



Candidatura N. 1051631

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

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. 'M. JONES - O. COMES'
Codice meccanografico	BAIC874009
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA MELVIN JONES N 11
Provincia	BA
Comune	Monopoli
CAP	70043
Telefono	0808876854
E-mail	BAIC874009@istruzione.it
Sito web	www.icjonescomes.edu.it
Numero alunni	1119
Plessi	BAAA874016 - RIIZZITELLO BAAA874027 - C.DA S.LUCIA BAAA874038 - MELVIN JONES BAAA874049 - IL PICCOLO PRINCIPE BAAA87405A - "ARMANDO DORSI" BAEE87401B - "MELVIN JONES" 3 CD MONOPOLI BAEE87402C - SICARICO 3 C.D.COMONOPOLI BAEE87403D - S.LUCIA 3 CD MONOPOLI BAIC874009 - I.C. 'M. JONES - O. COMES' BAMM87401A - COMES BAMM87402B - S.M.S."MELVIN JONES"



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1051631 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.1.1A Interventi per il successo scolastico degli studenti

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Arte; scrittura creativa; teatro	TUTTO HA INIZIO CON UNA STORIA ...	€ 4.249,20
Educazione alla cittadinanza attiva e alla cura dei beni comuni	MONOPOLI Street Photography	€ 4.249,20
Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni	ORTO URBANO	€ 4.249,20
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 12.747,60

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza alfabetica funzionale	SCRITTORI DIGITALI	€ 4.249,20
Competenza alfabetica funzionale	ITALIANO IN GIOCO	€ 4.249,20
Competenza multilinguistica	SIMPLICITER: Lingue classiche 2.0	€ 4.249,20
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	MATEMATICA IN GIOCO	€ 4.249,20
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	GIOVANI ESPLORATORI DEL PAESAGGIO COSTIERO	€ 4.561,51
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	SCACCO ALLA MATEMATICA	€ 4.249,20
Competenza digitale	SPERIMENTARE, PROGRAMMARE E FARE DIVERTENDOSI !	€ 4.249,20
Competenza in materia di cittadinanza	COSTITUZIONALIZZIAMOCI	€ 4.249,20
Competenza in materia di cittadinanza	RiciclArte	€ 4.249,20
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	S.T.E.A.M. "ARTE IN MUSEO"	€ 4.249,20
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	BARCAVELANDO 2	€ 4.561,51



Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	CANOTTAGGIO 1	€ 4.561,51
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	CANOTTAGGIO 2	€ 4.561,51
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	MI PIACE SE TI MUOVI 1	€ 4.353,30
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	MI PIACE SE TI MUOVI 2	€ 4.353,30
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	BARCAVELANDO 1	€ 4.561,51
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	RAGAZZI IN ORCHESTRA 2.0- 1	€ 4.249,20
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	RAGAZZI IN ORCHESTRA 2.0- 2	€ 4.249,20
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	BARCAVELANDO 3	€ 4.561,51
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	La Capoeira contro il Covid - 19	€ 4.353,30
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 87.170,16



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: E...STATE CON NOI!!

<p>Descrizione progetto</p>	<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 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.



Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
TUTTO HA INIZIO CON UNA STORIA ...	€ 4.249,20
MONOPOLI Street Photography	€ 4.249,20
ORTO URBANO	€ 4.249,20
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 12.747,60

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro

Titolo: TUTTO HA INIZIO CON UNA STORIA ...

