

Candidatura N. 1081239

33956 del 18/05/2022 - FSE- Socialità, apprendimenti, accoglienza

Dati anagrafici	
Denominazione	MATTEO MARIA BOIARDO
Codice meccanografico	REIC855006
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA CORTI, 39
Provincia	RE
Comune	Scandiano
CAP	42019
Telefono	0522857320
E-mail	REIC855006@istruzione.it
Sito web	www.icboiardo.edu.it
Numero alunni	1162
Plessi	REAA855013 - INFANZIA I GELSI REEE855018 - PRIMARIA LAURA BASSI REEE855029 - PRIMARIA SAN FRANCESCO REIC855006 - MATTEO MARIA BOIARDO REMM855017 - SECONDARIA M.M. BOIARDO

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1081239 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione motoria; sport; gioco didattico	A tutto gioco	€ 4.665,60
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Rincorriamoci!	€ 4.665,60
Arte; scrittura creativa; teatro	Impasta, cuoci... ma non è una torta!	€ 4.665,60
Arte; scrittura creativa; teatro	Si va in scena	€ 4.665,60
Musica e Canto	Musica per caso!	€ 4.665,60
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 23.328,00

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza alfabetica funzionale	Capiamoci	€ 4.665,60
Competenza alfabetica funzionale	Una virgola può fare la differenza	€ 4.665,60
Competenza alfabetica funzionale	Lo so!	€ 4.665,60
Competenza multilinguistica	Speak & Play	€ 4.665,60
Competenza multilinguistica	The cat is on the table	€ 4.665,60
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	1 + 1 fa 2	€ 4.665,60
Competenza digitale	Costruisco, invento... funziona!	€ 4.665,60
Competenza digitale	Programmiamo?	€ 4.665,60
Competenza digitale	Tutti vogliono essere Steve Jobs	€ 4.665,60
Competenza digitale	La macchina perfetta	€ 4.665,60
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 46.656,00

Articolazione della candidatura

10.1.1 - Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità

10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti

Progetto: REStiamo insieme

Descrizione progetto	<p>La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2021-2022 e 2022-2023, in particolare durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate a ridurre il rischio di dispersione scolastica, promuovendo iniziative per l'aggregazione, la socialità e la vita di gruppo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti e degli adulti, nel rispetto delle norme sulle misure di sicurezza Covid vigenti. Le attività proposte sono intese come una combinazione dinamica di conoscenze, abilità e atteggiamenti proposti al discente per lo sviluppo della persona e delle relazioni interpersonali, l'inclusione sociale, il potenziamento delle competenze per rafforzare il successo formativo. I percorsi di formazione sono volti a:</p> <ul style="list-style-type: none">- Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio, anche all'esito dei rischi di abbandono determinati dalla pandemia;- Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente;- Favorire e migliorare i processi di apprendimento attraverso l'utilizzo di tecniche e strumenti anche non formali e di metodologie didattiche innovative.
Codice CUP	G64C22000510001

Sezione: Riepilogo moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
A tutto gioco	€ 4.665,60
Rincorriamoci!	€ 4.665,60
Impasta, cuoci... ma non è una torta!	€ 4.665,60
Si va in scena	€ 4.665,60
Musica per caso!	€ 4.665,60
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 23.328,00

Sezione: Elenco moduli

Modulo	Titolo	A tutto gioco

Dettagli modulo

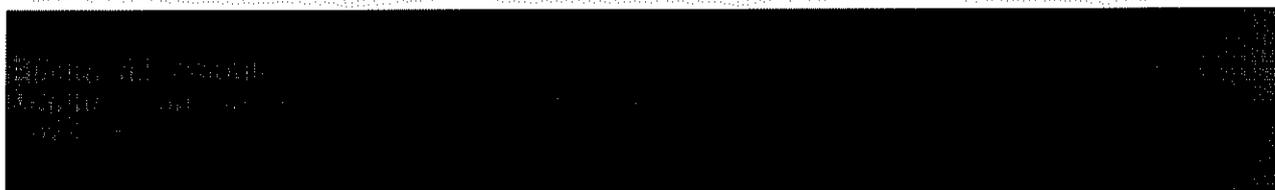
Titolo modulo	A tutto gioco
Descrizione modulo	L'impatto che l'attività sportiva ha sui giovani è ampiamente sottovalutato e lo è ancora di più se si considerano gli effetti positivi, in termini di riabilitazione e recupero della socializzazione, che l'attività sportiva svolge sulle persone disabili e in condizione di svantaggio sociale. Per quanto possibile, le attività saranno a contatto con l'ambiente naturale. La proposta didattica, svolta nel rispetto delle norme anti-Covid vigenti, intende favorire attraverso le pratiche motorie e sportive il miglioramento del livello di socializzazione, la riduzione dello stress e dell'ansia attraverso il movimento corporeo, favorire la percezione dell'altro, insegnando a leggere i movimenti degli avversari, a comprenderne le intenzioni e a regolarsi di conseguenza.
Data inizio prevista	06/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	REEE855018 REEE855029
Numero destinatari	16 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda dei costi del modulo

