



Candidatura N. 1055058

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

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I. C. ALBENGA I
Codice meccanografico	SVIC82200G
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA DEGLI ORTI
Provincia	SV
Comune	Albenga
CAP	17031
Telefono	0182540751
E-mail	SVIC82200G@istruzione.it
Sito web	https://www.icalbenga1.edu.it/
Numero alunni	1021
Plessi	SVAA82201C - ALBENGA I - S. FEDELE/LUSIGNANO SVAA82202D - ALBENGA I - INFANZIA ORTI SVEE82201N - ALBENGA I - CAMPOCHIESA SVEE82202P - ALBENGA I - CARENDÀ SVEE82203Q - ALBENGA I - BASTIA "E. MONTALE" SVEE82204R - ALBENGA I - VADINO SVEE82205T - ALBENGA I - DON BARBERA SVIC82200G - I. C. ALBENGA I SVMM82201L - I GR. MAMELI-ALIGHIERI ALBENGA



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1055058 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	MUOVIAMOCI GIOCANDO	€ 4.561,51
Educazione motoria; sport; gioco didattico	BOCCIAMOCI	€ 4.561,51
Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni	RI-COSTRUIAMO LA STORIA	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 14.205,02

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza alfabetica funzionale	MACROCOSMOS	€ 4.561,51
Competenza multilinguistica	PLAYTIME 1	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	PLAYTIME 2	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	PLAYTIME 3	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	KEY FOR SCHOOLS 1	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	KEY FOR SCHOOLS 2	€ 5.082,00
Competenza digitale	ROBOTICA AMICA	€ 5.082,00
Competenza digitale	PROGRAMMIAMO GIOCANDO	€ 5.082,00
Competenza digitale	INFORMATICA PER FARE, CONDIVIDERE E COLLABORARE 1	€ 5.082,00
Competenza digitale	INFORMATICA PER FARE, CONDIVIDERE E COLLABORARE 2	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	I MOSTRI DELL'INFERNO IN VIAGGIO CON DANTE	€ 6.482,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	LABORATORIO D'ARTE TEATRALE	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	L'OFFICINA DEL TESTO	€ 5.082,00



Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	IO STUDIO DIGITALE	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 72.027,51



Articolazione della candidatura

10.1.1 - Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità 10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti

Sezione: Progetto

Progetto: INSIEME

Descrizione progetto	<p>La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2020-2021 e 2021-2022, in particolare durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate a ridurre il rischio di dispersione scolastica, promuovendo iniziative per l'aggregazione, la socialità e la vita di gruppo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti e degli adulti, nel rispetto delle norme sulle misure di sicurezza Covid vigenti. Le attività proposte sono intese come una combinazione dinamica di conoscenze, abilità e atteggiamenti proposti al discente per lo sviluppo della persona e delle relazioni interpersonali, l'inclusione sociale, il potenziamento delle competenze per rafforzare il successo formativo.</p> <p>I percorsi di formazione sonovolti 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.



Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
MUOVIAMOCI GIOCANDO	€ 4.561,51
BOCCIAMOCI	€ 4.561,51
RI-COSTRUIAMO LA STORIA	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 14.205,02

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: MUOVIAMOCI GIOCANDO

Dettagli modulo

Titolo modulo	MUOVIAMOCI GIOCANDO
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 regalarsi di conseguenza.
Data inizio prevista	09/02/2022
Data fine prevista	01/06/2022
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	SVEE82205T
Numero destinatari	15 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MUOVIAMOCI GIOCANDO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €



Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: BOCCIAMOCI

Dettagli modulo

Titolo modulo	BOCCIAMOCI
Descrizione modulo	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Il gioco con le bocce è un'attività che include tutti per l'immediatezza del coinvolgimento e si adatta a tutti per la naturalezza dei gesti, valorizza le competenze individuali, privilegia l'aggregazione e la socializzazione. stimola le capacità motorie di base, potenzia le capacità coordinative.</p>
Data inizio prevista	10/11/2021
Data fine prevista	09/03/2022
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	SVMM82201L
Numero destinatari	15 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: BOCCIAMOCI

