



Candidatura N. 1051069

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

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. ORVIETO - MONTECCHIO
Codice meccanografico	TRIC82200B
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA DEI TIGLI, 2
Provincia	TR
Comune	Orvieto
CAP	05018
Telefono	0763302485
E-mail	TRIC82200B@istruzione.it
Sito web	www.orvietomontecchio.edu.it
Numero alunni	1002
Plessi	TRAA822018 - ORVIETO SCALO (I.C.ORV.-MONT) TRAA822029 - CICONIA (I.C.ORVIETO-MONT.) TRAA82203A - PORANO (I.C.ORVIETO-MONTECCHIO) TRAA82204B - MONTECCHIO (I.C.ORVIETO-MONT) TREE82201D - ORVIETO SCALO (I.C.ORV.-MONT) TREE82202E - CICONIA (I.C. ORVIETO-MONT) TREE82203G - PORANO (I.C.ORVIETO-MONTECCHIO) TREE82204L - MONTECCHIO (I.C. ORVIETO-MONT) TRIC82200B - I.C. ORVIETO - MONTECCHIO TRMM82201C - MONTECCHIO "M.BUONARROTI" TRMM82202D - ORVIETO "IPPOLITO SCALZA"



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1051069 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	Vivere lo sport	€ 5.082,00
Arte; scrittura creativa; teatro	Dentro e attorno all'arte.	€ 5.082,00
Musica e Canto	Musica insieme	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 15.246,00

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza alfabetica funzionale	Italiano SS1G	€ 4.873,80
Competenza alfabetica funzionale	Italiano Primaria	€ 4.873,80
Competenza multilinguistica	Francese SS1G	€ 4.873,80
Competenza multilinguistica	Inglese SS1G	€ 4.873,80
Competenza multilinguistica	Inglese Primaria	€ 4.873,80
Competenza multilinguistica	Spagnolo SS1g	€ 4.873,80
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Matematica SS1G	€ 4.873,80
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Matematica Primaira	€ 4.873,80
Competenza digitale	Robotica	€ 5.082,00
Competenza digitale	Coding con Minecraft	€ 5.082,00
Competenza digitale	Informatica di base	€ 5.082,00
Competenza digitale	Making con la stampante 3D	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Musicabile - SS1G	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Arte SS1G	€ 5.082,00



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola I.C. ORVIETO - MONTECCHIO
(TRIC82200B)

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Sport SS1G	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Camminare per conoscersi - SS1G	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Camminare per conoscersi - primaria	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 84.728,40



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: Stare bene insieme

<p>Descrizione progetto</p>	<p>La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2020-2021 e 2021-2022, in particolare durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate a ridurre il rischio di dispersione scolastica, promuovendo iniziative per l'aggregazione, la socialità e la vita di gruppo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti e degli adulti, nel rispetto delle norme sulle misure di sicurezza Covid vigenti. Le attività proposte sono intese come una combinazione dinamica di conoscenze, abilità e atteggiamenti proposti al discente per lo sviluppo della persona e delle relazioni interpersonali, l'inclusione sociale, il potenziamento delle competenze per rafforzare il successo formativo. I percorsi di formazione sono volti a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio, anche all'esito dei rischi di abbandono determinati dalla pandemia; - Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente; - Favorire e migliorare i processi di apprendimento attraverso l'utilizzo di tecniche e strumenti anche non formali e di metodologie didattiche innovative.



Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Vivere lo sport	€ 5.082,00
Dentro e attorno all'arte.	€ 5.082,00
Musica insieme	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 15.246,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: Vivere lo sport

Dettagli modulo

Titolo modulo	Vivere lo sport
Descrizione modulo	<p>FINALITÀ: sviluppare, rinforzare e potenziare uno spirito di sana competizione sportiva; il rispetto di regole concordate e condivise; valorizzare esperienze motorie che portano a corretti e salutarissimi stili di vita. OBIETTIVI:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Promuovere la conoscenza delle diverse discipline sportive proposte (Conoscere, utilizzare e trasferire abilità per la realizzazione dei principali gesti tecnici dei vari sport) 2. - Favorire il confronto e le relazioni tra pari nel contesto sportivo (Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri) 3. – Stimolare gli alunni ad un corretto approccio alla pratica sportiva (i valori sportivi (fair play) come modalità di relazione quotidiane di rispetto delle regole.) 4. - Far nascere nei ragazzi/e la curiosità ed il desiderio di approfondire la tecnica specifica (Essere consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti.) 5. - Contribuire alla formazione di un'identità psico-fisica positiva e all'autostima; 6. - Favorire la presa di coscienza del valore del proprio corpo e della propria motricità, intesi come espressione e crescita della personalità; 7. - Promuovere lo sviluppo di capacità di osservazione, percezione e analisi, nonché la capacità critica; 8. - Consolidamento schemi motori di base. <p>Gli obiettivi generali e specifici sopra descritti, nel loro complesso, dovranno essere perseguiti privilegiando l'aspetto ludico ed educativo.</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	30/08/2022
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	TREE82202E
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Vivere lo sport

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

Elenco dei moduli

Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro
Titolo: Dentro e attorno all'arte.

