



Candidatura N. 1051402

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

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. 'MONTELLO - SANTOMAURO'
Codice meccanografico	BAIC84400D
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA VASSALLO,16
Provincia	BA
Comune	Bari
CAP	70125
Telefono	0805013617
E-mail	BAIC84400D@istruzione.it
Sito web	http://www.el7montellosantomauro.edu.it/
Numero alunni	933
Plessi	BAAA84401A - SCUOLA INFANZIA "MONTELLO" BAEE84401G - SCUOLA PRIMARIA "MONTELLO" BAIC84400D - I.C. 'MONTELLO - SANTOMAURO' BAMM84401E - GAETANO SANTOMAURO



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1051402 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza multilinguistica	How are you?	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	Let's speak English	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	My English friends	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	New horizons	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	I perché delle Scienze	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Esperenziando	€ 5.082,00
Competenza digitale	FANTASTICoding	€ 5.082,00
Competenza digitale	CODING & ROBOTICA @ SCUOLA	€ 5.082,00
Competenza digitale	Coding e robotica educativa in Did. Lab.	€ 5.082,00
Competenza digitale	NarrAZIONI IN CODICE	€ 5.082,00
Competenza in materia di cittadinanza	Orto arcobaleno	€ 5.082,00
Competenza in materia di cittadinanza	La Luna nell'orto	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Buona la prima!	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Creativarte	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Ciak si gira!	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	ManipolArte	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Si va in scena!	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 86.394,00



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: Un PON-te verso il tuo domani

Progetto: Un PON-te verso il tuo domani	
Descrizione progetto	<p>La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2020-2021 e 2021-2022, in particolare durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate al potenziamento degli apprendimenti e delle competenze chiave, in conformità alla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea 22 maggio 2018.</p> <p>La progettazione e la realizzazione dei percorsi didattici e formativi sono ispirate all'utilizzo di metodologie didattiche innovative, che valorizzano l'apprendimento attivo e cooperativo, con particolare attenzione anche al benessere personale e alle relazioni. Le azioni promuovono il protagonismo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti, delle adulte e degli adulti, in situazioni esperienziali.</p> <p>I moduli didattici sono svolti in setting di aula flessibili e modulari oppure in contesti di tipo esperienziale o immersivo, anche all'aperto, nel rispetto delle norme sulle misure di sicurezza Covid vigenti, in sinergia con le realtà istituzionali, culturali, sociali, economiche del territorio.</p> <p>I percorsi di formazione sono volti a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rafforzare le competenze chiave per l'apprendimento permanente, in particolare potenziando i livelli di base; - Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio con metodologie innovative, proattive e stimolanti; - Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente.



Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
How are you?	€ 5.082,00
Let's speak English	€ 5.082,00
My English friends	€ 5.082,00
New horizons	€ 5.082,00
I perché delle Scienze	€ 5.082,00
Esperenziando	€ 5.082,00
FANTASTICODing	€ 5.082,00
CODING & ROBOTICA @ SCUOLA	€ 5.082,00
Coding e robotica educativa in Did. Lab.	€ 5.082,00
NarrAZIONI IN CODICE	€ 5.082,00
Orto arcobaleno	€ 5.082,00
La Luna nell'orto	€ 5.082,00
Buona la prima!	€ 5.082,00
Creativarte	€ 5.082,00
Ciak si gira!	€ 5.082,00
ManipolArte	€ 5.082,00
Si va in scena!	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 86.394,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza multilinguistica
Titolo: How are you?

Dettagli modulo

Titolo modulo	How are you?
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 con l'uso di strumenti multimediali, diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera. Tale approccio sarà seguito anche attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti. Il modulo è destinato alle classi quinte di scuola primaria.



Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	BAMM84401E
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: How are you?

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 multilinguistica Titolo: Let's speak English

Dettagli modulo

Titolo modulo	Let's speak English
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. Il modulo è destinato alle classi terze di scuola secondaria di 1° grado.
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	BAMM84401E
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado



Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Let's speak English

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 multilinguistica

Titolo: My English friends

Dettagli modulo

Titolo modulo	My English friends
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. Il modulo è destinato alle classi quinte di scuola primaria.
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	BAEE84401G
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: My English friends

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 multilinguistica
Titolo: New horizons

Dettagli modulo

Titolo modulo	New horizons
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. Il modulo è destinato alle classi terze di scuola secondaria di 1° grado.
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	BAMM84401E
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: New horizons

