

Candidatura N. 1082793

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

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IST.COMPRESIVO FORTE DEI MARM
Codice meccanografico	LUIC81700N
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRESIVO
Indirizzo	VIA P.IGNAZIO DA CARRARA, 79
Provincia	LU
Comune	Forte Dei Marmi
CAP	55042
Telefono	0584752117
E-mail	LUIC81700N@istruzione.it
Sito web	https://www.icsfdm.edu.it/
Numero alunni	908
Plessi	LUAA81701E - G.B. GIORGINI - FORTE DEI MARM LUAA81702G - CARANNA-VAIANA FORTE DEI MARM LUEE81701Q - G. CARDUCCI LUEE81702R - DON L. MILANI LUEE81703T - G. PASCOLI LUIC81700N - IST.COMPRESIVO FORTE DEI MARM LUMM81701P - 'UGO GUIDI' FORTE DEI MARM

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1082793 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	Experentia 1_Consapevolezza di noi, degli altri e del mondo circostante	€ 5.082,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Experentia 2_Consapevolezza di noi, degli altri e del mondo circostante	€ 5.082,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Experentia 3_Consapevolezza di noi, degli altri e del mondo circostante	€ 5.082,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Experentia 4_Consapevolezza di noi, degli altri e del mondo circostante	€ 5.082,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Experentia 5_Consapevolezza di noi, degli altri e del mondo circostante	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 25.410,00

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza multilinguistica	L2 LAB - n.1	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	Hinc et nunc	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	L2 LAB - n.2	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	L2 LAB - n.3	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	ArcadeLAB_Creiamo videogames	€ 5.082,00
Competenza digitale	CodeLAB_Creiamo codici	€ 5.082,00
Competenza digitale	EwriteLAB_Creiamo ebooks multimediali	€ 5.082,00
Competenza digitale	CodeLAB_Creiamo codici (Primaria)	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 40.656,00

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: SOCIAL LAB

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	B24C22000930001

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Experientia 1_Consapevolezza di noi, degli altri e del mondo circostante	€ 5.082,00
Experientia 2_Consapevolezza di noi, degli altri e del mondo circostante	€ 5.082,00
Experientia 3_Consapevolezza di noi, degli altri e del mondo circostante	€ 5.082,00
Experientia 4_Consapevolezza di noi, degli altri e del mondo circostante	€ 5.082,00
Experientia 5_Consapevolezza di noi, degli altri e del mondo circostante	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 25.410,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: Experientia 1_Consapevolezza di noi, degli altri e del mondo circostante

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Experientia 1_Consapevolezza di noi, degli altri e del mondo circostante

Descrizione modulo	<p>Modulo incentrato sull' esperienza diretta tramite attività ludico-sportive-motorie. La finalità è lo sviluppo di competenze trasversali mediante attività dinamiche in ambienti naturali favorevoli e stimolanti per l'apprendimento permanente.</p> <p>CONTENUTI E ATTIVITÀ Le attività pratiche saranno affiancate da:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborazione di schede informative propedeutiche all'esperienza • Somministrazione di schede didattiche da visionare, elaborare e discutere durante l'esperienza stessa • Redazione di un "diario di bordo" alla fine di ogni esperienza • Condivisione del diario <p>OBIETTIVI DIDATTICI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare le proprie personalità e individualità • Agire in modo consapevole e responsabile • Sviluppare autostima e consapevolezza di sé, del prossimo e dell'ambiente circostante • Promuovere l'inclusione sociale • Prevenire le dipendenze, bullismo e razzismo • Stimolare curiosità di esplorazione dell'ambiente • Maturare coscienza ecologica attraverso contatto diretto con la natura • Sviluppare lo schema corporeo • Rapportarsi con gli altri e conoscere sé stessi, imparando a collaborare anche in contesto di sforzo fisico • Conoscere aspetti caratteristici e tipici della cultura del territorio circostante <p>METODOLOGIE DIDATTICHE Esperienza sul campo ; Apprendimento cooperativo ; Problem Posing e solving ; Learning by doing</p> <p>RISULTATI ATTESI Sviluppo del problem solving in situazioni differenti, dell'autostima, dell'autonomia, del senso di responsabilità? e di appartenenza al gruppo e al territorio ; Sviluppo di capacità comunicative verbali e corporee ; Acquisizione di atteggiamenti favorevoli allo sviluppo del proprio benessere psicofisico</p> <p>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE Verifiche d'ingresso, in itinere e finali</p>
Data inizio prevista	01/07/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	LUMM81701P
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Experentia 1_ Consapevolezza di noi, degli altri e del mondo circostante