Dettagli modulo

Titolo modulo	Dentro e attorno all'arte.
Descrizione modulo	<p>Avvicinare i bambini al mondo dell'arte, scoprire i suoi linguaggi e stimolarli Favorire l'avvicinamento all'arte, alla comprensione delle caratteristiche estetiche di un'opera e dei processi che portano alla sua realizzazione stimolandoli ad avere un atteggiamento creativo rispetto ai materiali e all'uso del colore superando gli stereotipi. OBIETTIVI: Saper osservare ed affinare le capacità percettive ed espressive. Usare il colore come mezzo espressivo e comunicativo. Promuovere una prima esperienza di educazione estetica Leggere e interpretare opere d'arte ri-creandole in modo personale. DESTINATARI: Alunni scuola primaria.</p> <p>TEMPI: mese di Luglio. RISULTATI: Coinvolgimento attivo e partecipativo nelle attività di gruppo. Maggiore consapevolezza delle proprie capacità e potenzialità.</p> <p>CARATTERE INNOVATIVO DEL PROGETTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'offerta in orario extrascolastico e in un periodo dell'anno dove solitamente la scuola resta chiusa. • progettazione con figure esterne finalizzata ad una implementazione dell'offerta formativa • la ripetitività dell'esperienza con la possibilità di coinvolgere un numero alto di alunni <p>RISULTATO FINALE</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizzazione di un piccolo e-book dell'esperienza vissuta - mostra delle produzioni grafiche
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	30/08/2022
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Sedi dove è previsto il modulo	TREE82202E
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Dentro e attorno all'arte.

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

Elenco dei moduli

Modulo: Musica e Canto
Titolo: Musica insieme

Dettagli modulo

Titolo modulo	Musica insieme
Descrizione modulo	<p>Presentazione: Nella cultura contemporanea la musica è un significativo spazio simbolico e relazionale, risposta a bisogni, desideri, domande caratteristiche delle diverse fasce d'età. E proprio nella musica, possiamo individuare un importante strumento per intervenire nei processi educativi e di integrazione che coinvolgono bambini e bambine attraverso un'attività finalizzata a sollecitarne le capacità produttive, organizzative e relazionali. Armonizzando la propria identità vocale con le altre identità vocali, nel tentativo di produrre un amalgama dove, pur valorizzando le diversità personali, il "sapore" dell'insieme non è solo la somma delle parti. Obiettivi: Acquisire elementi di alfabetizzazione musicale formale e informale. Acquisire abilità nell'uso di strumenti musicali convenzionali e non convenzionali. Acquisire capacità esecutive, improvvisative e compositive. Scoprire la propria musicalità e l'espressione musicale del gruppo. Valorizzare le potenzialità espressive di gruppo. Favorire relazioni positive nel gruppo.</p> <p>Destinatari: alunni classi Scuola Primaria. Tempi di attuazione: luglio. Metodologia e fasi di attuazione: Le attività saranno tutte di tipo laboratoriale e prediligeranno, in modo non esclusivo, le metodologie dell'improvvisazione musicale e della musica d'insieme. I partecipanti saranno parte attiva del percorso di apprendimento, valorizzandone le diverse abilità, i vissuti musicali, e le competenze. A momenti di ascolto si alterneranno ed integreranno momenti di elaborazione del materiale sonoro. Indicatori di verifica: composizione e trascrizione di uno o più elaborati musicali da eseguire in gruppo. Prodotti finali: Evento musicale dimostrativo con esecuzione dei canti appresi ed elaborati durante il percorso.</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	30/08/2022
Tipo Modulo	Musica e Canto
Sedi dove è previsto il modulo	TREE82202E
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria



Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Musica insieme

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: Potenziamento e coding

Progetto: Potenziamento e coding	
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
Italiano SS1G	€ 4.873,80
Italiano Primaria	€ 4.873,80
Francese SS1G	€ 4.873,80
Inglese SS1G	€ 4.873,80
Inglese Primaria	€ 4.873,80
Spagnolo SS1g	€ 4.873,80
Matematica SS1G	€ 4.873,80
Matematica Primaira	€ 4.873,80
Robotica	€ 5.082,00
Coding con Minecraft	€ 5.082,00
Informatica di base	€ 5.082,00
Making con la stampante 3D	€ 5.082,00
Musicabile - SS1G	€ 5.082,00
Arte SS1G	€ 5.082,00
Sport SS1G	€ 5.082,00
Camminare per conoscersi - SS1G	€ 5.082,00
Camminare per conoscersi - primaria	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 84.728,40