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



Elenco dei moduli

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

Titolo: I perché delle Scienze

Dettagli modulo

Titolo modulo	I perché delle Scienze
Descrizione modulo	<p>Le STEM vanno nella direzione di un approccio integrato alle discipline di ambito scientifico incrementando la ricerca, la curiosità, la voglia di scoprire e creare cose nuove. 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. La sperimentazione comporta una serie di operazioni mentali e manuali in ordine logico e necessita di una prova di confronto. Sempre più spesso gli alunni incontrano difficoltà nell'apprendere concetti, anche semplici, perché sono trasmessi in modo teorico e astratto, mancando un'esperienza concreta che dia loro significato. Solo su concetti veramente acquisiti potranno essere costruiti altri concetti sempre più complessi e diventeranno competenze applicabili in situazioni diverse.</p> <p>Bisogna creare negli alunni un'attitudine scientifica, favorire la memorizzazione di un sapere scientifico e di un sapere tecnico, sviluppare la loro curiosità, la capacità di manipolazione, le capacità di analisi e di sintesi, lo spirito critico. Si deve incrementare il problem solving. Le attività sperimentali hanno inoltre anche valore socializzante. Il modulo è destinato alle classi prime di scuola secondaria di 1° grado.</p>
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	BAMM84401E
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: I perché delle Scienze

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

Elenco dei moduli



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

Dettagli modulo

Titolo modulo	Esperenziando
Descrizione modulo	<p>Le STEM vanno nella direzione di un approccio integrato alle discipline di ambito scientifico incrementando la ricerca, la curiosità, la voglia di scoprire e creare cose nuove. 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. La sperimentazione comporta una serie di operazioni mentali e manuali in ordine logico e necessita di una prova di confronto. Sempre più spesso gli alunni incontrano difficoltà nell'apprendere concetti, anche semplici, perché sono trasmessi in modo teorico e astratto, mancando un'esperienza concreta che dia loro significato. Solo su concetti veramente acquisiti potranno essere costruiti altri concetti sempre più complessi e diventeranno competenze applicabili in situazioni diverse. Bisogna creare negli alunni un'attitudine scientifica, favorire la memorizzazione di un sapere scientifico e di un sapere tecnico, sviluppare la loro curiosità, la capacità di manipolazione, le capacità di analisi e di sintesi, lo spirito critico. Si deve incrementare il problem solving. Le attività sperimentali hanno inoltre anche valore socializzante.</p> <p>Il modulo è destinato alle classi prime di scuola secondaria di 1° grado.</p>
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	BAMM84401E
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Esperenziando

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: FANTASTICoding



Dettagli modulo

Titolo modulo	FANTASTICoding
Descrizione modulo	<p>I moduli si prefiggono di sviluppare/potenziare le competenze narrative attraverso la progettazione di "artefatti" realizzati attraverso diverse tecniche espressive, inclusa quella del coding plugged e unplugged nonché della robotica creativa.</p> <p>La "capacità di creare istruzioni per fare o far fare qualcosa" (coding) sarà alla base delle attività laboratoriali attraverso cui creare e sceneggiare storie ideate dagli alunni con l'ausilio di mediatori didattici diversi (dalle carte di Propp ai diagrammi di flusso).</p> <p>L'ambiente laboratoriale sarà "aumentato" dagli spazi online di lavoro e collaborazione, permettendo di sviluppare le competenze di cittadinanza digitale relative alla netiquette e alla navigazione nel web.</p> <p>Contenuti coding plugged/unplugged, sviluppati attraverso le attività di progettazione e realizzazione degli artefatti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diagrammi di flusso • Algoritmi • Programmi • Sequenze • Cicli • Correzione di errori (debug) • Istruzioni condizionali • Linguaggi visuali di programmazione a blocchi <p>Contenuti di cittadinanza digitale, sviluppati attraverso le attività online per la consultazione e la condivisione di risorse e documentazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Procedure di login e logout • Navigazione in Rete • Struttura di una pagina web • Netiquette • Differenze e specificità dei device <p>Contenuti di robotica creativa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costruire oggetti di diverso tipo (che girano, disegnano, si illuminano); • Creare meccanismi e sistemi che funzionano; • Riusare cose e materiali per nuovi scopi; • Documentare e condividere i progetti realizzati attraverso strumenti di social network <p>Il modulo è destinato alle classi quarte di scuola primaria.</p>
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	BAEE84401G
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: FANTASTICoding

