverso i quali gli studenti partecipanti tradurranno, in semplice compito di realtà, le conoscenze acquisite.</p>
Data inizio prevista	01/07/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	PCMM81702E
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Laboratorio di aiuto allo studio

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	Laboratorio di aiuto allo studio
Descrizione	<p>Il progetto per il potenziamento delle competenze base di italiano, destinato ai ragazzi della scuola media secondaria di primo grado, si propone di offrire opportunità di successo negli apprendimenti scolastici a quegli alunni che evidenziano particolari carenze di tipo linguistico, logico, emotivo e che hanno bisogno di tempi più lunghi di apprendimento. L'attività inciderà positivamente sulle condizioni che possono facilitare processi di apprendimento, valorizzando attitudini, interessi e curiosità degli studenti. La promozione di un positivo rapporto con la scuola faciliterà l'acquisizione di abilità di studio e svilupperà competenze nell'area linguistico-espressiva.</p> <p>Gli alunni verranno aiutati ad individuare le strategie più efficaci, gli strumenti più adatti, le modalità concrete per appropriarsi di un proficuo metodo di lavoro, per mantenere alta la consapevolezza dell'importanza della scuola per gli orientamenti futuri. La metodologia includerà apprendimento individualizzato, studio guidato e apprendimento cooperativo, didattica laboratoriale, cooperative learning, lezioni interattive con l'uso di computer e LIM. Le attività di aiuto allo studio e potenziamento delle competenze base includeranno, la realizzazione o di un diario di bordo dell'esperienza o di un giornalino o ancora del gioco del lessico della geo – storia, attraverso i quali gli studenti partecipanti tradurranno, in semplice compito di realtà, le conoscenze acquisite.</p>
Data inizio prevista	01/07/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	PCMM81701D
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Laboratorio di aiuto allo studio

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

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