

## Candidatura N. 1082323

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

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	I.C. VIVENZA- GIOVANNI XXIII
<b>Codice meccanografico</b>	AQIC84200C
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA MASSA D ALBE
<b>Provincia</b>	AQ
<b>Comune</b>	Avezzano
<b>CAP</b>	67051
<b>Telefono</b>	086335138
<b>E-mail</b>	AQIC84200C@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.ic3avezzano.edu.it
<b>Numero alunni</b>	1210
<b>Plessi</b>	AQAA842019 - DIR.DID.TEN.PROF.G.CIANCIUSI AQAA84202A - SCUOLA OSPEDALIERA AQEE84201E - BORGO PINETA AQEE84202G - VIA DELLE INDUSTRIE AQEE84203L - SCUOLA OSPEDALIERA AQIC84200C - I.C. VIVENZA- GIOVANNI XXIII AQMM84201D - SCUOLA MEDIA VIVENZA

## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1082323 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	Gioco di squadra	€ 4.561,50
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Splash!	€ 4.561,50
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Un tuffo...nel blu!	€ 4.561,50
Arte; scrittura creativa; teatro	Uno, nessuno, centomila	€ 4.561,50
Arte; scrittura creativa; teatro	In scena!	€ 4.561,50
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 22.807,50</b>

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza multilinguistica	English Key	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	AMIGOS	€ 4.665,60
Competenza multilinguistica	AMIGOS 2	€ 4.665,60
Competenza multilinguistica	Learn english for kids	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	SCACCO MATTO	€ 4.561,50
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Nel magico mondo degli scacchi	€ 4.561,50
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Orto botanico	€ 4.561,50
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Piccoli botanici crescono.	€ 4.561,50
Competenza digitale	Robot amico!	€ 4.873,80
Competenza digitale	Programmare che piacere!	€ 4.561,50
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 47.176,50</b>

## 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: Rinnova...menti

<b>Descrizione progetto</b>	<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"><li>- Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio, anche all'esito dei rischi di abbandono determinati dalla pandemia;</li><li>- Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente;</li><li>- Favorire e migliorare i processi di apprendimento attraverso l'utilizzo di tecniche e strumenti anche non formali e di metodologie didattiche innovative.</li></ul>
<b>Codice CUP</b>	I34C22001540001

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Gioco di squadra	€ 4.561,50
Splash!	€ 4.561,50
Un tuffo...nel blu!	€ 4.561,50
Uno, nessuno, centomila	€ 4.561,50
In scena!	€ 4.561,50
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 22.807,50</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico**

**Titolo: Gioco di squadra**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Gioco di squadra
<b>Descrizione modulo</b>	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. Il laboratorio, svolto nel rispetto delle norme anti-Covid vigenti, intende rafforzare la possibilità per tutti i bambini e 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.
<b>Data inizio prevista</b>	01/07/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQEE84201E AQEE84202G AQIC84200C AQMM84201D
<b>Numero destinatari</b>	15 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Gioco di squadra

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.561,50 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico**  
**Titolo: Splash!**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Splash!
<b>Descrizione modulo</b>	L'impatto che l'attività sportiva ha sui giovani è ampiamente sottovalutato e lo è ancora di più se si considerano gli effetti positivi, in termini di riabilitazione e recupero della socializzazione, che l'attività sportiva svolge sulle persone disabili e in condizione di svantaggio sociale. Per quanto possibile, le attività saranno a contatto con l'ambiente naturale. La proposta didattica, svolta nel rispetto delle norme anti-Covid vigenti, intende favorire attraverso le pratiche motorie e sportive il miglioramento del livello di socializzazione, la riduzione dello stress e dell'ansia attraverso il movimento corporeo, favorire la percezione dell'altro, insegnando a leggere i movimenti degli avversari, a comprenderne le intenzioni e a regolarsi di conseguenza.
<b>Data inizio prevista</b>	01/07/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQEE84201E AQEE84202G AQIC84200C AQMM84201D
<b>Numero destinatari</b>	15 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

#### Sezione: Scheda finanziaria

##### Scheda dei costi del modulo: Splash!

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 €

	<b>TOTALE</b>					<b>4.561,50 €</b>
--	---------------	--	--	--	--	-------------------

