

Candidatura N. 1079457

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

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. 'FALCONE - BORSELLINO'
Codice meccanografico	BAIC80600P
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA CASSALA, 15
Provincia	BA
Comune	Bari
CAP	70132
Telefono	0805741819
E-mail	BAIC80600P@istruzione.it
Sito web	https://falcone-borsellino-ba.edu.it
Numero alunni	1112
Plessi	BAAA80601G - "P. BORSELLINO" 18 CIRCOLO BAAA80602L - PLESSO "LOPOPOLO" - 18 CIRCOLO BAAA80604P - CHIAIA BAEE80601R - PETRIGNANI - 18 CD BARI BAEE80602T - "G. FALCONE" - 18 CD.BARI BAEE80604X - CIRIELLI - 13 C.D.BARI BAEE806051 - CHIAIA - 13 C.D.BARI BAIC80600P - I.C. 'FALCONE - BORSELLINO' BAMM80601Q - "FALCONE-BORSELLINO"

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1079457 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 CORPO IN GIOCO – atto secondo	€ 5.082,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	SPORTIVAMENTE – atto secondo	€ 5.082,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	GIOCAMENTE – atto secondo	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 15.246,00

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza alfabetica funzionale	PAROLANDO – atto secondo	€ 4.977,90
Competenza alfabetica funzionale	PAROLE & PAROLE – atto secondo	€ 4.977,90
Competenza alfabetica funzionale	LA FRABBRICA DEI PENSIERI – atto secondo	€ 4.873,80
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	OSSERVO E SCOPRO – atto secondo	€ 4.977,90
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	OSSERVO, TOCCO E IMPARO – atto secondo	€ 4.977,90
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	LA MIA MATEMATICA – atto secondo	€ 4.977,90
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	MATEMATICA & DINTORNI – atto secondo	€ 4.977,90
Competenza digitale	TECNO_CLASS – atto secondo	€ 4.977,90
Competenza digitale	IL MONDO DIGITALE – atto secondo	€ 4.977,90
Competenza digitale	CONNETTIAMOCI – atto secondo	€ 4.977,90
Competenza digitale	CITTADINI DIGITALI – atto secondo	€ 4.977,90
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 54.652,80

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: ANCORA IN GIOCO – ATTO SECONDO

Descrizione progetto	<p>La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2021-2022 e 2022-2023, in particolare durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate a ridurre il rischio di dispersione scolastica, promuovendo iniziative per l'aggregazione, la socialità e la vita di gruppo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti e degli adulti, nel rispetto delle norme sulle misure di sicurezza Covid vigenti. Le attività proposte sono intese come una combinazione dinamica di conoscenze, abilità e atteggiamenti proposti al discente per lo sviluppo della persona e delle relazioni interpersonali, l'inclusione sociale, il potenziamento delle competenze per rafforzare il successo formativo. I percorsi di formazione sono volti a:</p> <ul style="list-style-type: none">- Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio, anche all'esito dei rischi di abbandono determinati dalla pandemia;- Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente;- Favorire e migliorare i processi di apprendimento attraverso l'utilizzo di tecniche e strumenti anche non formali e di metodologie didattiche innovative.
Codice CUP	C94C22000210001

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
IL CORPO IN GIOCO – atto secondo	€ 5.082,00
SPORTIVAMENTE – atto secondo	€ 5.082,00
GIOCAMENTE – atto secondo	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 15.246,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico
Titolo: IL CORPO IN GIOCO – atto secondo