Scheda dei costi del modulo: A tutto gioco

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

Costo			unitario	oggetti		
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		16	1.665,60 €
TOTALE						4.665,60 €



Dettagli modulo

Titolo modulo	Rincorriamoci!
Descrizione modulo	L'impatto che l'attività sportiva ha sui giovani è ampiamente sottovalutato e lo è ancora di più se si considerano gli effetti positivi, in termini di riabilitazione e recupero della socializzazione, che l'attività sportiva svolge sulle persone disabili e in condizione di svantaggio sociale. Per quanto possibile, le attività saranno a contatto con l'ambiente naturale. La proposta didattica, svolta nel rispetto delle norme anti-Covid vigenti, intende favorire attraverso le pratiche motorie e sportive il miglioramento del livello di socializzazione, la riduzione dello stress e dell'ansia attraverso il movimento corporeo, favorire la percezione dell'altro, insegnando a leggere i movimenti degli avversari, a comprenderne le intenzioni e a regolarsi di conseguenza.
Data inizio prevista	06/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	REMM855017
Numero destinatari	16 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30



Scheda dei costi del modulo: Rincorriamoci!

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so oggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		16	1.665,60 €
TOTALE						4.665,60 €

Elenco moduli
Modulo

Dettagli modulo

Titolo modulo	Impasta, cuoci... ma non è una torta!
Descrizione modulo	Il laboratorio intende fornire agli studenti gli strumenti per poter leggere e interpretare un'opera d'arte contemporanea, anche attraverso la sua riproducibilità e reinterpretazione in chiave creativa. La metodologia utilizzata favorisce un rapporto dinamico con l'arte, attraverso visite guidate per l'analisi diretta delle opere esposte nei musei, nelle mostre o in altri luoghi del territorio, per un coinvolgimento attivo e immersivo dello studente, offrendo anche la possibilità di riprodurle, in modo originale, utilizzando tecniche e strumenti anche digitali. Sul fronte pratico si attiveranno esercitazioni di ceramica e altre produzioni artistiche multimateriali.
Data inizio prevista	06/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Sedi dove è previsto il modulo	REMM855017
Numero destinatari	16 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Scheda dei costi del modulo: Impasta, cuoci... ma non è una torta!

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		16	1.665,60 €
	TOTALE					4.665,60 €

Dettagli modulo

Titolo modulo	Si va in scena
Descrizione modulo	Le attività del laboratorio mirano a stimolare la creatività come percorso personale di ciascuno, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. I partecipanti saranno coinvolti nella scoperta dell'arte quale unione di teatro, musica e danza attraverso la preparazione e realizzazione di uno spettacolo. Professionisti specializzati nelle diverse discipline artistiche potranno arricchire le basi culturali dei partecipanti attraverso attività di recitazione, uniti a momenti di scrittura creativa, per scrivere un copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione.
Data inizio prevista	06/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Sedi dove è previsto il modulo	REMM855017
Numero destinatari	16 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Scheda dei costi del modulo: Si va in scena

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		16	1.665,60 €
	TOTALE					4.665,60 €