### Elenco dei moduli

**Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico**

**Titolo: Un tuffo...nel blu!**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Un tuffo...nel blu!
<b>Descrizione modulo</b>	L'impatto che l'attività sportiva ha sui giovani è ampiamente sottovalutato e lo è ancora di più se si considerano gli effetti positivi, in termini di riabilitazione e recupero della socializzazione, che l'attività sportiva svolge sulle persone disabili e in condizione di svantaggio sociale. Per quanto possibile, le attività saranno a contatto con l'ambiente naturale. La proposta didattica, svolta nel rispetto delle norme anti-Covid vigenti, intende favorire attraverso le pratiche motorie e sportive il miglioramento del livello di socializzazione, la riduzione dello stress e dell'ansia attraverso il movimento corporeo, favorire la percezione dell'altro, insegnando a leggere i movimenti degli avversari, a comprenderne le intenzioni e a regolarsi di conseguenza.
<b>Data inizio prevista</b>	01/07/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQEE84201E AQEE84202G AQIC84200C AQMM84201D
<b>Numero destinatari</b>	15 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Un tuffo...nel blu!

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		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.561,50 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro**

**Titolo: Uno, nessuno, centomila**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Uno, nessuno, centomila
<b>Descrizione modulo</b>	Le attività del laboratorio mirano a stimolare la creatività come percorso personale di ciascuno, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. I partecipanti saranno coinvolti nella scoperta dell'arte quale unione di teatro, musica e danza attraverso la preparazione e realizzazione di uno spettacolo. Professionisti specializzati nelle diverse discipline artistiche potranno arricchire le basi culturali dei partecipanti attraverso attività di recitazione, uniti a momenti di scrittura creativa, per scrivere un copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione.
<b>Data inizio prevista</b>	01/07/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Arte; scrittura creativa; teatro
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQEE84201E AQEE84202G AQIC84200C AQMM84201D
<b>Numero destinatari</b>	15 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Uno, nessuno, centomila

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.561,50 €</b>

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro**

**Titolo: In scena!**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	In scena!
----------------------	-----------

<b>Descrizione modulo</b>	Le attività del laboratorio mirano a stimolare la creatività come percorso personale di ciascuno, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. I partecipanti saranno coinvolti nella scoperta dell'arte quale unione di teatro, musica e danza attraverso la preparazione e realizzazione di uno spettacolo. Professionisti specializzati nelle diverse discipline artistiche potranno arricchire le basi culturali dei partecipanti attraverso attività di recitazione, uniti a momenti di scrittura creativa, per scrivere un copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione.
<b>Data inizio prevista</b>	01/07/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Arte; scrittura creativa; teatro
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQEE84201E AQEE84202G AQIC84200C AQMM84201D
<b>Numero destinatari</b>	15 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: In scena!

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.561,50 €</b>

## 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: Insieme

<b>Descrizione progetto</b>	<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"><li>- Rafforzare le competenze chiave per l'apprendimento permanente, in particolare potenziando i livelli di base;</li><li>- Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio con metodologie innovative, proattive e stimolanti;</li><li>- Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente.</li></ul>
<b>Codice CUP</b>	I34C22001550001

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
English Key	€ 5.082,00
AMIGOS	€ 4.665,60
AMIGOS 2	€ 4.665,60
Learn english for kids	€ 5.082,00
SCACCO MATTO	€ 4.561,50
Nel magico mondo degli scacchi	€ 4.561,50
Orto botanico	€ 4.561,50
Piccoli botanici crescono.	€ 4.561,50
Robot amico!	€ 4.873,80
Programmare che piacere!	€ 4.561,50
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 47.176,50</b>

## Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza multilinguistica**  
**Titolo: English Key**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	English Key
<b>Descrizione modulo</b>	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.
<b>Data inizio prevista</b>	01/07/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQIC84200C AQMM84201D
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado

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

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: English Key

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

### Elenco dei moduli Modulo: Competenza multilinguistica Titolo: AMIGOS

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	AMIGOS
<b>Descrizione modulo</b>	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.
<b>Data inizio prevista</b>	01/07/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQIC84200C AQMM84201D
<b>Numero destinatari</b>	16 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: AMIGOS

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		16	1.665,60 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.665,60 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza multilinguistica**  
**Titolo: AMIGOS 2**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	AMIGOS 2
<b>Descrizione modulo</b>	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.
<b>Data inizio prevista</b>	01/07/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQIC84200C AQMM84201D
<b>Numero destinatari</b>	16 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: AMIGOS 2**