Dettagli modulo

Titolo modulo	IL CORPO IN GIOCO – atto secondo
Descrizione modulo	L'attività fisica promuove la conoscenza di sé e delle proprie potenzialità. Contribuisce alla formazione della personalità dell'alunno, attraverso la conoscenza e la consapevolezza della propria identità. Le attività motorie e sportive forniscono agli alunni la possibilità per riflettere sui cambiamenti del proprio corpo. Sono, inoltre, occasione per promuovere anche sulle persone disabili e in condizioni di svantaggio sociale, esperienze cognitive, sociali, culturali e affettive. La conquista delle abilità motorie incentiva l'autostima dell'alunno ed è fonte di gratificazione personale. Consente, inoltre, di esprimere disagi di varia natura che non sempre è possibile esplicitare attraverso il linguaggio verbale. Partecipare alle attività motorie e sportive significa condividere esperienze di gruppo e promuovere il valore della cooperazione integrando le abilità di ognuno. La forma privilegiata di attività motoria sarà costituita dal gioco con funzioni di vario tipo: da quella cognitiva, a quella socializzante, a quella creativa. Verranno utilizzate, nel rispetto delle norme anti-Covid vigenti, forme praticabili di gioco a contenuto motorio: dai giochi liberi, a quelli di regole, dai giochi con materiali, a quelli simbolici, dai giochi di esercizio, ai giochi imitativi. In tal modo, la scuola intende favorire il miglioramento del livello di socializzazione, la riduzione dello stress e dell'ansia attraverso il movimento corporeo, la percezione dell'altro, insegnando a leggere i movimenti degli avversari, a comprenderne le intenzioni e a regolarsi di conseguenza.
Data inizio prevista	30/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	BAEE80601R
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: IL CORPO IN GIOCO – atto secondo

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: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: SPORTIVAMENTE – atto secondo

Dettagli modulo

Titolo modulo	SPORTIVAMENTE – atto secondo
Descrizione modulo	L'attività fisica promuove la conoscenza di sé e delle proprie potenzialità. Contribuisce alla formazione della personalità dell'alunno, attraverso la conoscenza e la consapevolezza della propria identità. Le attività motorie e sportive forniscono agli alunni la possibilità per riflettere sui cambiamenti del proprio corpo. Sono, inoltre, occasione per promuovere anche sulle persone disabili e in condizioni di svantaggio sociale, esperienze cognitive, sociali, culturali e affettive. La conquista delle abilità motorie incentiva l'autostima dell'alunno ed è fonte di gratificazione personale. Consente, inoltre, di esprimere disagi di varia natura che non sempre è possibile esplicitare attraverso il linguaggio verbale. Partecipare alle attività motorie e sportive significa condividere esperienze di gruppo e promuovere il valore della cooperazione integrando le abilità di ognuno. La forma privilegiata di attività motoria sarà costituita dal gioco con funzioni di vario tipo: da quella cognitiva, a quella socializzante, a quella creativa. Verranno utilizzate, nel rispetto delle norme anti-Covid vigenti, forme praticabili di gioco a contenuto motorio: dai giochi liberi, a quelli di regole, dai giochi con materiali, a quelli simbolici, dai giochi di esercizio, ai giochi imitativi. In tal modo, la scuola intende favorire il miglioramento del livello di socializzazione, la riduzione dello stress e dell'ansia attraverso il movimento corporeo, la percezione dell'altro, insegnando a leggere i movimenti degli avversari, a comprenderne le intenzioni e a regolarsi di conseguenza.
Data inizio prevista	30/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	BAEE80604X
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SPORTIVAMENTE – atto secondo

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: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: GIOCAMENTE – atto secondo