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €



Elenco dei moduli

Modulo: Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni

Titolo: RI-COSTRUIAMO LA STORIA

Dettagli modulo

Titolo modulo	RI-COSTRUIAMO LA STORIA
Descrizione modulo	Conoscenza del patrimonio storico-artistico locale al fine di incentivare lo sviluppo della cultura e l'uso del patrimonio artistico-ambientale come diritto di partecipazione dei cittadini alla vita sul territorio.
Data inizio prevista	16/03/2022
Data fine prevista	25/05/2022
Tipo Modulo	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni
Sedi dove è previsto il modulo	SVEE82205T
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: RI-COSTRUIAMO LA STORIA

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



Articolazione della candidatura

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

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: ALFA-BETA-GAMMA

Descrizione progetto	
<p>La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2020-2021 e 2021-2022, in particolare durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate al potenziamento degli apprendimenti e delle competenze chiave, in conformità alla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea 22 maggio 2018.</p> <p>La progettazione e la realizzazione dei percorsi didattici e formativi sono ispirate all'utilizzo di metodologie didattiche innovative, che valorizzano l'apprendimento attivo e cooperativo, con particolare attenzione anche al benessere personale e alle relazioni. Le azioni promuovono il protagonismo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti, delle adulte e degli adulti, in situazioni esperienziali.</p> <p>I moduli didattici sono svolti in setting di aula flessibili e modulari oppure in contesti di tipo esperienziale o immersivo, anche all'aperto, nel rispetto delle norme sulle misure di sicurezza Covid vigenti, in sinergia con le realtà istituzionali, culturali, sociali, economiche del territorio.</p> <p>I percorsi di formazione sono volti a:</p> <ul style="list-style-type: none">- Rafforzare le competenze chiave per l'apprendimento permanente, in particolare potenziando i livelli di base;- Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio con metodologie innovative, proattive e stimolanti;- Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente.	



Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
MACROCOSMOS	€ 4.561,51
PLAYTIME 1	€ 5.082,00
PLAYTIME 2	€ 5.082,00
PLAYTIME 3	€ 5.082,00
KEY FOR SCHOOLS 1	€ 5.082,00
KEY FOR SCHOOLS 2	€ 5.082,00
ROBOTICA AMICA	€ 5.082,00
PROGRAMMIAMO GIOCANDO	€ 5.082,00
INFORMATICA PER FARE, CONDIVIDERE E COLLABORARE 1	€ 5.082,00
INFORMATICA PER FARE, CONDIVIDERE E COLLABORARE 2	€ 5.082,00
I MOSTRI DELL'INFERNO IN VIAGGIO CON DANTE	€ 6.482,00
LABORATORIO D'ARTE TEATRALE	€ 5.082,00
L'OFFICINA DEL TESTO	€ 5.082,00
IO STUDIO DIGITALE	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 72.027,51

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza alfabetica funzionale

Titolo: MACROCOSMOS

Dettagli modulo

Titolo modulo	MACROCOSMOS
Descrizione modulo	Il modulo prevede la facilitazione del passaggio dalle B.I. C.S. (competenze legate alla lingua della comunicazione) alle C.A.L.P. (competenze più evolute legate alle microlingue delle varie discipline) . saranno privilegiati input linguistici comprensibili, autentici, significativi relativi alla lingua scritta (testi in uso, articoli, testi invalsi, siti, testi patente ECDL, testi patentino).
Data inizio prevista	11/11/2021
Data fine prevista	24/02/2022
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	SVMM82201L
Numero destinatari	15 Studentesse e studenti Secondaria primo grado