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce



Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale

Titolo: CODING & ROBOTICA @ SCUOLA

Dettagli modulo

Titolo modulo	CODING & ROBOTICA @ SCUOLA
Descrizione modulo	<p>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.</p> <p>Il progetto si colloca nell'ambito disciplinare tecnologico-scientifico e prevede lo sviluppo in chiave laboratoriale delle seguenti tematiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> ?- Il pensiero computazionale come tecnica generale di problem solving ?- Applicazione del pensiero computazionale all'ambito della programmazione informatica (coding): uso del programma scratch per la programmazione ad oggetti e della piattaforma code.org ?- Applicazione delle tecniche di programmazione alla gestione del movimento e delle azioni del robot m-bot; interazione con la macchina e conoscenza delle parti elettroniche e meccaniche costitutive - Riconoscimento degli elementi di programmazione nelle applicazioni di uso comune su PC e smartphone, con particolare riferimento al mondo Internet e dei social network. - I comportamenti sociali online: uso consapevole degli strumenti e gestione delle situazioni di potenziale rischio (cyberbullismo) <p>Il modulo è destinato alle classi seconde di scuola secondaria di 1° grado.</p>
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	BAMM84401E
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CODING & ROBOTICA @ SCUOLA

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €



Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza digitale
Titolo: Coding e robotica educativa in Did. Lab.

Dettagli modulo

Titolo modulo	Coding e robotica educativa in Did. Lab.
Descrizione modulo	<p>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.</p> <p>Il progetto si colloca nell'ambito disciplinare tecnologico-scientifico e prevede lo sviluppo in chiave laboratoriale delle seguenti tematiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> ?- Il pensiero computazionale come tecnica generale di problem solving ?- Applicazione del pensiero computazionale all'ambito della programmazione informatica (coding): uso del programma scratch per la programmazione ad oggetti e della piattaforma code.org ?- Applicazione delle tecniche di programmazione alla gestione del movimento e delle azioni del robot m-bot; interazione con la macchina e conoscenza delle parti elettroniche e meccaniche costitutive - Riconoscimento degli elementi di programmazione nelle applicazioni di uso comune su PC e smartphone, con particolare riferimento al mondo Internet e dei social network. - I comportamenti sociali online: uso consapevole degli strumenti e gestione delle situazioni di potenziale rischio (cyberbullismo) <p>Il modulo è destinato alle classi seconde di scuola secondaria di 1° grado.</p>
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	BAMM84401E
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Coding e robotica educativa in Did. Lab.

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: NarrAZIONI IN CODICE

Dettagli modulo

Titolo modulo	NarrAZIONI IN CODICE
Descrizione modulo	<p>I moduli si prefiggono di sviluppare/potenziare le competenze narrative attraverso la progettazione di 'artefatti' realizzati attraverso diverse tecniche espressive, inclusa quella del coding plugged e unplugged nonché della robotica creativa.</p> <p>La 'capacità di creare istruzioni per fare o far fare qualcosa' (coding) sarà alla base delle attività laboratoriali attraverso cui creare e sceneggiare storie ideate dagli alunni con l'ausilio di mediatori didattici diversi (dalle carte di Propp ai diagrammi di flusso).</p> <p>L'ambiente laboratoriale sarà 'aumentato' dagli spazi online di lavoro e collaborazione, permettendo di sviluppare le competenze di cittadinanza digitale relative alla netiquette e alla navigazione nel web.</p> <p>Contenuti coding plugged/unplugged, sviluppati attraverso le attività di progettazione e realizzazione degli artefatti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diagrammi di flusso • Algoritmi • Programmi • Sequenze • Cicli • Correzione di errori (debug) • Istruzioni condizionali • Linguaggi visuali di programmazione a blocchi <p>Contenuti di cittadinanza digitale, sviluppati attraverso le attività online per la consultazione e la condivisione di risorse e documentazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Procedure di login e logout • Navigazione in Rete • Struttura di una pagina web • Netiquette • Differenze e specificità dei device <p>Contenuti di robotica creativa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costruire oggetti di diverso tipo (che girano, disegnano, si illuminano); • Creare meccanismi e sistemi che funzionano; • Riusare cose e materiali per nuovi scopi; • Documentare e condividere i progetti realizzati attraverso strumenti di social network <p>Il modulo è destinato alle classi quarte di scuola primaria.</p>
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	BAEE84401G
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: NARRAZIONI IN CODICE

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

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza in materia di cittadinanza
Titolo: Orto arcobaleno