Dettagli modulo

Titolo modulo	GIOCAMENTE – atto secondo
Descrizione modulo	L'attività fisica promuove la conoscenza di sé e delle proprie potenzialità. Contribuisce alla formazione della personalità dell'alunno, attraverso la conoscenza e la consapevolezza della propria identità. Le attività motorie e sportive forniscono agli alunni la possibilità per riflettere sui cambiamenti del proprio corpo. Sono, inoltre, occasione per promuovere anche sulle persone disabili e in condizioni di svantaggio sociale, esperienze cognitive, sociali, culturali e affettive. La conquista delle abilità motorie incentiva l'autostima dell'alunno ed è fonte di gratificazione personale. Consente, inoltre, di esprimere disagi di varia natura che non sempre è possibile esplicitare attraverso il linguaggio verbale. Partecipare alle attività motorie e sportive significa condividere esperienze di gruppo e promuovere il valore della cooperazione integrando le abilità di ognuno. La forma privilegiata di attività motoria sarà costituita dal gioco con funzioni di vario tipo: da quella cognitiva, a quella socializzante, a quella creativa. Verranno utilizzate, nel rispetto delle norme anti-Covid vigenti, forme praticabili di gioco a contenuto motorio: dai giochi liberi, a quelli di regole, dai giochi con materiali, a quelli simbolici, dai giochi di esercizio, ai giochi imitativi. In tal modo, la scuola intende favorire il miglioramento del livello di socializzazione, la riduzione dello stress e dell'ansia attraverso il movimento corporeo, la percezione dell'altro, insegnando a leggere i movimenti degli avversari, a comprenderne le intenzioni e a regolarsi di conseguenza.
Data inizio prevista	30/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	BAEE80602T
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: GIOCAMENTE – atto secondo

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: IL FUTURO PER TE – ATTO SECONDO

Descrizione progetto	<p>La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2021-2022 e 2022-2023, in particolare durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate 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.
Codice CUP	C94C22000240001

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
PAROLANDO – atto secondo	€ 4.977,90
PAROLE & PAROLE – atto secondo	€ 4.977,90
LA FRABBRICA DEI PENSIERI – atto secondo	€ 4.873,80
OSSERVO E SCOPRO – atto secondo	€ 4.977,90
OSSERVO, TOCCO E IMPARO – atto secondo	€ 4.977,90
LA MIA MATEMATICA – atto secondo	€ 4.977,90
MATEMATICA & DINTORNI – atto secondo	€ 4.977,90
TECNO_CLASS – atto secondo	€ 4.977,90
IL MONDO DIGITALE – atto secondo	€ 4.977,90
CONNETTIAMOCI – atto secondo	€ 4.977,90
CITTADINI DIGITALI – atto secondo	€ 4.977,90
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 54.652,80

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza alfabetica funzionale

Titolo: PAROLANDO – atto secondo

Dettagli modulo

Titolo modulo	Descrizione modulo
PAROLANDO – atto secondo	<p>La competenza alfabetica funzionale è la prima delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente. Questa competenza consiste nella capacità di individuare, comprendere, creare, esprimere e interpretare, in forma scritta in forma orale, concetti, sentimenti, fatti, stati d'animo. Tale competenza è di fondamentale importanza perché premessa per gli apprendimenti successivi e per qualsiasi interazione sociale. Pertanto, lo sviluppo della competenza linguistica è la condizione indispensabile per la crescita della personalità e per il raggiungimento del successo scolastico. Per realizzare tale finalità è necessario che l'apprendimento della lingua italiana sia oggetto di specifiche attenzioni. Pertanto, si è ritenuto opportuno realizzare un progetto che permettesse agli alunni di recuperare e/o consolidare questa competenza con strategie di rinforzo diversificate, al fine di potenziare a livello concettuale e cognitivo, capacità critiche, riflessive, logiche e inferenziali del pensiero divergente, attraverso pratiche immersive e sempre più orientate sulla funzione euristica della lingua e all'esplorazione cognitiva della realtà. In particolare, le attività laboratoriali si concentreranno su 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; sullo 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.</p>

Data inizio prevista	30/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	BAEE80602T
Numero destinatari	19 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PAROLANDO – atto secondo