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: Experientia 2_Consapevolezza di noi, degli altri e del mondo circostante

Dettagli modulo

Titolo modulo	Experientia 2_Consapevolezza di noi, degli altri e del mondo circostante
Descrizione modulo	<p>Modulo incentrato sull' esperienza diretta tramite attività ludico-sportive-motorie. La finalità è lo sviluppo di competenze trasversali mediante attività dinamiche in ambienti naturali favorevoli e stimolanti per l'apprendimento permanente.</p> <p>CONTENUTI E ATTIVITÀ Le attività pratiche saranno affiancate da:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborazione di schede informative propedeutiche all'esperienza • Somministrazione di schede didattiche da visionare, elaborare e discutere durante l'esperienza stessa • Redazione di un "diario di bordo" alla fine di ogni esperienza • Condivisione del diario <p>OBIETTIVI DIDATTICI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare le proprie personalità e individualità • Agire in modo consapevole e responsabile • Sviluppare autostima e consapevolezza di sé, del prossimo e dell'ambiente circostante • Promuovere l'inclusione sociale • Prevenire le dipendenze, bullismo e razzismo • Stimolare curiosità di esplorazione dell'ambiente • Maturare coscienza ecologica attraverso contatto diretto con la natura • Sviluppare lo schema corporeo • Rapportarsi con gli altri e conoscere sé stessi, imparando a collaborare anche in contesto di sforzo fisico • Conoscere aspetti caratteristici e tipici della cultura del territorio circostante <p>METODOLOGIE DIDATTICHE Esperienza sul campo ; Apprendimento cooperativo ; Problem Posing e solving ; Learning by doing</p> <p>RISULTATI ATTESI Sviluppo del problem solving in situazioni differenti, dell'autostima, dell'autonomia, del senso di responsabilità? e di appartenenza al gruppo e al territorio ; Sviluppo di capacità comunicative verbali e corporee ; Acquisizione di atteggiamenti favorevoli allo sviluppo del proprio benessere psicofisico</p> <p>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE Verifiche d'ingresso, in itinere e finali</p>
Data inizio prevista	01/07/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	LUMM81701P
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Experientia 2_Consapevolezza di noi, degli altri e del mondo circostante

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: Experientia 3_Consapevolezza di noi, degli altri e del mondo circostante

Dettagli modulo

Titolo modulo	Experientia 3_Consapevolezza di noi, degli altri e del mondo circostante
Descrizione modulo	<p>Modulo incentrato sull'esperienza diretta tramite attività ludico-sportive-motorie. La finalità è lo sviluppo di competenze trasversali mediante attività dinamiche in ambienti naturali favorevoli e stimolanti per l'apprendimento permanente.</p> <p>CONTENUTI E ATTIVITÀ Le attività pratiche saranno affiancate da:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborazione di schede informative propedeutiche all'esperienza • Somministrazione di schede didattiche da visionare, elaborare e discutere durante l'esperienza stessa • Redazione di un "diario di bordo" alla fine di ogni esperienza • Condivisione del diario <p>OBIETTIVI DIDATTICI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare le proprie personalità e individualità • Agire in modo consapevole e responsabile • Sviluppare autostima e consapevolezza di sé, del prossimo e dell'ambiente circostante • Promuovere l'inclusione sociale • Prevenire le dipendenze, bullismo e razzismo • Stimolare curiosità di esplorazione dell'ambiente • Maturare coscienza ecologica attraverso contatto diretto con la natura • Sviluppare lo schema corporeo • Rapportarsi con gli altri e conoscere sé stessi, imparando a collaborare anche in contesto di sforzo fisico • Conoscere aspetti caratteristici e tipici della cultura del territorio circostante <p>METODOLOGIE DIDATTICHE Esperienza sul campo ; Apprendimento cooperativo ; Problem Posing e solving ; Learning by doing</p> <p>RISULTATI ATTESI Sviluppo del problem solving in situazioni differenti, dell'autostima, dell'autonomia, del senso di responsabilità? e di appartenenza al gruppo e al territorio ; Sviluppo di capacità comunicative verbali e corporee ; Acquisizione di atteggiamenti favorevoli allo sviluppo del proprio benessere psicofisico</p> <p>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE Verifiche d'ingresso, in itinere e finali</p>