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MACROCOSMOS

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza multilinguistica

Titolo: PLAYTIME 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	PLAYTIME 1
Descrizione modulo	<p>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.</p> <p>Il mezzo principale di espressione sarà il gioco in quanto strumento atto a creare la motivazione all'apprendimento. Le attività saranno di tipo motorio, musicale, manipolativo e ludico.</p> <p>(Chain game, Role Play, Group work).</p>
Data inizio prevista	05/10/2021
Data fine prevista	08/02/2022
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	SVEE82205T
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PLAYTIME 1



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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza multilinguistica

Titolo: PLAYTIME 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	PLAYTIME 2
Descrizione modulo	<p>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.</p> <p>Il mezzo principale di espressione sarà il gioco in quanto strumento atto a creare la motivazione all'apprendimento. Le attività saranno di tipo motorio, musicale, manipolativo e ludico.</p> <p>(Chain game, Role Play, Group work).</p>
Data inizio prevista	06/10/2021
Data fine prevista	09/02/2022
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	SVEE82205T
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PLAYTIME 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €



Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza multilinguistica

Titolo: PLAYTIME 3

Dettagli modulo

Titolo modulo	PLAYTIME 3
Descrizione modulo	<p>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.</p> <p>Il mezzo principale di espressione sarà il gioco in quanto strumento atto a creare la motivazione all'apprendimento. Le attività saranno di tipo motorio, musicale, manipolativo e ludico.</p> <p>(Chain game, Role Play, Group work).</p>
Data inizio prevista	08/10/2021
Data fine prevista	11/02/2022
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	SVEE82205T
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PLAYTIME 3

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



Elenco dei moduli

Modulo: Competenza multilinguistica
Titolo: KEY FOR SCHOOLS 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	KEY FOR SCHOOLS 1
Descrizione modulo	<p>A livello internazionale sono note le potenzialità delle tecnologie digitali per l'apprendimento linguistico. Mobile, social networks, community permettono interazioni con native speaker, attività collaborative di lettura e scrittura sono possibili con blog, wiki ed editor condivisi. A tal proposito diventa necessario promuovere nel laboratorio una didattica in cui l'attuazione dell'approccio comunicativo sia potenziato dal mobile e dal web 2.0. Un giornalino online, una guida della città si possono realizzare collaborativamente grazie agli strumenti citati. L'attività inizierà nel laboratorio e proseguirà in altri spazi fisici e virtuali, ridefinendo e ampliando il concetto di ambiente di apprendimento e modalità di interazione.</p> <p>I contenuti delle lezioni sono indirizzati al potenziamento delle quattro abilità: listening, reading, writing, speaking.</p> <p>In caso di alunni che desidereranno conseguire la certificazione A2, si può prevedere un'agenzia esterna abilitata.</p>
Data inizio prevista	08/11/2021
Data fine prevista	11/04/2022
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	SVMM82201L
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: KEY FOR SCHOOLS 1

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza multilinguistica
Titolo: KEY FOR SCHOOLS 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	KEY FOR SCHOOLS 2
Descrizione modulo	<p>A livello internazionale sono note le potenzialità delle tecnologie digitali per l'apprendimento linguistico. Mobile, social networks, community permettono interazioni con native speaker, attività collaborative di lettura e scrittura sono possibili con blog, wiki ed editor condivisi. A tal proposito diventa necessario promuovere nel laboratorio una didattica in cui l'attuazione dell'approccio comunicativo sia potenziato dal mobile e dal web 2.0. Un giornalino online, una guida della città si possono realizzare collaborativamente grazie agli strumenti citati. L'attività inizierà nel laboratorio e proseguirà in altri spazi fisici e virtuali, ridefinendo e ampliando il concetto di ambiente di apprendimento e modalità di interazione.</p> <p>I contenuti delle lezioni sono indirizzati al potenziamento delle quattro abilità: listening, reading, writing, speaking.</p> <p>In caso di alunni che desidereranno conseguire la certificazione A2, si può prevedere un'agenzia esterna abilitata.</p>
Data inizio prevista	10/11/2021
Data fine prevista	13/04/2022
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	SVMM82201L
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: KEY FOR SCHOOLS 2