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza alfabetica funzionale

Titolo: PAROLE & PAROLE – atto secondo

Dettagli modulo

Titolo modulo	PAROLE & PAROLE – atto secondo
Descrizione modulo	<p>La competenza alfabetica funzionale è la prima delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente. Questa competenza consiste nella capacità di individuare, comprendere, creare, esprimere e interpretare, in forma scritta in forma orale, concetti, sentimenti, fatti, stati d'animo. Tale competenza è di fondamentale importanza perché premessa per gli apprendimenti successivi e per qualsiasi interazione sociale. Pertanto, lo sviluppo della competenza linguistica è la condizione indispensabile per la crescita della personalità e per il raggiungimento del successo scolastico. Per realizzare tale finalità è necessario che l'apprendimento della lingua italiana sia oggetto di specifiche attenzioni. Pertanto, si è ritenuto opportuno realizzare un progetto che permettesse agli alunni di recuperare e/o consolidare questa competenza con strategie di rinforzo diversificate, al fine di potenziare a livello concettuale e cognitivo, capacità critiche, riflessive, logiche e inferenziali del pensiero divergente, attraverso pratiche immersive e sempre più orientate sulla funzione euristica della lingua e all'esplorazione cognitiva della realtà. In particolare, le attività laboratoriali si concentreranno su 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; sullo 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.</p>

Data inizio prevista	30/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	BAEE80601R
Numero destinatari	19 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PAROLE & PAROLE – atto secondo

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza alfabetica funzionale

Titolo: LA FRABBRICA DEI PENSIERI – atto secondo

Dettagli modulo

Titolo modulo	LA FRABBRICA DEI PENSIERI – atto secondo
Descrizione modulo	<p>La competenza alfabetica funzionale è la prima delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente. Questa competenza consiste nella capacità di individuare, comprendere, creare, esprimere e interpretare, in forma scritta in forma orale, concetti, sentimenti, fatti, stati d'animo. Tale competenza è di fondamentale importanza perché premessa per gli apprendimenti successivi e per qualsiasi interazione sociale. Pertanto, lo sviluppo della competenza linguistica è la condizione indispensabile per la crescita della personalità e per il raggiungimento del successo scolastico. Per realizzare tale finalità è necessario che l'apprendimento della lingua italiana sia oggetto di specifiche attenzioni. Pertanto, si è ritenuto opportuno realizzare un progetto che permettesse agli alunni di recuperare e/o consolidare questa competenza con strategie di rinforzo diversificate, al fine di potenziare a livello concettuale e cognitivo, capacità critiche, riflessive, logiche e inferenziali del pensiero divergente, attraverso pratiche immersive e sempre più orientate sulla funzione euristica della lingua e all'esplorazione cognitiva della realtà. In particolare, le attività laboratoriali si concentreranno su 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; sullo 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.</p>

Data inizio prevista	30/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	BAMM80601Q
Numero destinatari	18 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: LA FRABBRICA DEI PENSIERI – atto secondo

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: OSSERVO E SCOPRO – atto secondo

Dettagli modulo

Titolo modulo	OSSERVO E SCOPRO – atto secondo
Descrizione modulo	Obiettivo primario del progetto è quello di valorizzare e divulgare la cultura scientifica e tecnologica, rispondente alle Indicazioni Ministeriali, attraverso attività laboratoriali coinvolgenti ed accattivanti dal momento che si ritiene che conoscenze ed esperienze siano le due formule magiche per il successo formativo. Difatti, la scienza non è solo ed esclusivamente ragionamento, logica ed effetto, ma anche osservazione e ricerca. Le discipline scientifiche mirano proprio al raggiungimento di questo obiettivo. Difatti, grazie agli esperimenti scientifici anche gli alunni più piccoli hanno la possibilità di acquisire un metodo preciso per la risoluzione dei problemi attraverso il ragionamento e – grazie ad un laboratorio scientifico per bambini – si assiste alla trasformazione della conoscenza in esperienza. Pertanto, l'impegno della scuola è quello di avviare una progettualità che implichi la curiosità, l'osservazione, la sperimentazione e il ragionamento, promuovendo l'acquisizione di un metodo di studio e di un metodo operativo a carattere formativo, validi non solo in contesti scientifici.
Data inizio prevista	30/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)

Sedi dove è previsto il modulo	BAEE80602T
Numero destinatari	19 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: OSSERVO E SCOPRO – atto secondo

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: OSSERVO, TOCCO E IMPARO – atto secondo

