

Candidatura N. 1080899

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

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	SM. AMMENDOLA-DE AMICIS S.GIUS.
Codice meccanografico	NAMM62600B
Tipo istituto	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
Indirizzo	VIA MARCIOTTI
Provincia	NA
Comune	San Giuseppe Vesuviano
CAP	80047
Telefono	0818271161
E-mail	NAMM62600B@istruzione.it
Sito web	smsammendoladeamicis.gov.it
Numero alunni	618
Plessi	NAMM62600B - SM. AMMENDOLA-DE AMICIS S.GIUS.

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1080899 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	il gioco e le regole	€ 5.082,00
Arte; scrittura creativa; teatro	Mi scopro artista	€ 4.561,50
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 9.643,50

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza alfabetica funzionale	Ti tengo per mano	€ 4.561,50
Competenza alfabetica funzionale	Un libro per andare oltre l'orizzonte	€ 5.082,00
Competenza alfabetica funzionale	Imparo l'italiano	€ 4.249,20
Competenza multilinguistica	Game on!	€ 4.769,70
Competenza multilinguistica	Passaporto delle lingue	€ 4.561,50
Competenza multilinguistica	Improve your english	€ 4.561,50
Competenza multilinguistica	Lingue per conoscere	€ 4.561,50
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	RealM@t	€ 4.873,80
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Dalla penna ai programmi	€ 4.561,50
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Fare scienza	€ 4.873,80
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Scrivere – Calcolare – Comunicare con il PC	€ 4.561,50
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Agorà matematico	€ 4.561,50
Competenza digitale	Giochiamo con i robot	€ 4.561,50
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 60.340,50

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: Scuola # musica e sport

Descrizione progetto	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: - 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	E71I22000080006

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
il gioco e le regole	€ 5.082,00
Mi scopro artista	€ 4.561,50
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 9.643,50

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: il gioco e le regole

Dettagli modulo

Titolo modulo	il gioco e le regole
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 attuate in ambiente naturale e potrebbero servire come avvicinamento a d attività sportive meno conosciute. 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. In età scolare praticare sport e soprattutto sport di squadra fa bene per migliorare lo stato emotivo dei bambini e degli adolescenti. Si cresce anche attraverso la capacità di gioire insieme per una vittoria e di soffrire insieme e di supportarsi ed aiutarsi dopo una sconfitta. Questo allenamento alla gestione e partecipazione al gruppo aiuta di conseguenza a gestire meglio i piccoli conflitti che si presentano nel vivere quotidiano e ad affrontare i problemi con più ottimismo. L'attività intende rafforzare la possibilità per tutti gli adolescenti di praticare con divertimento e soddisfazione uno sport anche nei casi in cui non si è propriamente portati per quella disciplina per la relazione positiva che il gioco di squadra può dare.
Data inizio prevista	23/06/2022
Data fine prevista	29/07/2022
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	NAMM62600B
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: il gioco e le regole

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: Arte; scrittura creativa; teatro