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza alfabetica funzionale

Titolo: Italiano SS1G

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Italiano SS1G



Descrizione modulo	Finalità: Sperimentare il piacere della lettura e della scrittura nello svolgimento di un compito reale. Obiettivi: Innalzare le competenze di base nella lingua italiana; Favorire lo sviluppo delle competenze comunicative attraverso l'uso integrato del codice verbale e del codice iconico-grafico; Comprendere i meccanismi base dell'informazione; favorire la ricerca e l'approfondimento su varie tematiche utilizzando diverse modalità; svolgere interviste e piccoli sondaggi; implementare le competenze digitali. Destinatari: Alunni SS1G. Azioni specifiche: realizzazione di un giornale. Nella redazione saranno trattate le seguenti tematiche: notizie scolastiche; notizie locali e nazionali. Rubriche: enigmistica, eventi culturali, musica, moda, sport. Metodologie: attività laboratoriale; tutoraggio tra pari; apprendimento cooperativo; realizzazione di un compito di realtà. Tempi di attuazione: intero anno. Modalità di integrazione con il PTOF- Il progetto contribuisce ad innalzare il livello di competenze linguistiche e di problem solving di alunni e di sviluppare in loro un pensiero critico che permetta di utilizzare nel quotidiano le conoscenze apprese. Carattere innovativo: Il progetto mira alla realizzazione di un prodotto digitale da pubblicare online, implementando abilità e competenze digitali e linguistiche del gruppo dei partecipanti stimolati anche a confrontarsi con compiti di realtà. Risultati attesi - miglioramento delle competenze linguistiche e comunicative.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	30/08/2022
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	TRMM82202D
Numero destinatari	18 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Italiano SS1G

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		18	1.873,80 €
	TOTALE					4.873,80 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza alfabetica funzionale
Titolo: Italiano Primaria

Dettagli modulo

Titolo modulo	Italiano Primaria
----------------------	-------------------



Descrizione modulo	<p>FINALITÀ: Mettere in atto attività di consolidamento specifiche della disciplina di Italiano.</p> <p>OBIETTIVI: Aumentare i tempi di attenzione, partecipazione e produzione. Comunicare in modo comprensibile i propri vissuti. Leggere con correttezza, scorrevolezza. Comprendere e riferire il contenuto di brani letti. Produrre semplici e vari testi guidati dall'insegnante rispettando la correttezza ortografica, grammaticale e sintattica. Utilizzare tecniche di lettura silenziosa con scopi mirati: consultare libri e riviste ai fini di un'attività di ricerca. Saper estrapolare dati e parti specifiche da testi a temi di vario interesse. Saper ricercare le informazioni generali in funzione di una sintesi. Elaborare e verbalizzare schemi logici.</p> <p>DESTINATARI: alunni Sc. Primaria.</p> <p>AZIONI: brainstorming sulle conoscenze relative ai giochi linguistici. Esecuzione e di giochi linguistici. Progettazione di: anagrammi, rime, acrostici, rebus, cruciverba e cruciverba sillabico ecc. invenzione di brevi storie riferite al genere giallo od alla fiaba. Utilizzo di applicazioni informatiche per l'impaginazione e realizzazione dell'opuscolo. Predisposizione delle soluzioni ai giochi</p> <p>TEMPI: intero anno. METODOLOGIA: cooperative learning e flipped class, google apps. Realizzazione di un numero monografico di un opuscolo contenente giochi linguistici vari progettati, eseguiti e pubblicati sia in cartaceo che in digitale ad uso e consumo dei compagni.</p> <p>RISULTATI ATTESI: Migliorare la conoscenza ortografica delle parole. Migliorare le capacità progettuali. Potenziare le capacità di collaborare per un raggiungimento di un fine comune. Utilizzare il linguaggio in modo creativo. Potenziare le capacità logiche. Utilizzare le conoscenze acquisite in contesti diversi</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	30/08/2022
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	TREE82202E
Numero destinatari	18 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Italiano Primaria

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		18	1.873,80 €
	TOTALE					4.873,80 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza multilinguistica
Titolo: Francese SS1G

Dettagli modulo

Titolo modulo	Francese SS1G
----------------------	---------------



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	01/06/2021
Data fine prevista	30/08/2022
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	TRMM82202D
Numero destinatari	18 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Francese SS1G

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		18	1.873,80 €
	TOTALE					4.873,80 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza multilinguistica
Titolo: Inglese SS1G