Dettagli modulo

Titolo modulo	OSSERVO, TOCCO E IMPARO – atto secondo
Descrizione modulo	Obiettivo primario del progetto è quello di valorizzare e divulgare la cultura scientifica e tecnologica, rispondente alle Indicazioni Ministeriali, attraverso attività laboratoriali coinvolgenti ed accattivanti dal momento che si ritiene che conoscenze ed esperienze siano le due formule magiche per il successo formativo. Difatti, la scienza non è solo ed esclusivamente ragionamento, logica ed effetto, ma anche osservazione e ricerca. Le discipline scientifiche mirano proprio al raggiungimento di questo obiettivo. Difatti, grazie agli esperimenti scientifici anche gli alunni più piccoli hanno la possibilità di acquisire un metodo preciso per la risoluzione dei problemi attraverso il ragionamento e – grazie ad un laboratorio scientifico per bambini – si assiste alla trasformazione della conoscenza in esperienza. Pertanto, l'impegno della scuola è quello di avviare una progettualità che implichi la curiosità, l'osservazione, la sperimentazione e il ragionamento, promuovendo l'acquisizione di un metodo di studio e di un metodo operativo a carattere formativo, validi non solo in contesti scientifici.
Data inizio prevista	30/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	BAEE80604X
Numero destinatari	19 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: OSSERVO, TOCCO E IMPARO – atto secondo

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: LA MIA MATEMATICA – atto secondo

Dettagli modulo

Titolo modulo	LA MIA MATEMATICA – atto secondo
Descrizione modulo	<p>Il percorso intende favorire lo sviluppo di un atteggiamento fiducioso e positivo nei confronti della matematica, che presentata e interpretata in modo giocoso e interattivo, conduca gli alunni ad una maggiore consapevolezza ed equilibrio nell'affrontare situazioni problematiche legate anche alla quotidianità. Pertanto, il progetto ha lo scopo di intervenire sul superamento delle difficoltà che spesso si presentano agli studenti. In particolare, si intendono applicare tecniche e metodologie didattiche innovative, che stimolino l'interesse degli studenti nei confronti della matematica, attraverso l'uso di strumenti multimediali e di interazione che consentano di meglio acquisire ed apprendere i contenuti teorici di riferimento. La realizzazione di siffatte iniziative didattiche mirati a sviluppare le capacità logiche degli alunni e a velocizzare la soluzione di quesiti e problemi nei vari ambiti della matematica trattata, permette alla scuola di offrire un servizio a quegli alunni che presentano una preparazione di base carente. Il percorso di apprendimento più efficace, che sarà utilizzato per il potenziamento, non è di carattere deduttivo, ma induttivo. Partendo da problemi reali 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 del reale. Lo studente raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro, argomentando circa una possibile soluzione. Saranno 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.</p>
Data inizio prevista	30/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	BAEE80601R
Numero destinatari	19 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: LA MIA MATEMATICA – atto secondo

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: MATEMATICA & DINTORNI – atto secondo

Dettagli modulo

Titolo modulo	MATEMATICA & DINTORNI – atto secondo
Descrizione modulo	<p>Il percorso intende favorire lo sviluppo di un atteggiamento fiducioso e positivo nei confronti della matematica, che presentata e interpretata in modo giocoso e interattivo, conduca gli alunni ad una maggiore consapevolezza ed equilibrio nell'affrontare situazioni problematiche legate anche alla quotidianità. Pertanto, il progetto ha lo scopo di intervenire sul superamento delle difficoltà che spesso si presentano agli studenti. In particolare, si intendono applicare tecniche e metodologie didattiche innovative, che stimolino l'interesse degli studenti nei confronti della matematica, attraverso l'uso di strumenti multimediali e di interazione che consentano di meglio acquisire ed apprendere i contenuti teorici di riferimento. La realizzazione di siffatte iniziative didattiche mirati a sviluppare le capacità logiche degli alunni e a velocizzare la soluzione di quesiti e problemi nei vari ambiti della matematica trattata, permette alla scuola di offrire un servizio a quegli alunni che presentano una preparazione di base carente. Il percorso di apprendimento più efficace, che sarà utilizzato per il potenziamento, non è di carattere deduttivo, ma induttivo. Partendo da problemi reali 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 del reale. Lo studente raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro, argomentando circa una possibile soluzione. Saranno 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.</p>
Data inizio prevista	30/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	BAEE806051
Numero destinatari	19 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MATEMATICA & DINTORNI – atto secondo