Dettagli modulo

Titolo modulo	Musica per caso!
----------------------	------------------

Descrizione modulo	<p>Il coro è una realtà oramai consolidata in molte scuole italiane, che favorisce preziose esperienze di scambio, arricchimento e stimolo delle potenzialità di ciascun partecipante, riconoscendone e sviluppandone le eccellenze, attraverso un canale comunicativo universale come quello musicale. Il laboratorio corale ha lo scopo precipuo di migliorare se stessi e le proprie capacità attraverso la voce, lo studio dell'intonazione, delle note e del ritmo. Il laboratorio sarà gestito avendo cura di adottare tutte le misure in materia di sicurezza anti-Covid, assicurando il necessario distanziamento.</p> <p>e</p> <p>L'esperienza musicale permette agli studenti di sviluppare la capacità di pensare musicalmente durante l'ascolto o l'esecuzione musicale. Attraverso i suoni di un brano musicale ascoltato o eseguito, si riesce a richiamare nella mente la musica ascoltata poco o molto tempo prima, predire, durante l'ascolto, i suoni che ancora devono venire, cantare una musica nella testa, 'ascoltarla' nella testa mentre si legge o si scrive uno spartito, improvvisare con la voce o con uno strumento. Proprio come lo sviluppo del linguaggio, l'intelligenza musicale può essere favorita attraverso specifiche attività, che saranno svolte durante il laboratorio. La musica, inoltre, è fondamentale per contrastare ansie e paure e permette agli studenti di allontanare i sentimenti negativi, contribuendo allo sviluppo emotivo e alle competenze affettive.</p>
Data inizio prevista	06/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Musica e Canto
Sedi dove è previsto il modulo	REMM855017
Numero destinatari	16 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Scheda dei costi del modulo: Musica per caso!

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		16	1.665,60 €
	TOTALE					4.665,60 €

Articolazione della candidatura

10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

10.2.2A - Competenze di base

Progetto: Dalla base alle altezze

<p>Descrizione progetto</p>	<p>La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2021-2022 e 2022-2023, in particolare durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate al potenziamento degli apprendimenti e delle competenze chiave, in conformità alla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea 22 maggio 2018.</p> <p>La progettazione e la realizzazione dei percorsi didattici e formativi sono ispirate all'utilizzo di metodologie didattiche innovative, che valorizzano l'apprendimento attivo e cooperativo, con particolare attenzione anche al benessere personale e alle relazioni. Le azioni promuovono il protagonismo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti, delle adulte e degli adulti, in situazioni esperienziali.</p> <p>I moduli didattici sono svolti in setting di aula flessibili e modulari oppure in contesti di tipo esperienziale o immersivo, anche all'aperto, nel rispetto delle norme sulle misure di sicurezza Covid vigenti, in sinergia con le realtà istituzionali, culturali, sociali, economiche del territorio.</p> <p>I percorsi di formazione sono volti a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rafforzare le competenze chiave per l'apprendimento permanente, in particolare potenziando i livelli di base; - Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio con metodologie innovative, proattive e stimolanti; - Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente.
<p>Codice CUP</p>	<p>G64C22000520001</p>

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Capiamoci	€ 4.665,60
Una virgola può fare la differenza	€ 4.665,60
Lo so!	€ 4.665,60
Speak & Play	€ 4.665,60
The cat is on the table	€ 4.665,60
1 + 1 fa 2	€ 4.665,60
Costruisco, invento... funziona!	€ 4.665,60
Programmiamo?	€ 4.665,60
Tutti vogliono essere Steve Jobs	€ 4.665,60
La macchina perfetta	€ 4.665,60
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 46.656,00

Dettagli modulo

Titolo modulo	Capiamoci
Descrizione modulo	La lingua italiana è caratterizzata da una trasversalità intrinseca in quanto veicolo per lo studio delle altre discipline e condizione indispensabile per l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali. L'apprendimento mnemonico di regole, tipico dell'insegnamento della grammatica tradizionale e normativa, può essere superato a favore di pratiche in classe di riflessione e confronto sul meccanismo di funzionamento della lingua. In questo senso l'attività didattica prevede l'adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della "grammatica valenziale" e lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l'apprendimento dinamico e stimolante.
Data inizio prevista	06/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	REEE855018 REEE855029
Numero destinatari	16 Studentesse e studenti Primaria

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

Scheda dei costi del modulo: Capiamoci

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		16	1.665,60 €
	TOTALE					4.665,60 €