Titolo: Mi scopro artista

Dettagli modulo

Titolo modulo	Mi scopro artista
Descrizione modulo	L'arte antica così come quella contemporanea è un luogo di incontro per discipline sorelle che hanno la cultura umana come culla collettiva. La storia dell'arte è per sua natura una materia trasversale dove si possono massimizzare i collegamenti, amplificare le analogie, cercare le radici comuni. Il modulo verrà attuato in contatto diretto con la realtà del Museo EMBLEMA di Terzigno, uno spazio che nasce dal volere dell'artista Salvatore Emblema, nella sua città natale, un luogo dedicato all'educazione, allo studio ed alla diffusione dell'arte contemporanea. Uno dei rari esempi italiani di Casa-Museo che, su una superficie di circa 600 mq interni e di circa 3000 mq del parco-sculpture, riunisce le opere più significative dell'artista. Inoltre accoglie al suo interno spazi per laboratori didattici, volti ad avvicinare all'arte gli studenti di vario ordine e grado. Il Museo Emblema è un museo privato gestito dagli eredi dell'artista Salvatore Emblema cui la struttura è dedicata. Gode dal 2009 del riconoscimento di interesse pubblico da parte della Regione Campania. Dal 2011 è riconosciuto anche tra i "Luoghi del Contemporaneo" di pertinenza del MIBAC. È membro attivo dell'International Council of Museums e dell'Associazione delle Case-Museo italiane. Le attività didattiche che svolgono sono state più volte segnalate dal MIUR come tra le più avanzate nell'insegnamento dell'arte contemporanea presso l'utenza scolastica. In particolare, tutti i percorsi proposti dal Dipartimento educativo del museo Emblema constano di un'azione interattiva sulle opere di Salvatore Emblema, intervallata da esperimenti, giochi e attività ludiche, per poi approdare alla vera e propria praticità, creando elaborati di svariata natura artistica.
Data inizio prevista	01/03/2023
Data fine prevista	26/05/2023
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Sedi dove è previsto il modulo	NAMM62600B
Numero destinatari	15 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Scheda dei costi del modulo: Mi scopro artista

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 €

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: Tutti sulla linea di partenza

Descrizione progetto	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. 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. 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. I percorsi di formazione sono volti a: - 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.
Codice CUP	E71I22000090006

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Ti tengo per mano	€ 4.561,50
Un libro per andare oltre l'orizzonte	€ 5.082,00
Imparo l'italiano	€ 4.249,20
Game on!	€ 4.769,70
Passaporto delle lingue	€ 4.561,50
Improve your english	€ 4.561,50
Lingue per conoscere	€ 4.561,50
RealM@t	€ 4.873,80
Dalla penna ai programmi	€ 4.561,50
Fare scienza	€ 4.873,80
Scrivere – Calcolare – Comunicare con il PC	€ 4.561,50
Agorà matematico	€ 4.561,50
Giochiamo con i robot	€ 4.561,50
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 60.340,50

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza alfabetica funzionale

Titolo: Ti tengo per mano

Dettagli modulo

Titolo modulo	
Ti tengo per mano	

Descrizione modulo	L'obiettivo è la creazione di un laboratorio dove si valorizzano le abilità già possedute in un clima relazionale favorevole al dialogo, alla comprensione e alla collaborazione, puntando alla riduzione del learned helplessness e al miglioramento della comprensione dell'italiano. Gli alunni stranieri, al momento del loro arrivo, devono confrontarsi con due differenti strumentalità linguistiche: la lingua italiana nel contesto sociale, indispensabile per comunicare nella vita quotidiana (lingua per la comunicazione) e la lingua specifica, con le sue strutture e il suo lessico, necessaria per esprimere concetti e per l'apprendimento delle specifiche discipline (lingua dello studio). L'attivazione di un laboratorio linguistico facilita un processo di apprendimento che si sviluppa soprattutto con l'apprendimento tra i pari in una situazione differente dall'ambiente classe tradizionale. Gli obiettivi specifici di questo modulo rivolto ad alunni non italofoni sono: ? sviluppo delle abilità di ascolto, comprensione e produzione orale per comunicare e agire nelle situazioni ricorrenti della vita quotidiana e per interagire con i pari e gli insegnanti ? alfabetizzazione o rialfabetizzazione nella seconda lingua, per imparare a leggere e scrivere in italiano ? riflessione sulle strutture di base dell'italiano ? sviluppo delle abilità di comprensione e produzione scritta di semplici testi Mentre la competenza orale della lingua contestualizzata e concreta si evolve con più facilità permangono grosse difficoltà legate agli usi della lingua in contesti astratti e decontestualizzati, ma sono queste abilità che possono permettere ai ragazzi di seguire gli apprendimenti disciplinari che pregiudicano il successo scolastico e l'accesso a ruoli lavorativi rispettosi della dignità di ciascuno.
Data inizio prevista	19/09/2022
Data fine prevista	17/12/2022
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	NAMM62600B
Numero destinatari	15 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Ti tengo per mano