Dettagli modulo

Titolo modulo	Orto arcobaleno
Descrizione modulo	<p>L'educazione all'ambiente naturale e alla natura si basa anche su esperienze di tipo laboratoriale per conoscere gli attrezzi per la coltivazione, le aiuole delle piante officinali, i diversi cereali, l'orto e le sue stagioni, le piante aromatiche, la raccolta di fiori o foglie per sperimentare la conservazione e l'uso delle piante raccolte.</p> <p>Il percorso, già consolidato negli anni e divenuto tradizione nella nostra scuola, di messa in opera dell'orto scolastico, prevede attività di apprendimento e sperimentazione, quali ciclo vitale delle piante e loro differenze, i frutti e i semi, vita degli insetti (il loro corpo, il loro colore, le zampe, la bocca, gli elementi di difesa; danze e mimetismi; crescita e sviluppo), conoscenza degli animali della fattoria, percorsi di orticoltura e floricoltura, finalizzati a sviluppare abilità pratiche e manuali, di osservazione e conoscenza "sul campo" dei cicli biologici dei vegetali e degli animali. Si curerà anche l'aspetto della sana alimentazione con la degustazione dei prodotti dell'orto. Il laboratorio in situazione sarà fucina di idee creative per l'allestimento degli spazi comuni del giardino scolastico intorno e dentro l'orto.</p> <p>Il modulo è destinato alle classi seconde di scuola primaria.</p>
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza in materia di cittadinanza
Sedi dove è previsto il modulo	BAEE84401G
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: Orto arcobaleno

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di cittadinanza

Titolo: La Luna nell'orto

Dettagli modulo

Titolo modulo	La Luna nell'orto
Descrizione modulo	<p>L'educazione all'ambiente naturale e alla natura si basa anche su esperienze di tipo laboratoriale per conoscere gli attrezzi per la coltivazione, le aiuole delle piante officinali, i diversi cereali, l'orto e le sue stagioni, le piante aromatiche, la raccolta di fiori o foglie per sperimentare la conservazione e l'uso delle piante raccolte.</p> <p>Il percorso, già consolidato negli anni e divenuto tradizione nella nostra scuola, di messa in opera dell'orto scolastico, prevede attività di apprendimento e sperimentazione, quali ciclo vitale delle piante e loro differenze, i frutti e i semi, vita degli insetti (il loro corpo, il loro colore, le zampe, la bocca, gli elementi di difesa; danze e mimetismi; crescita e sviluppo), conoscenza degli animali della fattoria, percorsi di orticoltura e floricoltura, finalizzati a sviluppare abilità pratiche e manuali, di osservazione e conoscenza "sul campo" dei cicli biologici dei vegetali e degli animali. Si curerà anche l'aspetto della sana alimentazione con la degustazione dei prodotti dell'orto. Il laboratorio in situazione sarà fucina di idee creative per l'allestimento degli spazi comuni del giardino scolastico intorno e dentro l'orto.</p> <p>Il modulo è destinato alle classi seconde di scuola primaria.</p>
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza in materia di cittadinanza
Sedi dove è previsto il modulo	BAEE84401G
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: La Luna nell'orto

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



Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Titolo: Buona la prima!

Dettagli modulo

Titolo modulo	Buona la prima!
Descrizione modulo	Le attività di laboratorio puntano a stimolare la creatività e la crescita personale, attraverso un percorso di apprendimento e condivisione del linguaggio cinematografico e audiovisivo. Gli alunni coinvolti saranno guidati a rendersi protagonisti della fase realizzativa di un cortometraggio, ognuno secondo la propria curiosità e/o creatività. L'argomento e il genere del prodotto audiovisivo saranno abbozzati da esperto e tutor e poi condivisi col gruppo di alunni, che potranno dare il loro contributo, per poi procedere alle riprese coinvolgendo a pieno gli studenti, con eventuali attività di recitazione/coreografia e canto (in caso di genere musicale)/allestimento/gestione del set/collaborazione alla regia. Il modulo è destinato alle classi terze di scuola primaria.
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	BAEE84401G
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Buona la prima!