Dettagli modulo

Titolo modulo	Una virgola può fare la differenza
Descrizione modulo	<p>Il modulo propone l'unione di attività caratterizzanti le due tipologie proposte dall'avviso: 'Laboratorio di educazione alla scrittura' e 'Laboratorio di scrittura'</p> <p>Lo stile e le regole di discussione devono essere basati sul rispetto e sull'accoglienza dei reciproci punti di vista. Nel laboratorio, la discussione nei gruppi di lettura viene guidata da un moderatore che svolge una funzione essenzialmente metodologica e fornisce al gruppo spunti e strumenti utili per la discussione, vigila sul rispetto delle regole che il gruppo autonomamente si è dato. Le attività dei gruppi di lettura saranno svolte all'interno della biblioteca "che sono il luogo fisico in cui abitano i libri" o in spazi appositamente predisposti con disponibilità di testi o all'aria aperta.</p> <p>e</p> <p>Il laboratorio intende favorire lo studio della letteratura e dei classici con approccio trasversale per generi letterari e temi, a partire da quelli più vicini al mondo emozionale degli studenti. Lo sviluppo delle competenze letterarie nello studente costituisce una riappropriazione del testo letterario, esercizio di riscrittura fino alla rielaborazione multimediale. Il laboratorio si concentra sull'evoluzione della scrittura in ambiente digitale, che consente la scrittura collaborativa, l'organizzazione di gruppi di lettura, anche in digitale, l'utilizzo dei social media in chiave di scambio di contenuti letterari, anche con la creazione da parte degli alunni di podcast e blog condivisi.</p>
Data inizio prevista	06/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	REMM855017
Numero destinatari	16 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Scheda dei costi del modulo: Una virgola può fare la differenza

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		16	1.665,60 €
	TOTALE					4.665,60 €

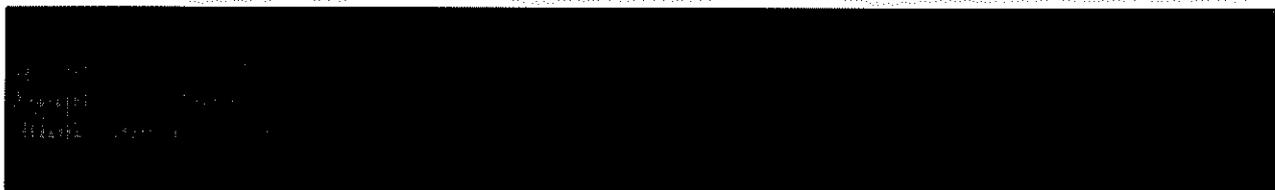
Dettagli modulo

Titolo modulo	Lo so!
Descrizione modulo	La lingua italiana è caratterizzata da una trasversalità intrinseca in quanto veicolo per lo studio delle altre discipline e condizione indispensabile per l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali. L'apprendimento mnemonico di regole, tipico dell'insegnamento della grammatica tradizionale e normativa, può essere superato a favore di pratiche in classe di riflessione e confronto sul meccanismo di funzionamento della lingua. In questo senso l'attività didattica prevede l'adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della "grammatica valenziale" e lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l'apprendimento dinamico e stimolante.
Data inizio prevista	06/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	REEE855018 REEE855029
Numero destinatari	16 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Scheda dei costi del modulo: Lo so!

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		16	1.665,60 €

TOTALE					4.665,60 €
---------------	--	--	--	--	-------------------



Dettagli modulo

Titolo modulo	Speak & Play
Descrizione modulo	La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio "comunicativo", a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che, varcando le mura della scuola o della città, diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera (incontri nei parchi, nelle biblioteche, nelle comunità virtuali che permettono l'interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età). Tale approccio sarà seguito anche attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti.
Data inizio prevista	06/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	REEE855018 REEE855029
Numero destinatari	16 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30



Scheda dei costi del modulo: Speak & Play

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		16	1.665,60 €
	TOTALE					4.665,60 €



Dettagli modulo

Titolo modulo	The cat is on the table
Descrizione modulo	La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio "comunicativo", a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che, varcando le mura della scuola o della città, diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera (incontri nei parchi, nelle biblioteche, nelle comunità virtuali che permettono l'interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età). Tale approccio sarà seguito anche attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti.
Data inizio prevista	06/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	REMM855017
Numero destinatari	16 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Scheda dei costi del modulo: The cat is on the table

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		16	1.665,60 €
	TOTALE					4.665,60 €

Dettagli modulo

Titolo modulo	1 + 1 fa 2
----------------------	------------

Descrizione modulo	Il percorso di apprendimento più efficace, che sarà utilizzato per il potenziamento, non è di carattere deduttivo, dalla legge all'esemplificazione, ma induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico. Il laboratorio si caratterizza come spazio fisico e mentale, con l'utilizzo del problem posing, del problem solving, della modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. Lo studente è al centro di questo percorso induttivo, raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; saranno, quindi, fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento formativo per lo studente.
Data inizio prevista	06/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	REMM855017
Numero destinatari	16 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Scheda dei costi del modulo: 1 + 1 fa 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		16	1.665,60 €
	TOTALE					4.665,60 €