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 alfabetica funzionale

Titolo: Un libro per andare oltre l'orizzonte

Titolo modulo	Un libro per andare oltre l'orizzonte
Descrizione modulo	Un libro per andare oltre l'orizzonte Il modulo ha l'obiettivo di : - contrastare la caduta di interesse per la lettura, in una società fortemente tecnologica e caratterizzata dalla presenza di immagini televisive, filmiche e digitali ? Formare dei lettori motivati e competenti, per i quali la lettura non sia solo un obbligo ed un compito esclusivamente didattico ? Valorizzare la lettura come strumento di crescita personale e patrimonio indispensabile per la conoscenza. Il progetto non parla solo di letteratura italiana e discipline umanistiche, coinvolge anche altri ambiti disciplinari che non associamo istintivamente alla lettura. Si può leggere di scienze, di economia, di diritto, di tecnologia, filosofia, di storia... E oggi, che viviamo in una realtà particolarmente complessa, ha più che mai ha senso farlo. Si possono leggere testi che coinvolgono una o tante discipline o capaci di innescare riflessioni su temi diversi con punti di vista diversi. Ed è proprio questa la sfida: riportare la lettura a scuola come strumento trasversale e strategico per lavorare verticalmente sulle conoscenze specifiche e per attivare allo stesso tempo dinamiche di contaminazione tra discipline e di interazione tra utenti, con un conseguente lavoro sulle competenze strategiche e le soft skill. Come metodologia oltre al roleplay si potrà sperimentare il social reading che costituisce una vera e propria opportunità, una porta magica per entrare nel mondo degli studenti, per aprire la strada a nuovi scenari didattici informali, per giocare come ospiti in casa loro dove, con disinvoltura e senza pregiudizi, si sentono liberi, liberi di raccontare e raccontarsi, di esprimere i propri punti di vista, di confrontarsi.
Data inizio prevista	23/01/2023
Data fine prevista	29/05/2023
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	NAMM62600B
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Un libro per andare oltre l'orizzonte

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 alfabetica funzionale

Titolo: Imparo l'italiano

Dettagli modulo

Titolo modulo	Imparo l'italiano
Descrizione modulo	Lo sviluppo delle competenze linguistiche richiede pratiche immersive, meno cristallizzate e tradizionali quali spiegazione, interrogazione, compito scritto in classe, ma sempre più orientate sulla funzione euristica della lingua e all'esplorazione cognitiva della realtà. In particolare, il laboratorio si concentra su: - le diverse modalità di comprensione dei testi per analizzarli e commentarli, per studiarli o ancora per usarli nelle proprie attività di scrittura anche in occasioni reali; - lo sviluppo delle abilità dell'ascolto e del parlato, spesso trascurate nell'insegnamento dell'italiano, con interventi focalizzati sulle situazioni comunicative, aspetti di relazione, aspetti di contenuto nella comunicazione in classe, anche attraverso un'impostazione dialogica della lezione.
Data inizio prevista	12/09/2022
Data fine prevista	01/12/2022
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	NAMM62600B
Numero destinatari	12 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Imparo l'italiano

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		12	1.249,20 €
	TOTALE					4.249,20 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza multilinguistica
Titolo: Game on!

Dettagli modulo

Titolo modulo	Game on!

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	23/01/2023
Data fine prevista	27/05/2023
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	NAMM62600B
Numero destinatari	17 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Game on!