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

Elenco dei moduli



Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Titolo: Creativarte

Dettagli modulo

Titolo modulo	Creativarte
Descrizione modulo	<p>'Il nostro laboratorio artistico sarà il luogo di creatività e conoscenza, di sperimentazione, scoperta e autoapprendimento, anche, attraverso attività ludiche: sarà il luogo privilegiato del fare, dove si costruirà il sapere attraverso tutti i sensi, e anche un luogo di incontro educativo e di formazione.</p> <p>Si è pensato quindi di organizzare un laboratorio artistico creativo per dare la possibilità agli alunni delle classi prime di esprimersi in modo diverso, di divenire più consapevoli delle proprie capacità e sviluppare le proprie potenzialità, di acquisire abilità utili per realizzare "opere uniche " e sentirsi così realizzati. Sarà bello far percepire ai bambini l'arte a piccoli passi, entrando nel loro mondo, perché oltre a divenire loro stessi per primi gli artisti delle opere che il laboratorio presenta e richiede, avranno modo di conoscere temi, contesti, modalità, materiali ed attività dell'arte che li renderanno non solo degli osservatori attivi ma anche dei " partecipanti" attivi, sempre pronti a reinventarsi e reinventare.</p> <p>Il modulo è destinato alle classi prime di scuola primaria.</p>
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	BAEE84401G
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Creativarte

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

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Titolo: Ciak si gira!

Dettagli modulo



Titolo modulo	Ciak si gira!
Descrizione modulo	Le attività di laboratorio puntano a stimolare la creatività e la crescita personale, attraverso un percorso di apprendimento e condivisione del linguaggio cinematografico e audiovisivo. Gli alunni coinvolti saranno guidati a rendersi protagonisti della fase realizzativa di un cortometraggio, ognuno secondo la propria curiosità e/o creatività. L'argomento e il genere del prodotto audiovisivo saranno abbozzati da esperto e tutor e poi condivisi col gruppo di alunni, che potranno dare il loro contributo, per poi procedere alle riprese coinvolgendo a pieno gli studenti, con eventuali attività di recitazione/coreografia e canto (in caso di genere musicale)/allestimento/gestione del set/collaborazione alla regia. Il modulo è destinato alle classi terze di scuola primaria.
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	BAEE84401G
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Ciak si gira!

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Titolo: ManipolArte

Dettagli modulo

Titolo modulo	ManipolArte
----------------------	-------------



Descrizione modulo	<p>'Il nostro laboratorio artistico sarà il luogo di creatività e conoscenza, di sperimentazione, scoperta e autoapprendimento, anche, attraverso attività ludiche: sarà il luogo privilegiato del fare, dove si costruirà il sapere attraverso tutti i sensi, e anche un luogo di incontro educativo e di formazione.</p> <p>Si è pensato quindi di organizzare un laboratorio artistico creativo per dare la possibilità agli alunni delle classi prime di esprimersi in modo diverso, di divenire più consapevoli delle proprie capacità e sviluppare le proprie potenzialità, di acquisire abilità utili per realizzare "opere uniche " e sentirsi così realizzati. Sarà bello far percepire ai bambini l'arte a piccoli passi, entrando nel loro mondo, perché oltre a divenire loro stessi per primi gli artisti delle opere che il laboratorio presenta e richiede, avranno modo di conoscere temi, contesti, modalità, materiali ed attività dell'arte che li renderanno non solo degli osservatori attivi ma anche dei "partecipanti" attivi, sempre pronti a reinventarsi e reinventare.'</p> <p>Il modulo è destinato alle classi prime di scuola primaria.</p>
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	BAEE84401G
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ManipolArte

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Titolo: Si va in scena!

Dettagli modulo

Titolo modulo	Si va in scena!
----------------------	-----------------



Descrizione modulo	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 anche con lettura espressiva di brani di testi letterali inerenti il copione rivisitato dagli stessi alunni, Infatti, tali momenti si uniscono ad altri di scrittura creativa, per mettere mano al copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione. Il modulo è destinato agli alunni delle classi seconde di scuola secondaria di 1° grado.
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	BAMM84401E
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Si va in scena!

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 €



Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Un PON-te verso il tuo domani	€ 86.394,00
TOTALE PROGETTO	€ 86.394,00

Avviso	0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità (Piano 1051402)
Importo totale richiesto	€ 86.394,00
Massimale avviso	€ 100.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	
Data Delibera collegio docenti	-
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	
Data Delibera consiglio d'istituto	-
Data e ora inoltro	18/05/2021 11:07:08
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
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>How are you?</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Let's speak English</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>My English friends</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>New horizons</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>I perché delle Scienze</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Esperenziando</u>	€ 5.082,00	



10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>FANTASTICoding</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>CODING & ROBOTICA @ SCUOLA</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Coding e robotica educativa in Did. Lab.</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>NarrAZIONI IN CODICE</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di cittadinanza: <u>Orto arcobaleno</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di cittadinanza: <u>La Luna nell'orto</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Buona la prima!</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Creativarte</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Ciak si gira!</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>ManipolArte</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Si va in scena!</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Un PON-te verso il tuo domani"	€ 86.394,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 86.394,00	€ 100.000,00