Dettagli modulo

Titolo modulo	Inglese SS1G
----------------------	--------------



Descrizione modulo	Il progetto THE TOWN WHERE I LIVE intende promuovere un percorso di avvicinamento alla lingua straniera calato nel contesto comunicativo con la finalità di realizzare una mini guida turistica, in lingua, dei monumenti o luoghi più interessanti del comprensorio. OBIETTIVI: Potenziare la conoscenza e l'uso dell' Inglese orale e scritto. COMPETENZE TRASVERSALI: Imparare a lavorare in gruppo sviluppando la collaborazione. Risolvere piccoli problemi mediante la scelta di strategie funzionali. Prendere appunti. Osservare e descrivere verbalmente le informazioni acquisite. DESTINATARI Alunni SS1G. TEMPI DI ATTUAZIONE intero anno. AZIONI SPECIFICHE: L'attività si articolerà nelle seguenti fasi: La prima fase riguarderà la raccolta di informazioni riguardanti i monumenti artistici più importanti del comprensorio. Seguirà poi una preparazione di diversi itinerari da svolgere in classe, in gruppi. Esperti esterni aiuteranno poi i ragazzi ad approfondire le ricerche e ad esercitarsi nella comunicazione in lingua Inglese. Realizzazione cartacea e digitale di una mini guida turistica bilingue. MODALITÀ DI INTEGRAZIONE CON il PTOF: - Innalzare il livello di competenza linguistica. -Acquisire fiducia nelle proprie capacità. - Conoscere le bellezze naturali ed artistiche. CARATTERE INNOVATIVO: uso di modalità e strategie didattiche innovative, basate prevalentemente sul concetto di competenza , che utilizzino le seguenti metodologie:questioning, il brainstorming, cooperative learning, flipped classroom. Ogni alunno , giocando a fare la guida turistica avrà la possibilità di mettersi " in cattedra", rendendoli più consapevoli delle responsabilità del loro lavoro rispetto ai propri compagni. RISULTATI ATTESI miglioramento dell'autostima e delle capacità linguistiche e relazionali.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	30/08/2022
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	TRMM82202D
Numero destinatari	18 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Inglese SS1G

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		18	1.873,80 €
	TOTALE					4.873,80 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza multilinguistica
Titolo: Inglese Primaria

Dettagli modulo



Titolo modulo	Inglese Primaria
Descrizione modulo	<p>Il progetto intende promuovere un percorso di avvicinamento alla lingua straniera calato nel contesto comunicativo con la finalità di realizzare una mini guida turistica, in lingua, dei monumenti o luoghi più interessanti di del comprensorio. OBIETTIVI: Potenziare la conoscenza e l'uso dell' Inglese orale e scritto. COMPETENZE TRASVERSALI</p> <ul style="list-style-type: none"> -Imparare a lavorare in gruppo sviluppando la collaborazione. -Risolvere piccoli problemi mediante la scelta di strategie funzionali. -Prendere appunti. -Osservare e descrivere verbalmente le informazioni acquisite. <p>DESTINATARI Alunni sc. primaria. TEMPI DI ATTUAZIONE intero anno. AZIONI SPECIFICHE: L'attività si articolerà nelle seguenti fasi: La prima fase riguarderà la raccolta di informazioni riguardanti i monumenti artistici più importanti del comprensorio. Seguirà poi una preparazione di diversi itinerari da svolgere in classe, in gruppi. Esperti esterni aiuteranno poi i ragazzi ad approfondire le ricerche e ad esercitarsi nella comunicazione in lingua Inglese. Realizzazione cartacea e digitale di una mini guida turistica bilingue. MODALITÀ DI INTEGRAZIONE CON il PTOF:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Innalzare il livello di competenza linguistica. -Acquisire fiducia nelle proprie capacità. - Conoscere le bellezze naturali ed artistiche. <p>CARATTERE INNOVATIVO: uso di modalità e strategie didattiche innovative, basate prevalentemente sul concetto di competenza , che utilizzino le seguenti metodologie:questioning, il brainstorming, cooperative learning, flipped classroom. Ogni alunno , giocando a fare la guida turistica avrà la possibilità di mettersi " in cattedra", rendendoli più consapevoli delle responsabilità del loro lavoro rispetto ai propri compagni. RISULTATI ATTESI miglioramento dell'autostima e delle capacità linguistiche e relazionali.</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	30/08/2022
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	TREE82202E
Numero destinatari	18 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Inglese Primaria

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		18	1.873,80 €
	TOTALE					4.873,80 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza multilinguistica
Titolo: Spagnolo SS1g

Dettagli modulo



Titolo modulo	Spagnolo SS1g
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	01/06/2021
Data fine prevista	30/08/2022
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	TRMM82202D
Numero destinatari	18 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Spagnolo SS1g