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		17	1.769,70 €
	TOTALE					4.769,70 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza multilinguistica

Titolo: Passaporto delle lingue

Dettagli modulo

Titolo modulo	Passaporto delle lingue
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	23/01/2023
Data fine prevista	26/05/2023
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	NAMM62600B
Numero destinatari	15 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Passaporto delle lingue

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: Improve your english

Dettagli modulo

TITOLO modulo	Improve your english
Descrizione modulo	Il modulo nasce dalla convinzione che sia necessario dare agli allievi l'occasione di potenziare lo studio della lingua straniera (inglese) attivando un processo innovativo che sviluppi l'apprendimento linguistico attraverso innovazioni metodologiche in relazione alla rideterminazione degli obiettivi di apprendimento e alle abilità correlate. L'applicazione di specifiche metodologie e didattiche linguistiche innovative e stimolanti, mira ad offrire agli allievi la possibilità di acquisire specifiche abilità e competenze linguistiche. L'acquisizione e lo sviluppo di conoscenze sempre più approfondite delle lingue straniere, hanno sempre costituito delle priorità per gli stati membri dell'Unione Europea, al fine di favorire l'integrazione delle diverse identità culturali all'interno dell'unione stessa. Il modulo ha lo scopo di suscitare l'interesse verso la lettura di testi in lingua originale di e a sviluppare strategie che aiutino a comprenderli nella loro globalità, riconoscendo le parole-chiave e distinguendo le informazioni essenziali da quelle secondarie. Lo scopo principale, è quello di sviluppare buone competenze e conoscenze delle lingue straniere, infatti, aiutando gli allievi a sentirsi cittadini del mondo. Si coglierà l'opportunità per rinforzare le conoscenze di strutture grammaticali e morfo-sintattiche, arricchire il lessico e stimolare il confronto orale. Il modulo comprenderà una fase di produzione scritta libera, 'story telling' o una brochure divulgativa sul proprio territorio.
Data inizio prevista	09/01/2023

Data fine prevista	30/06/2023
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	NAMM62600B
Numero destinatari	15 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Improve your english

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: Lingue per conoscere

Dettagli modulo

Titolo modulo	Lingue per conoscere
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	01/02/2023
Data fine prevista	19/05/2023
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	NAMM62600B
Numero destinatari	15 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Lingue per conoscere

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 in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)

Titolo: RealM@t

Dettagli modulo

Titolo modulo	RealM@t
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	23/01/2023
Data fine prevista	26/05/2023
Tipo Modulo	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	NAMM62600B
Numero destinatari	18 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: RealM@t

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: Dalla penna ai programmi

Dettagli modulo

Titolo modulo	Dalla penna ai programmi
Descrizione modulo	? Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento. ? I dispositivi informatici di input e output. ? Il sistema operativo e diversi software applicativi e prodotti multimediali anche Open source. ? Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. ? Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. ? Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. ? Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, social network, diritto d'autore, ecc.) ? Fonti di pericolo e procedure di sicurezza
Data inizio prevista	12/01/2023
Data fine prevista	30/05/2023
Tipo Modulo	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	NAMM62600B
Numero destinatari	15 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Dalla penna ai programmi

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 in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)

Titolo: Fare scienza

Dettagli modulo

Titolo modulo	Fare scienza
Descrizione modulo	Le STEM vanno nella direzione di un approccio integrato alle discipline di ambito scientifico. Nel laboratorio si offre agli alunni il confronto con l'oggetto di studio (un problema reale o un fenomeno riprodotto in laboratorio), si pongono delle domande significative, si formulano e confrontano delle ipotesi, le si verificano attraverso esperimenti da loro progettati e se ne discutono i risultati con i propri compagni e con il docente per concludere con una nuova domanda di ricerca.
Data inizio prevista	10/01/2023
Data fine prevista	31/05/2023
Tipo Modulo	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	NAMM62600B
Numero destinatari	18 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Fare scienza

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: Scrivere – Calcolare – Comunicare con il PC

Dettagli modulo

Titolo modulo	Scrivere – Calcolare – Comunicare con il PC
----------------------	---