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale

Titolo: TECNO_CLASS – atto secondo

Dettagli modulo

Titolo modulo	TECNO_CLASS – atto secondo
Descrizione modulo	<p>“La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell’informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base che consentano l’uso di devices (pc, tablet, ecc) per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet”. Pertanto, appare evidente la necessità di preparare gli studenti ad una azione consapevole che possa permettere una partecipazione responsabile ed efficace ad un mondo in rapida evoluzione dove il lavoro e le altre attività dell’uomo sono in costante evoluzione grazie all’accesso a sempre nuove e varie tecnologie. Tutte le tecnologie hanno avuto come effetto quello di potenziare e amplificare le capacità umane, le TIC, in particolare, possono essere viste come una delle più potenti “tecnologie della mente” fino ad oggi sviluppate. Esse sono dirette a supportare e amplificare fondamentali capacità dei nostri processi cognitivi e mentali, come: ricordare, comunicare, imparare e apprendere conoscenze, elaborarle e svilupparle. Emerge, quindi, l’esigenza di puntare all’acquisizione o al consolidamento definitivo di abilità e competenze efficaci che permettano lo sviluppo e la diffusione di una mentalità tecnologica diffusa e precoce, intesa come alfabetizzazione al senso, all’utilizzabilità in contesti dati e per scopi definiti; acquisizione sempre più consapevole di strategie efficaci per il dominio di una macchina complessa che impiega e genera oggetti immateriali, che abbia alla base lo sviluppo della competenza di imparare ad imparare.</p>
Data inizio prevista	30/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	BAMM80601Q
Numero destinatari	19 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: TECNO_CLASS – atto secondo

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale

Titolo: IL MONDO DIGITALE – atto secondo

Dettagli modulo

Titolo modulo	IL MONDO DIGITALE – atto secondo
Descrizione modulo	<p>La proposta progettuale è volta a far conoscere e comprendere il linguaggio della programmazione 'CODING' in coerenza con il Piano Nazionale per la Scuola Digitale. Il pensiero computazionale è stato indicato da molti ricercatori come la quarta abilità di base oltre a leggere, scrivere, e calcolare. Il coding dà agli alunni una forma mentis che permetterà loro di affrontare problemi complessi quando saranno più grandi. Imparare a programmare apre la mente per diventare soggetti attivi.</p> <p>Diventa importante che tale approccio alla soluzione dei problemi venga insegnato al fine di far acquisire agli alunni le competenze nella capacità di interagire con le attuali Tecnologie Digitali, in modo da garantire al futuro Cittadino Comunitario un efficace e produttivo inserimento e integrazione nell'attuale tessuto economico, civile e culturale. Pertanto, il percorso proposto intende offrire esperienze significative e motivanti che possano essere occasione di crescita personale, di potenziamento delle capacità logico-matematiche e di sviluppo del pensiero computazionale, mirate a riequilibrare situazioni emerse di svantaggio. Le attività integrative e complementari saranno il frutto di una pianificazione condivisa.</p>
Data inizio prevista	30/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	BAEE80604X
Numero destinatari	19 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: IL MONDO DIGITALE – atto secondo

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

Costo			unitario		ggetti	
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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza digitale
Titolo: CONNETTIAMOCI – atto secondo