Data inizio prevista	01/07/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	LUMM81701P
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Experientia 3_Consapevolezza di noi, degli altri e del mondo circostante

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: Experientia 4_Consapevolezza di noi, degli altri e del mondo circostante

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Experientia 4_Consapevolezza di noi, degli altri e del mondo circostante

Descrizione modulo	<p>Modulo incentrato sull' esperienza diretta tramite attività ludico-sportive-motorie. La finalità è lo sviluppo di competenze trasversali mediante attività dinamiche in ambienti naturali favorevoli e stimolanti per l'apprendimento permanente.</p> <p>CONTENUTI E ATTIVITÀ Le attività pratiche saranno affiancate da:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborazione di schede informative propedeutiche all'esperienza • Somministrazione di schede didattiche da visionare, elaborare e discutere durante l'esperienza stessa • Redazione di un "diario di bordo" alla fine di ogni esperienza • Condivisione del diario <p>OBIETTIVI DIDATTICI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare le proprie personalità e individualità • Agire in modo consapevole e responsabile • Sviluppare autostima e consapevolezza di sé, del prossimo e dell'ambiente circostante • Promuovere l'inclusione sociale • Prevenire le dipendenze, bullismo e razzismo • Stimolare curiosità di esplorazione dell'ambiente • Maturare coscienza ecologica attraverso contatto diretto con la natura • Sviluppare lo schema corporeo • Rapportarsi con gli altri e conoscere sé stessi, imparando a collaborare anche in contesto di sforzo fisico • Conoscere aspetti caratteristici e tipici della cultura del territorio circostante <p>METODOLOGIE DIDATTICHE Esperienza sul campo ; Apprendimento cooperativo ; Problem Posing e solving ; Learning by doing</p> <p>RISULTATI ATTESI Sviluppo del problem solving in situazioni differenti, dell'autostima, dell'autonomia, del senso di responsabilità? e di appartenenza al gruppo e al territorio ; Sviluppo di capacità comunicative verbali e corporee ; Acquisizione di atteggiamenti favorevoli allo sviluppo del proprio benessere psicofisico</p> <p>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE Verifiche d'ingresso, in itinere e finali</p>
Data inizio prevista	01/07/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	LUMM81701P
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Experentia 4_ Consapevolezza di noi, degli altri e del mondo circostante

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: Esperientia 5_Consapevolezza di noi, degli altri e del mondo circostante

Dettagli modulo

Titolo modulo	Esperientia 5_Consapevolezza di noi, degli altri e del mondo circostante
Descrizione modulo	<p>Modulo incentrato sull' esperienza diretta tramite attività ludico-sportive-motorie. La finalità è lo sviluppo di competenze trasversali mediante attività dinamiche in ambienti naturali favorevoli e stimolanti per l'apprendimento permanente.</p> <p>CONTENUTI E ATTIVITÀ Le attività pratiche saranno affiancate da:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborazione di schede informative propedeutiche all'esperienza • Somministrazione di schede didattiche da visionare, elaborare e discutere durante l'esperienza stessa • Redazione di un "diario di bordo" alla fine di ogni esperienza • Condivisione del diario <p>OBIETTIVI DIDATTICI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare le proprie personalità e individualità • Agire in modo consapevole e responsabile • Sviluppare autostima e consapevolezza di sé, del prossimo e dell'ambiente circostante • Promuovere l'inclusione sociale • Prevenire le dipendenze, bullismo e razzismo • Stimolare curiosità di esplorazione dell'ambiente • Maturare coscienza ecologica attraverso contatto diretto con la natura • Sviluppare lo schema corporeo • Rapportarsi con gli altri e conoscere sé stessi, imparando a collaborare anche in contesto di sforzo fisico • Conoscere aspetti caratteristici e tipici della cultura del territorio circostante <p>METODOLOGIE DIDATTICHE Esperienza sul campo ; Apprendimento cooperativo ; Problem Posing e solving ; Learning by doing</p> <p>RISULTATI ATTESI Sviluppo del problem solving in situazioni differenti, dell'autostima, dell'autonomia, del senso di responsabilità? e di appartenenza al gruppo e al territorio ; Sviluppo di capacità comunicative verbali e corporee ; Acquisizione di atteggiamenti favorevoli allo sviluppo del proprio benessere psicofisico</p> <p>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE Verifiche d'ingresso, in itinere e finali</p>
Data inizio prevista	01/07/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	LUMM81701P
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