Descrizione modulo	Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento. ? I dispositivi informatici di input e output. ? Il sistema operativo e diversi software applicativi e prodotti multimediali anche Open source. ? Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. ? Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. ? Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. ? Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, social network, diritto d'autore, ecc.) ? Fonti di pericolo e procedure di sicurezza
Data inizio prevista	23/01/2023
Data fine prevista	26/05/2023
Tipo Modulo	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	NAMM62600B
Numero destinatari	15 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Scrivere – Calcolare – Comunicare con il PC

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 in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)

Titolo: Agorà matematico

Dettagli modulo

Titolo modulo	Agorà matematico

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	20/09/2022
Data fine prevista	26/05/2023
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	NAMM62600B
Numero destinatari	15 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Agorà matematico

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 digitale
Titolo: Giochiamo con i robot

Dettagli modulo

Titolo modulo	Giochiamo con i robot

Descrizione modulo	In una società contraddistinta da una crescente complessità, interessata da rapidi ed imprevedibili cambiamenti nella cultura, nella scienza e nella tecnologia, è necessario che i giovani posseggano non solo conoscenze teoriche e abilità tecniche, ma soprattutto atteggiamenti di apertura verso le novità, disponibilità all'apprendimento continuo, all'assunzione di iniziative autonome, alla responsabilità, alla flessibilità, ed alla collaborazione. A fronte di questo scenario, il laboratorio di robotica educativa coniuga il fascino e l'attualità dei suoi contenuti interdisciplinari incentrati sui robot, che alimentano la curiosità e la passione verso la scienza, all'utilizzo di nuove modalità di apprendimento centrate sulla filosofia della didattica delle competenze: un apprendimento "sul campo", costruito in forma partecipata, inclusiva e cooperativa, attento ai processi e non solo ai contenuti, fortemente mirato ad equilibrare gli aspetti cognitivi, emotivo-affettivi e relazionali. Giocare, ideare e imparare a programmare un robot, riflettere sui meccanismi che regolano l'intelligenza e le interazioni sociali umane, significa sviluppare competenze e abilità utili non solo dal punto di vista tecnologico/scientifico, ma anche da quello della risoluzione dei problemi, dell'intelligenza emotiva, della creatività e del lavoro di gruppo. La classe opera come una vera e propria "comunità di pratiche scientifiche", con una dimensione fortemente inclusiva, utile anche per le finalità di integrazione delle disabilità. Il robot genera stupore e interesse; sollecita un transfert emotivo stimola e mantiene l'attenzione.
Data inizio prevista	13/01/2023
Data fine prevista	26/05/2023
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	NAMM62600B
Numero destinatari	15 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Giochiamo con i robot

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 €

Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Scuola # musica e sport	€ 9.643,50
Tutti sulla linea di partenza	€ 60.340,50
TOTALE PROGETTO	€ 69.984,00

Avviso	33956 del 18/05/2022 - FSE- Socialità, apprendimenti, accoglienza(Piano 1080899)
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	30/05/2022 13:32:10
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>il gioco e le regole</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>Mi scopro artista</u>	€ 4.561,50	
	Totale Progetto "Scuola # musica e sport"	€ 9.643,50	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Ti tengo per mano</u>	€ 4.561,50	

10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Un libro per andare oltre l'orizzonte</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Imparo l'italiano</u>	€ 4.249,20	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Game on!</u>	€ 4.769,70	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Passaporto delle lingue</u>	€ 4.561,50	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Improve your english</u>	€ 4.561,50	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Lingue per conoscere</u>	€ 4.561,50	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>RealM@t</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Dalla penna ai programmi</u>	€ 4.561,50	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Fare scienza</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Scrivere – Calcolare – Comunicare con il PC</u>	€ 4.561,50	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Agorà matematico</u>	€ 4.561,50	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Giochiamo con i robot</u>	€ 4.561,50	
	Totale Progetto "Tutti sulla linea di partenza"	€ 60.340,50	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 69.984,00	€ 70.000,00