Dettagli modulo

Titolo modulo	CONNETTIAMOCI – atto secondo
Descrizione modulo	La proposta progettuale è volta a far conoscere e comprendere il linguaggio della programmazione 'CODING' in coerenza con il Piano Nazionale per la Scuola Digitale. Il pensiero computazionale è stato indicato da molti ricercatori come la quarta abilità di base oltre a leggere, scrivere, e calcolare. Il coding dà agli alunni una forma mentis che permetterà loro di affrontare problemi complessi quando saranno più grandi. Imparare a programmare apre la mente per diventare soggetti attivi. Diventa importante che tale approccio alla soluzione dei problemi venga insegnato al fine di far acquisire agli alunni le competenze nella capacità di interagire con le attuali Tecnologie Digitali, in modo da garantire al futuro Cittadino Comunitario un efficace e produttivo inserimento e integrazione nell'attuale tessuto economico, civile e culturale. Pertanto, il percorso proposto intende offrire esperienze significative e motivanti che possano essere occasione di crescita personale, di potenziamento delle capacità logico-matematiche e di sviluppo del pensiero computazionale, mirate a riequilibrare situazioni emerse di svantaggio. Le attività integrative e complementari saranno il frutto di una pianificazione condivisa.
Data inizio prevista	30/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	BAEE80602T
Numero destinatari	19 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CONNETTIAMOCI – atto secondo

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza digitale
Titolo: CITTADINI DIGITALI – atto secondo

Dettagli modulo

Titolo modulo	CITTADINI DIGITALI – atto secondo
Descrizione modulo	La proposta progettuale è volta a far conoscere e comprendere il linguaggio della programmazione 'CODING' in coerenza con il Piano Nazionale per la Scuola Digitale. Il pensiero computazionale è stato indicato da molti ricercatori come la quarta abilità di base oltre a leggere, scrivere, e calcolare. Il coding dà agli alunni una forma mentis che permetterà loro di affrontare problemi complessi quando saranno più grandi. Imparare a programmare apre la mente per diventare soggetti attivi. Diventa importante che tale approccio alla soluzione dei problemi venga insegnato al fine di far acquisire agli alunni le competenze nella capacità di interagire con le attuali Tecnologie Digitali, in modo da garantire al futuro Cittadino Comunitario un efficace e produttivo inserimento e integrazione nell'attuale tessuto economico, civile e culturale. Pertanto, il percorso proposto intende offrire esperienze significative e motivanti che possano essere occasione di crescita personale, di potenziamento delle capacità logico-matematiche e di sviluppo del pensiero computazionale, mirate a riequilibrare situazioni emerse di svantaggio. Le attività integrative e complementari saranno il frutto di una pianificazione condivisa.
Data inizio prevista	30/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	BAEE80601R
Numero destinatari	19 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CITTADINI DIGITALI – atto secondo

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
ANCORA IN GIOCO – ATTO SECONDO	€ 15.246,00
IL FUTURO PER TE – ATTO SECONDO	€ 54.652,80
TOTALE PROGETTO	€ 69.898,80

Avviso	33956 del 18/05/2022 - FSE- Socialità, apprendimenti, accoglienza(Piano 1079457)
Importo totale richiesto	€ 69.898,80
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	24/05/2022 09:22:20
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 CORPO IN GIOCO – atto secondo</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>SPORTIVAMENTE – atto secondo</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>GIOCAMENTE – atto secondo</u>	€ 5.082,00	

	Totale Progetto "ANCORA IN GIOCO – ATTO SECONDO"	€ 15.246,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>PAROLANDO – atto secondo</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>PAROLE & PAROLE – atto secondo</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>LA FRABBRICA DEI PENSIERI – atto secondo</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>OSSERVO E SCOPRO – atto secondo</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>OSSERVO, TOCCO E IMPARO – atto secondo</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>LA MIA MATEMATICA – atto secondo</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>MATEMATICA & DINTORNI – atto secondo</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>TECNO CLASS – atto secondo</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>IL MONDO DIGITALE – atto secondo</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>CONNETTIAMOCI – atto secondo</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>CITTADINI DIGITALI – atto secondo</u>	€ 4.977,90	
	Totale Progetto "IL FUTURO PER TE – ATTO SECONDO"	€ 54.652,80	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 69.898,80	€ 70.000,00