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale

Titolo: ROBOTICA AMICA

Dettagli modulo

Titolo modulo	ROBOTICA AMICA



Descrizione modulo	Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curricolo 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. Le diverse attività incentiveranno una diffusione della cultura digitale al fine di sviluppare le competenze chiave del coding e della robotica.
Data inizio prevista	15/02/2022
Data fine prevista	10/05/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	SVEE82205T
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ROBOTICA AMICA

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale

Titolo: PROGRAMMIAMO GIOCANDO

Dettagli modulo

Titolo modulo	PROGRAMMIAMO GIOCANDO
Descrizione modulo	L'acquisizione di una organizzazione logica del proprio pensiero attraverso un ambiente grafico' semplice e divertente. Si sperimenterà il mondo dell'automazione dei robot e dei software di programmazione a blocchi(scratch). Saranno sperimentate nozioni di matematica, fisica e scienze attraverso l'utilizzo di kit di robotica didattica.
Data inizio prevista	17/01/2022
Data fine prevista	02/05/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	SVMM82201L
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PROGRAMMIAMO GIOCANDO

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale

Titolo: INFORMATICA PER FARE, CONDIVIDERE E COLLABORARE 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	INFORMATICA PER FARE, CONDIVIDERE E COLLABORARE 1
Descrizione modulo	il progetto mira a dare le basi di conoscenze di tipo informatico come ausilio allo studio e al reperimento di informazioni necessarie per migliorare il lavoro individuale nelle varie discipline, oltre ad essere uno strumento di condivisione delle informazioni e di confronto tra pari. Gli obiettivi previsti dal percorso formativo saranno: uso del computer, conoscenza della differenza tra hardware e software; gestione di file e cartelle; elaborazione testi; fogli elettronici; strumenti di presentazione; creazione e gestione dei messaggi di posta elettronica; principali piattaforme per la condivisione dei materiali e per la partecipazione alle videoconferenze; la netiquette; aspetti della sicurezza legati alla navigazione e comunicazione in rete; aspetti giuridici relativi alla protezione di dati personali ed al copyright.
Data inizio prevista	19/10/2021
Data fine prevista	01/02/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	SVMM82201L
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: INFORMATICA PER FARE, CONDIVIDERE E COLLABORARE 1



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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale

Titolo: INFORMATICA PER FARE, CONDIVIDERE E COLLABORARE 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	INFORMATICA PER FARE, CONDIVIDERE E COLLABORARE 2
Descrizione modulo	<p>il progetto mira a dare le basi di conoscenze di tipo informatico come ausilio allo studio e al reperimento di informazioni necessarie per migliorare il lavoro individuale nelle varie discipline, oltre ad essere uno strumento di condivisione delle informazioni e di confronto tra pari.</p> <p>Gli obiettivi previsti dal percorso formativo saranno: uso del computer, conoscenza della differenza tra hardware e software; gestione di file e cartelle; elaborazione testi; fogli elettronici; strumenti di presentazione; creazione e gestione dei messaggi di posta elettronica; principali piattaforme per la condivisione dei materiali e per la partecipazione alle videoconferenze; la netiquette; aspetti della sicurezza legati alla navigazione e comunicazione in rete; aspetti giuridici relativi alla protezione di dati personali ed al copyright.</p>
Data inizio prevista	21/10/2021
Data fine prevista	20/01/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	SVMM82201L
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: INFORMATICA PER FARE, CONDIVIDERE E COLLABORARE 2

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

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Titolo: I MOSTRI DELL'INFERNO IN VIAGGIO CON DANTE