**Scheda dei costi del modulo: Experentia 5_Consapevolezza di noi, degli altri e del mondo
circostante**

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: SKILL LAB

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	B24C22000920001

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
L2 LAB - n.1	€ 5.082,00
Hinc et nunc	€ 5.082,00
L2 LAB - n.2	€ 5.082,00
L2 LAB - n.3	€ 5.082,00
ArcadeLAB_Creiamo videogames	€ 5.082,00
CodeLAB_Creiamo codici	€ 5.082,00
EwriteLAB_Creiamo ebooks multimediali	€ 5.082,00
CodeLAB_Creiamo codici (Primaria)	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 40.656,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza multilinguistica
Titolo: L2 LAB - n.1

Dettagli modulo

Titolo modulo	L2 LAB - n.1
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	01/10/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	LUMM81701P
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: L2 LAB - n.1

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

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza multilinguistica
Titolo: Hinc et nunc

Dettagli modulo

Titolo modulo	Hinc et nunc
Descrizione modulo	Il laboratorio mira a coniugare l'analisi rigorosa dei testi classici e delle lingue antiche con l'impiego delle tecnologie digitali per sviluppare competenze sociali e trasversali specifiche. L'attività prevede l'analisi in chiave multimediale di un tema presente in un testo classico visto sia nell'ottica antica che in una ottica contemporanea e la successiva realizzazione di un prodotto digitale (blog, presentazione interattiva, video) a piccoli gruppi. Un team di studenti realizzerà anche un gioco interattivo (gamification) sulla lingua e sullo stile del testo classico con l'utilizzo di specifiche app per la creazione di cruciverba interattivi.
Data inizio prevista	01/07/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	LUMM81701P
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Hinc et nunc

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

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza multilinguistica
Titolo: L2 LAB - n.2

Dettagli modulo

Titolo modulo	L2 LAB - n.2
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	01/10/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	LUMM81701P
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: L2 LAB - n.2

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

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza multilinguistica
Titolo: L2 LAB - n.3

Dettagli modulo

--	--

Titolo modulo	L2 LAB - n.3
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	01/10/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	LUMM81701P
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: L2 LAB - n.3

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

Elenco dei moduli

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

Titolo: ArcadeLAB_Creiamo videogames

Dettagli modulo

Titolo modulo	ArcadeLAB_Creiamo videogames
----------------------	------------------------------