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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza multilinguistica**  
**Titolo: Learn english for kids**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Learn english for kids
<b>Descrizione modulo</b>	A livello internazionale sono note le potenzialità delle tecnologie digitali per l'apprendimento linguistico. Mobile, social networks, community permettono interazioni con native speaker, attività collaborative di lettura e scrittura sono possibili con blog, wiki ed editor condivisi. A tal proposito diventa necessario promuovere nel laboratorio una didattica in cui l'attuazione dell'approccio comunicativo sia potenziato dal mobile e dal web 2.0. Un giornalino online, una guida della città si possono realizzare collaborativamente grazie agli strumenti citati. L'attività inizierà nel laboratorio e proseguirà in altri spazi fisici e virtuali, ridefinendo e ampliando il concetto di ambiente di apprendimento e modalità di interazione.
<b>Data inizio prevista</b>	01/07/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQEE84201E AQEE84202G AQIC84200C AQMM84201D
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Learn english for kids

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)**  
**Titolo: SCACCO MATTO**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	SCACCO MATTO
----------------------	--------------

<b>Descrizione modulo</b>	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.
<b>Data inizio prevista</b>	01/07/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQEE84201E AQEE84202G AQIC84200C AQMM84201D
<b>Numero destinatari</b>	15 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: SCACCO MATTO

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.561,50 €</b>

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Nel magico mondo degli scacchi**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Nel magico mondo degli scacchi
----------------------	--------------------------------

<b>Descrizione modulo</b>	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.
<b>Data inizio prevista</b>	01/07/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQEE84201E AQEE84202G AQIC84200C AQMM84201D
<b>Numero destinatari</b>	15 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Nel magico mondo degli scacchi

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.561,50 €</b>

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Orto botanico**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Orto botanico
<b>Descrizione modulo</b>	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.

<b>Data inizio prevista</b>	01/07/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQEE84201E AQEE84202G AQIC84200C AQMM84201D
<b>Numero destinatari</b>	15 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Orto botanico

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.561,50 €</b>

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Piccoli botanici crescono.**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Piccoli botanici crescono.
<b>Descrizione modulo</b>	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.
<b>Data inizio prevista</b>	01/07/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQEE84201E AQEE84202G AQIC84200C AQMM84201D
<b>Numero destinatari</b>	15 Studentesse e studenti Primaria

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

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Piccoli botanici crescono.

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		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.561,50 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza digitale**  
**Titolo: Robot amico!**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Robot amico!
<b>Descrizione modulo</b>	Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici.
<b>Data inizio prevista</b>	01/07/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQEE84201E AQEE84202G AQIC84200C AQMM84201D
<b>Numero destinatari</b>	18 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Robot amico!

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.873,80 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza digitale**  
**Titolo: Programmare che piacere!**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Programmare che piacere!
<b>Descrizione modulo</b>	Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici.
<b>Data inizio prevista</b>	01/07/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQEE84201E AQEE84202G AQIC84200C AQMM84201D
<b>Numero destinatari</b>	15 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

#### Sezione: Scheda finanziaria

##### Scheda dei costi del modulo: Programmare che piacere!

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.561,50 €</b>

## Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Rinnova...menti	€ 22.807,50
Insieme	€ 47.176,50
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 69.984,00</b>

<b>Avviso</b>	33956 del 18/05/2022 - FSE- Socialità, apprendimenti, accoglienza(Piano 1082323)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 69.984,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 70.000,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	-
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	-
<b>Data e ora inoltro</b>	31/05/2022 18:11:01
<b>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</b>	Sì

#### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Gioco di squadra</u>	€ 4.561,50	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Splash!</u>	€ 4.561,50	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Un tuffo...nel blu!</u>	€ 4.561,50	

10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>Uno, nessuno, centomila</u>	€ 4.561,50	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>In scena!</u>	€ 4.561,50	
<b>Totale Progetto "Rinnova...menti"</b>		<b>€ 22.807,50</b>	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>English Key</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>AMIGOS</u>	€ 4.665,60	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>AMIGOS 2</u>	€ 4.665,60	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Learn english for kids</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>SCACCO MATTO</u>	€ 4.561,50	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Nel magico mondo degli scacchi</u>	€ 4.561,50	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Orto botanico</u>	€ 4.561,50	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Piccoli botanici crescono.</u>	€ 4.561,50	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Robot amico!</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Programmare che piacere!</u>	€ 4.561,50	
<b>Totale Progetto "Insieme"</b>		<b>€ 47.176,50</b>	
<b>TOTALE CANDIDATURA</b>		<b>€ 69.984,00</b>	<b>€ 70.000,00</b>