Dettagli modulo

Titolo modulo	I MOSTRI DELL'INFERNO IN VIAGGIO CON DANTE
Descrizione modulo	<p>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 mettere mano al copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione.</p> <p>Le metodologie privilegiate saranno la didattica laboratoriale e metacognitiva che prevede la partecipazione attiva degli studenti che prevede la manipolazione del testo, la drammatizzazione, l'utilizzo di tecnologie multimediali e apprendimento cooperativo.</p>
Data inizio prevista	03/11/2021
Data fine prevista	02/03/2022
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	SVEE82205T
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: I MOSTRI DELL'INFERNO IN VIAGGIO CON DANTE

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Titolo: LABORATORIO D'ARTE TEATRALE



Dettagli modulo

Titolo modulo	LABORATORIO D'ARTE TEATRALE
Descrizione modulo	La storia del teatro, dalla antica Grecia ad oggi, incontra il laboratorio del 'fare' per realizzare gli oggetti di scena e scenografie teatrali attraverso l'utilizzo della carta pesta.
Data inizio prevista	20/10/2021
Data fine prevista	26/01/2022
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	SVMM82201L
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: LABORATORIO D'ARTE TEATRALE

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Titolo: L'OFFICINA DEL TESTO

Dettagli modulo

Titolo modulo	L'OFFICINA DEL TESTO
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 .L'acquisizione delle competenze nelle diverse discipline artistiche potranno arricchire le basi culturali dei partecipanti attraverso attività di recitazione, uniti a momenti di scrittura creativa, per mettere mano al copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione.
Data inizio prevista	09/11/2021

Data fine prevista	08/03/2022
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	SVEE82205T
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: L'OFFICINA DEL TESTO

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Titolo: IO STUDIO DIGITALE

Dettagli modulo

Titolo modulo	IO STUDIO DIGITALE
Descrizione modulo	Il modulo prevede un approccio fortemente laboratoriale e innovativo basato sull'utilizzo di strumenti on line, con produzione di informazioni utilizzabili anche off line. si utilizzerà il cooperative learning come metodologia di apprendimento. si privilegerà la creazione di mappe concettuali per rielaborare i contenuti disciplinari, la produzione di e-book virtuali.
Data inizio prevista	09/12/2021
Data fine prevista	31/03/2022
Tipo Modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Sedi dove è previsto il modulo	SVMM82201L
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: IO STUDIO DIGITALE

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



Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
INSIEME	€ 14.205,02
ALFA-BETA-GAMMA	€ 72.027,51
TOTALE PROGETTO	€ 86.232,53

Avviso	0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità (Piano 1055058)
Importo totale richiesto	€ 86.232,53
Massimale avviso	€ 100.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	
Data Delibera collegio docenti	-
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	
Data Delibera consiglio d'istituto	-
Data e ora inoltro	21/05/2021 10:04:24
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>MUOVIAMOCI GIOCANDO</u>	€ 4.561,51	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>BOCCIAMOCI</u>	€ 4.561,51	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni: <u>RI-COSTRUIAMO LA STORIA</u>	€ 5.082,00	

	Totale Progetto "INSIEME"	€ 14.205,02	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>MACROCOSMOS</u>	€ 4.561,51	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>PLAYTIME 1</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>PLAYTIME 2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>PLAYTIME 3</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>KEY FOR SCHOOLS 1</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>KEY FOR SCHOOLS 2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>ROBOTICA AMICA</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>PROGRAMMIAMO GIOCANDO</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>INFORMATICA PER FARE, CONDIVIDERE E COLLABORARE 1</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>INFORMATICA PER FARE, CONDIVIDERE E COLLABORARE 2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>I MOSTRI DELL'INFERNO IN VIAGGIO CON DANTE</u>	€ 6.482,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>LABORATORIO D'ARTE TEATRALE</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>L'OFFICINA DEL TESTO</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: <u>IO STUDIO DIGITALE</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "ALFA-BETA-GAMMA"	€ 72.027,51	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 86.232,53	€ 100.000,00