Descrizione modulo	<p>Il progetto proposto intende educare gli alunni ad un utilizzo consapevole del videogioco, trattando la tematica sotto tre aspetti: l'aspetto storico-culturale, l'aspetto progettuale tramite il coding e l'aspetto ludico in qualità di "game tester". Le attività didattiche riguarderanno le realtà professionali che ruotano intorno al mondo dei videogames, promuovendo nei discenti competenze trasversali, digitali, imprenditoriali e di problem solving</p> <p>CONTENUTI E ATTIVITÀ Aspetti storico-culturali: Storia dei principali videogames ; I videogames nella società attuale e i relativi sbocchi professionali ; Ergonomia e norme di sicurezza Realizzazione di un videogioco: Ideazione e progettazione di un videogioco ; Programmazione mediante coding ; Esecuzione dei comandi programmati Gaming: Collaudo dei videogiochi creati ; Attività ludica con alcuni storici videogames arcade</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICI Acquisire un approccio formale per la risoluzione di semplici problemi ; Analizzare qualitativamente prodotti informatici esistenti; Utilizzare semplici software didattici per la programmazione "a blocchi"; Realizzare linee di codice funzionanti; Sviluppare il Problem solving; Lavorare in Team. Conoscere aspetti storico-culturali legati al mondo dei videogiochi ; Ideare, Progettare e Realizzare semplici videogiochi attraverso la programmazione a blocchi ; Collaudare i videogiochi in qualità di "games tester" ; Sviluppare competenze digitali, imprenditoriali e di problem solving ; Lavorare in Team</p> <p>METODOLOGIA Cooperative Learning ; Problem Solving ; Project work.</p> <p>RISULTATI ATTESI Sviluppo delle competenze di base, trasversali, di creatività e cittadinanza digitali.</p> <p>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE Verifiche d'ingresso - Verifiche in itinere - Verifiche finali</p>
Data inizio prevista	01/10/2022
Data fine prevista	31/05/2023
Tipo Modulo	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	LUMM81701P
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ArcadeLAB_Creiamo videogames

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale
Titolo: CodeLAB_Creiamo codici

Dettagli modulo

Titolo modulo	CodeLAB_Creiamo codici
Descrizione modulo	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.
Data inizio prevista	01/10/2022
Data fine prevista	31/05/2023
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	LUMM81701P
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CodeLAB_Creiamo codici

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

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza digitale
Titolo: EwriteLAB_Creiamo ebooks multimediali

Dettagli modulo

Titolo modulo	EwriteLAB_Creiamo ebooks multimediali
----------------------	---------------------------------------

Descrizione modulo	Un aspetto centrale della pedagogia del tinkering è l'idea di un "projectory" ovvero di "progetto" e "traiettoria". Il percorso laboratoriale si basa su esplorazione e sperimentazione con l'utilizzo di materiali di riciclo e di strumenti di fablab. Facendo uso di vari materiali, gli studenti sono incoraggiati a realizzare progetti attraverso i quali si sviluppano le abilità come la creatività, la comunicazione e lavoro di gruppo, inventando soluzioni e mettendo alla prova le loro creazioni, anche per divertirsi, utilizzando spesso materiali di riciclo, con lo sviluppo delle attività di manipolazione, e strumenti per il making (stampanti 3d).
Data inizio prevista	01/10/2022
Data fine prevista	31/05/2023
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	LUMM81701P
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: EwriteLAB_Creiamo ebooks multimediali

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale

Titolo: CodeLAB_Creiamo codici (Primaria)

Dettagli modulo

Titolo modulo	CodeLAB_Creiamo codici (Primaria)
Descrizione modulo	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.
Data inizio prevista	01/07/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	LUEE81701Q

Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CodeLAB_Creiamo codici (Primaria)

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

Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
SOCIAL LAB	€ 25.410,00
SKILL LAB	€ 40.656,00
TOTALE PROGETTO	€ 66.066,00

Avviso	33956 del 18/05/2022 - FSE- Socialità, apprendimenti, accoglienza(Piano 1082793)
Importo totale richiesto	€ 66.066,00
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 19:18:44
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>Experientia 1 Consapevolezza di noi, degli altri e del mondo circostante</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Experientia 2 Consapevolezza di noi, degli altri e del mondo circostante</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Experientia 3 Consapevolezza di noi, degli altri e del mondo circostante</u>	€ 5.082,00	

10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Experientia 4 Consapevolezza di noi, degli altri e del mondo circostante</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Experientia 5 Consapevolezza di noi, degli altri e del mondo circostante</u>	€ 5.082,00	
Totale Progetto "SOCIAL LAB"		€ 25.410,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>L2 LAB - n.1</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Hinc et nunc</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>L2 LAB - n.2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>L2 LAB - n.3</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>ArcadeLAB_Creiamo videogames</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>CodeLAB_Creiamo codici</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>EwriteLAB_Creiamo ebooks multimediali</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>CodeLAB_Creiamo codici (Primaria)</u>	€ 5.082,00	
Totale Progetto "SKILL LAB"		€ 40.656,00	
TOTALE CANDIDATURA		€ 66.066,00	€ 70.000,00