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		18	1.873,80 €
	TOTALE					4.873,80 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)

Titolo: Matematica SS1G

Dettagli modulo

Titolo modulo	Matematica SS1G
----------------------	-----------------



Descrizione modulo	I ragazzi e le ragazze fanno esperienza di soluzione di problemi nati dalla vita quotidiana o dalla matematica stessa con impostazione laboratoriale, lavorando con compagni con un obiettivo comune da raggiungere e consentendo la valorizzazione di abilità di solito sottovalutate o non riconosciute e garantendo un maggior coinvolgimento nell'apprendimento. Destinatari Alunni SS1G. Metodologie didattiche: • attività laboratoriale • tutoraggio tra pari • apprendimento cooperativo • realizzazione di un compito di realtà. Tempi di attuazione; in orario pomeridiano. Modalità di integrazione col PTOF: Il progetto contribuisce a realizzare la missione dell'Istituto con l'obiettivo di innalzare il livello di competenze linguistiche e di problem solving di alunni e di sviluppare in loro un pensiero critico che permetta di utilizzare nel quotidiano le conoscenze apprese. Il contesto di lavoro crea un ambiente positivo in cui la scrittura e la matematica non sono vissute come attività difficili e noiose, lontane dalla realtà e in cui alunni e alunne, che spesso si vedono marginalizzati nelle pratiche didattiche standard, possono trovarsi inclusi. Carattere innovativo del progetto • Il gioco di ruolo tra adolescenti è un'attività ludica coinvolgente che aiuta i ragazzi e le ragazze sia nell'immaginazione che nella capacità di collaborazione per risolvere obiettivi comuni. • Il gioco di ruolo realizzato farà uso di enigmi matematici per aiutare a rafforzare l'atteggiamento positivo verso la matematica e le sue metodologie. Risultati attesi: I ragazzi sono protagonisti delle storie e diventano parte attiva nella risoluzione di enigmi acquisendo anche competenze matematiche e comunicative.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	30/08/2022
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	TRMM82202D
Numero destinatari	18 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Matematica SS1G

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		18	1.873,80 €
	TOTALE					4.873,80 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Titolo: Matematica Primaira

Dettagli modulo

Titolo modulo	Matematica Primaira
----------------------	---------------------



Descrizione modulo	FINALITÀ: Mettere in atto attività di consolidamento specifiche della disciplina di Matematica OBIETTIVI: Leggere e scrivere i numeri naturali consolidando la consapevolezza del valore posizionale delle cifre • Confrontare e ordinare i numeri naturali • Memorizzare le tabelline • Saper eseguire le quattro operazioni e conoscerne le proprietà • Eseguire semplici operazioni attraverso il calcolo mentale • Operare semplici classificazioni in base ad uno e/o più attributi • Comprendere il significato dei connettivi logici • Comprendere il significato dei quantificatori • Saper risolvere semplici problemi • Riconoscere le principali forme geometriche e saperne calcolare il perimetro e l'area • Saper operare con le unità di misura convenzionali • Saper rappresentare semplici indagini statistiche. AZIONI: brainstorming sulle conoscenze degli alunni. Esecuzione e di giochi matematici. Progettazione di: anagrammi, acrostici, rebus, enigmi e/o problemi senza dati numerici, problemi con dati numerici e le 4 operazioni, gioco delle carte. Orienteering per l'elaborazione del percorso. Realizzazione dei giochi e della mappa. Predisposizione delle soluzioni ai giochi. Scelta del premio. TEMPI: intero anno. INTEGRAZIONE CON IL PTOF Il progetto rientra nell'area 1 - Costruzione del sé. Modalità e strategie didattiche: cooperative learning e flip class , google apps. Il risultato finale: realizzazione di una caccia al tesoro. RISULTATI ATTESI: migliorare le strumentalità di base. Migliorare le capacità progettuali. Potenziare le capacità di collaborare per un raggiungimento di un fine comune. Potenziare le capacità logiche attraverso la ricerca di soluzioni originali. Utilizzare le conoscenze acquisite in contesti diversi.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	30/08/2022
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	TREE82202E
Numero destinatari	18 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Matematica Primaira

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		18	1.873,80 €
	TOTALE					4.873,80 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza digitale
Titolo: Robotica