Dettagli modulo

Titolo modulo	Costruisco, invento... funziona!
Descrizione modulo	Un aspetto centrale della pedagogia del tinkering è l'idea di un "projectory" ovvero di "progetto" e "traiettoria". Il percorso laboratoriale si basa su esplorazione e sperimentazione con l'utilizzo di materiali di riciclo e di strumenti di fablab. Facendo uso di vari materiali, gli studenti sono incoraggiati a realizzare progetti attraverso i quali si sviluppano le abilità come la creatività, la comunicazione e lavoro di gruppo, inventando soluzioni e mettendo alla prova le loro creazioni, anche per divertirsi, utilizzando spesso materiali di riciclo, con lo sviluppo delle attività di manipolazione, e strumenti per il making (stampanti 3d).

Data inizio prevista	06/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	REEE855018 REEE855029
Numero destinatari	16 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Scheda dei costi del modulo: Costruisco, invento... funziona!

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		16	1.665,60 €
	TOTALE					4.665,60 €

Dettagli modulo

Titolo modulo	Programmiamo?
Descrizione modulo	Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici.
Data inizio prevista	06/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	REMM855017
Numero destinatari	16 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Scheda dei costi del modulo: Programmiamo?

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		16	1.665,60 €
	TOTALE					4.665,60 €

Dettagli modulo

Titolo modulo	Tutti vogliono essere Steve Jobs
Descrizione modulo	Laboratorio di informatica applicata che prevede l'acquisizione di competenze relative ai principali software di produttività individuale, sia stand alone che in cloud con app internet. Le competenze acquisite consentiranno agli studenti, su base volontaria, di sostenere gli esami per la certificazione europea delle competenze ePass nel test center autorizzato di istituto.
Data inizio prevista	06/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	REMM855017
Numero destinatari	16 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Scheda dei costi del modulo: Tutti vogliono essere Steve Jobs

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		16	1.665,60 €
	TOTALE					4.665,60 €

Dettagli modulo

Titolo modulo	La macchina perfetta
Descrizione modulo	Un aspetto centrale della pedagogia del tinkering è l'idea di un "projectory" ovvero di "progetto" e "traiettoria". Il percorso laboratoriale si basa su esplorazione e sperimentazione con l'utilizzo di materiali di riciclo e di strumenti di fablab. Facendo uso di vari materiali, gli studenti sono incoraggiati a realizzare progetti attraverso i quali si sviluppano le abilità come la creatività, la comunicazione e lavoro di gruppo, inventando soluzioni e mettendo alla prova le loro creazioni, anche per divertirsi, utilizzando spesso materiali di riciclo, con lo sviluppo delle attività di manipolazione, e strumenti per il making (stampanti 3d).
Data inizio prevista	06/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	REEE855018 REEE855029
Numero destinatari	16 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Scheda dei costi del modulo: La macchina perfetta

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		16	1.665,60 €
	TOTALE					4.665,60 €

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
REstiamo insieme	€ 23.328,00
Dalla base alle altezze	€ 46.656,00
TOTALE PROGETTO	€ 69.984,00

Avviso	33956 del 18/05/2022 - FSE- Socialità, apprendimenti, accoglienza(Piano 1081239)
Importo totale richiesto	€ 69.984,00
Massimale avviso	€ 70.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	
Data Delibera collegio docenti	-
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	
Data Delibera consiglio d'istituto	-
Data e ora inoltro	31/05/2022 12:00:49
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo/rendiconto relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>A tutto gioco</u>	€ 4.665,60	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Rincorriamoci!</u>	€ 4.665,60	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>Impasta, cuoci... ma non è una torta!</u>	€ 4.665,60	

10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>Si va in scena</u>	€ 4.665,60	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Musica e Canto: <u>Musica per caso!</u>	€ 4.665,60	
	Totale Progetto "REstiamo insieme"	€ 23.328,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Capiamoci</u>	€ 4.665,60	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Una virgola può fare la differenza</u>	€ 4.665,60	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Lo sol!</u>	€ 4.665,60	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Speak & Play</u>	€ 4.665,60	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>The cat is on the table</u>	€ 4.665,60	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>1 + 1 fa 2</u>	€ 4.665,60	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Costruisco, invento... funziona!</u>	€ 4.665,60	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Programmiamo?</u>	€ 4.665,60	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Tutti vogliono essere Steve Jobs</u>	€ 4.665,60	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>La macchina perfetta</u>	€ 4.665,60	
	Totale Progetto "Dalla base alle altezze"	€ 46.656,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 69.984,00	€ 70.000,00