Dettagli modulo



Titolo modulo	Robotica
Descrizione modulo	Nei tempi attuali i discenti tendono ad utilizzare dispositivi come tablet, cellulari nonché touch screen. Questo rapporto con la tecnologia non consente agli alunni di conoscere in modo adeguato l'informatica, in quanto si limitano a scaricare applicazioni ed utilizzarle. Il modulo formativo si centralizza sulle basi dell'informatica per l'alfabetizzazione, nonché la preparazione alla patente Europea tale che l'alunno sarà in grado di padroneggiare il Personal Computer in tutti gli aspetti. La conoscenza teorica e pratica sarà fondamentale per il futuro dei discenti in quanto il digitale è ormai quotidiano. Lettera di intenti expand protocollo n. 2846 del 20/05/2021.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TREE82204L
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Robotica

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

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza digitale
Titolo: Coding con Minecraft

Dettagli modulo

Titolo modulo	Coding con Minecraft
----------------------	----------------------



Descrizione modulo	La versione di Minecraft Education utilizzato molto in America, è un capolavoro della programmazione in quanto consente di utilizzare sia il codice che i blocchi. Mediante l'agente interno al gioco si potranno creare tutti i tipi di programmazione possibili, quindi a partire dai condizionali a finire con i cicli e le operazioni logiche. Saranno impartiti esercizi mirati per ogni lezione partendo dalla base fino ad arrivare ad un livello avanzato. La logica di programmazione che viene utilizzata è quella universale, pertanto consoliderà o preparerà i discenti per la robotica. La costruzione di labirinti in gruppo, con determinate caratteristiche riuniranno gli alunni in un unico ambiente virtuale in modo da farli collaborare tra loro e risolvere gli esercizi attraverso il collaborative learning. In questo modo, i discenti anche se davanti a un computer saranno in compagnia tra loro comunicando attraverso meet oppure attraverso il sistema interno di comunicazione di Minecraft Education. Lettera di intenti expand protocollo n. 2846 del 20/05/2021.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	30/08/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TREE82204L
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Coding con Minecraft

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 di base

Dettagli modulo

Titolo modulo	Informatica di base
----------------------	---------------------



Descrizione modulo	Nei tempi attuali i discenti tendono ad utilizzare dispositivi come tablet, cellulari nonché touch screen. Questo rapporto con la tecnologia non consente agli alunni di conoscere in modo adeguato l'informatica, in quanto si limitano a scaricare applicazioni ed utilizzarle. Il modulo formativo si centralizza sulle basi dell'informatica per l'alfabetizzazione, nonché la preparazione alla patente Europea tale che l'alunno sarà in grado di padroneggiare il Personal Computer in tutti gli aspetti. La conoscenza teorica e pratica sarà fondamentale per il futuro dei discenti in quanto il digitale è ormai quotidiano. Lettera di intenti expand protocollo n. 2846 del 20/05/2021.
Data inizio prevista	10/01/2022
Data fine prevista	28/07/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TRMM82202D
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Informatica di base

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: Making con la stampante 3D

Dettagli modulo

Titolo modulo	Making con la stampante 3D
Descrizione modulo	Nei tempi attuali i discenti tendono ad utilizzare dispositivi come tablet, cellulari nonché touch screen. Questo rapporto con la tecnologia non consente agli alunni di conoscere in modo adeguato l'informatica, in quanto si limitano a scaricare applicazioni ed utilizzarle. Il modulo formativo si centralizza sulle basi dell'informatica per l'alfabetizzazione, nonché la preparazione alla patente Europea tale che l'alunno sarà in grado di padroneggiare il Personal Computer in tutti gli aspetti. La conoscenza teorica e pratica sarà fondamentale per il futuro dei discenti in quanto il digitale è ormai quotidiano. Lettera di intenti expand protocollo n. 2846 del 20/05/2021.
Data inizio prevista	10/01/2022
Data fine prevista	28/07/2022



Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TRIC82200B
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Making con la stampante 3D

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Titolo: Musicabile - SS1G

Dettagli modulo

Titolo modulo	Musicabile - SS1G
Descrizione modulo	Il modulo prevede un'attività didattica laboratoriale che utilizza la musica e le tecnologie informatiche, attivando competenze nuove e trasversali. ATTIVITÀ: SUONO DIGITALE, prevede la raccolta di tracce audio delle identità sonore di alcuni quartieri del territorio che saranno poi riprodotti attraverso strumenti musicali tradizionale e specificatamente realizzati con materiali poveri e di recupero. VISIOLAB, ricerca, montaggio e produzione di video-documentario. OBIETTIVI: Suscitare l'interesse per linguaggi comunicativi alternativi quali musica e sistemi multimediali audio-video e accrescere lo spirito di osservazione; favorire l'apprendimento di competenze trasversali finalizzate a potenziare intelligenze "diverse" da quelle utilizzate solitamente, per costruire il bagaglio delle capacità scolastiche e curriculari; potenziare l'attenzione, la concentrazione e le varie tipologie di memoria attraverso nuovi stimoli visivi e uditivi; favorire l'acquisizione di nuovi linguaggi adeguati alla manipolazione di dati percettivi non mediati da competenze scolastiche pregresse; trasferire competenze in merito a linguaggi multimediali attraverso l'esperienza diretta della manipolazione digitale di oggetti audio-video; valorizzare luoghi e contesti territoriali favorendone la fruizione e la conoscenza; recuperare e valorizzare le tradizioni musicali locali e straniere. RISULTATI ATTESI: Produzione di un archivio del "paesaggio sonoro"; produzione di video-documentari di musica locale e di altre culture.; produzione di video e audio che documentino l'attività svolta; definizione di una buona pratica replicabile in altri contesti, scolastici ed extra-scolastici; acquisizione e sviluppo di competenze trasversali spendibili nei vari contesti di vita.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	30/08/2022



Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	TRMM82202D
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Musicabile - SS1G

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Titolo: Arte SS1G

Dettagli modulo

Titolo modulo	Arte SS1G
Descrizione modulo	FINALITÀ: Stimolare nei ragazzi la consapevolezza che ciascuno ha diritto e possibilità di esprimere, in maniera personale, originale ed autonoma, le proprie sensazioni anche attraverso altri linguaggi oltre la parola favorendo così la libertà di espressione. Avvicinare i bambini al mondo dell'arte, scoprire i suoi linguaggi e stimolarli ad avere un atteggiamento creativo rispetto ai materiali e all'uso del colore superando gli schemi stereotipati dando loro l'opportunità di liberare il pensiero, di sviluppare conoscenze multiple che interagiscono dando loro fiducia e sicurezza nelle proprie capacità e potenzialità espressive, creative e manuali per costruire la propria identità, per la conquista dell'autonomia e del pensiero positivo che valorizza la loro appartenenza al mondo che li circonda. OBIETTIVI: Usare il colore come mezzo espressivo e comunicativo. Fissare attraverso video e fotografie immagini e sensazioni. Realizzare "prodotti rappresentativi con materiali diversi" delle esperienze e delle emozioni provate. DESTINATARI: Alunni SS1G. TEMPI: intero anno. RISULTATI ATTESI: Coinvolgimento attivo e partecipativo nelle attività di gruppo. Ragazzi più curiosi e disponibili a sperimentare e sperimentarsi. CARATTERE INNOVATIVO DEL PROGETTO: interazione tra l'espressione artistica, il linguaggio musicale e la tecnologia digitale. RISULTATO FINALE: realizzazione di un video.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	30/08/2022
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale



Sedi dove è previsto il modulo	TRMM82202D
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Arte SS1G

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: Sport SS1G

Dettagli modulo

Titolo modulo	Sport SS1G
Descrizione modulo	<p>FINALITÀ: sviluppare, rinforzare e potenziare uno spirito di sana competizione sportiva; il rispetto di regole concordate e condivise; valorizzare esperienze motorie che portano a corretti e salutarissimi stili di vita. OBIETTIVI:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Promuovere la conoscenza delle diverse discipline sportive proposte (Conoscere, utilizzare e trasferire abilità per la realizzazione dei principali gesti tecnici dei vari sport) 2. - Favorire il confronto e le relazioni tra pari nel contesto sportivo (Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri) 3. – Stimolare gli alunni ad un corretto approccio alla pratica sportiva (i valori sportivi (fair play) come modalità di relazione quotidiane di rispetto delle regole.) 4. - Far nascere nei ragazzi/e la curiosità ed il desiderio di approfondire la tecnica specifica (Essere consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti.) 5. - Contribuire alla formazione di un'identità psico-fisica positiva e all'autostima; 6. - Favorire la presa di coscienza del valore del proprio corpo e della propria motricità, intesi come espressione e crescita della personalità; 7. - Promuovere lo sviluppo di capacità di osservazione, percezione e analisi, nonché la capacità critica; 8. - Consolidamento schemi motori di base. <p>Gli obiettivi generali e specifici sopra descritti, nel loro complesso, dovranno essere perseguiti privilegiando l'aspetto ludico ed educativo.</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	30/08/2022



Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	TRMM82202D
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Sport SS1G

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: Camminare per conoscersi - SS1G

Dettagli modulo

Titolo modulo	Camminare per conoscersi - SS1G
Descrizione modulo	Finalità: realizzazione di percorsi escursionistici, podistici e culturali per conoscere ed esplorare il territorio, nell'esperienza del camminare insieme per la riscoperta di un rinnovato stile vita. OBIETTIVI: suscitare l'interesse per il trekking ed orienteering sviluppando il senso di orientamento e la capacità di lettura di mappe e indicazioni geo-stradali; Favorire la conoscenza del territorio locale dal punto di vista storico-culturale e scientifico. Sensibilizzare alla difesa del patrimonio ambientale e naturale. CONTENUTI SPECIFICI: educazione al cammino: come affrontare l'escursione, di quale equipaggiamento dotarsi, quali regole osservare per la sicurezza sui sentieri urbani ed extra-urbani; progettazione e condivisione delle escursioni; costruzione ed interpretazione di mappe e di carte a diversa scala (gli studenti verranno stimolati a ritrovare gli itinerari proposti in apposite mappe sentieristiche); osservazione di un ambiente e scoperta degli elementi costitutivi fisici, antropici e del patrimonio culturale; comprensione del territorio di appartenenza nelle sue diverse sfaccettature inducendo il rispetto dei luoghi e la conoscenza dei fenomeni naturali con i quali è necessario imparare a convivere (terremoti, alluvioni, incendi ect); pratica di trekking e di orienteering. RISULTATI ATTESI: Conoscenza del territorio locale: siti naturali, luoghi di interesse storico-culturale e scientifico (flora, fauna, minerali, composizione del manto terrestre, etc.). Definizione di una buona pratica replicabile in altri contesti, scolastici ed extra-scolastici. Acquisizione e sviluppo di competenze trasversali spendibili nei vari contesti di vita. Poster tematici riassuntivi dei percorsi realizzati. Materiale fotografico e video delle escursioni realizzate.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	30/08/2022



Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	TRMM82202D
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Camminare per conoscersi - SS1G

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Titolo: Camminare per conoscersi - primaria

Dettagli modulo

Titolo modulo	Camminare per conoscersi - primaria
Descrizione modulo	Finalità: realizzazione di percorsi escursionistici, podistici e culturali per conoscere ed esplorare il territorio, nell'esperienza del camminare insieme per la riscoperta di un rinnovato stile vita. OBIETTIVI: suscitare l'interesse per il trekking ed orienteering sviluppando il senso di orientamento e la capacità di lettura di mappe e indicazioni geo-stradali; Favorire la conoscenza del territorio locale dal punto di vista storico-culturale e scientifico. Sensibilizzare alla difesa del patrimonio ambientale e naturale. CONTENUTI SPECIFICI: educazione al cammino: come affrontare l'escursione, di quale equipaggiamento dotarsi, quali regole osservare per la sicurezza sui sentieri urbani ed extra-urbani; progettazione e condivisione delle escursioni; costruzione ed interpretazione di mappe e di carte a diversa scala (gli studenti verranno stimolati a ritrovare gli itinerari proposti in apposite mappe sentieristiche); osservazione di un ambiente e scoperta degli elementi costitutivi fisici, antropici e del patrimonio culturale; comprensione del territorio di appartenenza nelle sue diverse sfaccettature inducendo il rispetto dei luoghi e la conoscenza dei fenomeni naturali con i quali è necessario imparare a convivere (terremoti, alluvioni, incendi ect); pratica di trekking e di orienteering. RISULTATI ATTESI: Conoscenza del territorio locale: siti naturali, luoghi di interesse storico-culturale e scientifico (flora, fauna, minerali, composizione del manto terrestre, etc.). Definizione di una buona pratica replicabile in altri contesti, scolastici ed extra-scolastici. Acquisizione e sviluppo di competenze trasversali spendibili nei vari contesti di vita. Poster tematici riassuntivi dei percorsi realizzati. Materiale fotografico e video delle escursioni realizzate.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	30/08/2022



Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	TREE82202E
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Camminare per conoscersi - primaria

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
Stare bene insieme	€ 15.246,00
Potenziamento e coding	€ 84.728,40
TOTALE PROGETTO	€ 99.974,40

Avviso	0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità (Piano 1051069)
Importo totale richiesto	€ 99.974,40
Massimale avviso	€ 100.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	
Data Delibera collegio docenti	-
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	
Data Delibera consiglio d'istituto	-
Data e ora inoltro	20/05/2021 15:51:06
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>Vivere lo sport</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>Dentro e attorno all'arte.</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Musica e Canto: <u>Musica insieme</u>	€ 5.082,00	



	Totale Progetto "Stare bene insieme"	€ 15.246,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Italiano SS1G</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Italiano Primaria</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Francese SS1G</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Inglese SS1G</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Inglese Primaria</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Spagnolo SS1g</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Matematica SS1G</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Matematica Primaira</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Robotica</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Coding con Minecraft</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Informatica di base</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Making con la stampante 3D</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Musicabile - SS1G</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Arte SS1G</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Sport SS1G</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Camminare per conoscersi - SS1G</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Camminare per conoscersi - primaria</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Potenziamento e coding"	€ 84.728,40	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 99.974,40	€ 100.000,00