Dettagli modulo

Titolo modulo	TUTTO HA INIZIO CON UNA STORIA ...
Descrizione modulo	<p>L'animazione teatrale come percorso metodologico - didattico che utilizza linguaggi e strumenti appartenenti al mondo artistico ha peculiarità formative notevoli. Le attività teatrali e di drammatizzazione hanno il preciso scopo di facilitare i processi di identificazione dei bambini nei personaggi rappresentati e di acquisire le prime competenze di gestione della propria emotività. E' in un progetto di animazione teatrale che l'intelligenza emotiva trova uno spazio privilegiato di sviluppo, passando attraverso il movimento e la gestualità, la voce, il pensiero e le emozioni.</p> <p>L'aspetto relazionale è una delle dimensioni di crescita privilegiata che meglio si esplicita durante l'attività di animazione basata essenzialmente su un rapporto di comunicazione, collaborazione, condivisione, rispetto. Attraverso il gioco del teatro gli alunni condividono preziose esperienze che favoriscono lo sviluppo sociale. In particolare il gioco sociale di tipo simbolico, propedeutico alla rappresentazione teatrale vera e propria, favorisce una prima forma di intimità costituita dalla condivisione di un mondo fantastico su cui costruire le relazioni sempre più significative. Il fare insieme favorisce e arricchisce la socializzazione in quanto fa sperimentare direttamente l'interdipendenza e la complementarità tra i vari componenti del gruppo dando valore anche alle diversità. La realizzazione di un progetto teatrale, dunque, ha finalità che procedono nella direzione di un'autentica e completa formazione in cui tutte le componenti messe in campo (immaginazione, espressività linguistica, gioco, movimento...) diventano una preziosa occasione per intraprendere un percorso basato essenzialmente sulla comunicazione quale elemento basilare per la crescita e lo sviluppo di competenze trasversali.</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	30/12/2021
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Sedi dove è previsto il modulo	BAEE87401B
Numero destinatari	12 Studentesse e studenti Primaria



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: TUTTO HA INIZIO CON UNA STORIA ...

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		12	1.249,20 €
	TOTALE					4.249,20 €

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione alla cittadinanza attiva e alla cura dei beni comuni

Titolo: MONOPOLI Street Photography

Dettagli modulo

Titolo modulo	MONOPOLI Street Photography
Descrizione modulo	<p>Il progetto ha lo scopo di utilizzare la tecnica della fotografia di strada per far esplorare e conoscere ai ragazzi il territorio monopolitano e le sue ricchezze culturali e paesaggistiche. E' stato scelto l'approccio alla fotografia come linguaggio non verbale utilizzato quotidianamente dai ragazzi e funzionale allo sviluppo dello storytelling. Nella prima fase di esplorazione del territorio si scatteranno fotografie finalizzate allo sviluppo della creatività narrativa soggettiva. Nella seconda fase si realizzerà un e-book digitale, corredando le foto di didascalie sia in italiano che in inglese e sviluppando così nuove competenze informatiche.</p> <p>Lo scopo del progetto è quello di sperimentare, anche col supporto delle tecnologie multimediali, una forma di insegnamento dinamica, autentica e contestualizzata all'interno di una tematica reale e sentita.</p> <p>Il territorio di Monopoli si presenta abbastanza variegato sia per conformazione geomorfologica, presentando una varietà di coste (rocciose e sabbiose) e di paesaggi (marino e collinare con le sue cento contrade), sia per la varietà di stili architettonici e per l'eredità di documenti storico-artistici presenti sul territorio.</p> <p>La valenza educativo-didattica di questo percorso è quella, da un lato di far conoscere il territorio agli alunni, dall'altro di far sperimentare nuove tecnologie digitali utilizzando anche la metodologia CLIL per l'acquisizione di nuove terminologie specifiche in inglese. Inoltre, tale attività è di grande importanza per favorire l'inclusione di alunni con svantaggio socio-culturale e con problematiche relative ai processi di apprendimento.</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	30/12/2021
Tipo Modulo	Educazione alla cittadinanza attiva e alla cura dei beni comuni
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	6 Studentesse e studenti Primaria 6 Studentesse e studenti Secondaria primo grado



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MONOPOLI Street Photography

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		12	1.249,20 €
	TOTALE					4.249,20 €

Elenco dei moduli

Modulo: Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni
Titolo: ORTO URBANO

Dettagli modulo

Titolo modulo	ORTO URBANO
Descrizione modulo	<p>L'orto urbano rappresenta una fondamentale attività educativa outdoor e contribuisce al detox digitale dei ragazzi ed alla socializzazione e collaborazione tra pari.</p> <p>I partecipanti bonificheranno un'area comunale dismessa e la renderanno coltivabile.</p> <p>Pianteranno piante floreali ed ortaggi applicando i principi fondamentali delle tecnologie agrarie: preparazione del terreno, semina e riproduzione, irrigazione, colture protette, lotta a parassiti ed infestanti con sistemi biologici e tecniche innovative.</p> <p>L'orto sarà anche luogo di incontro e confronto e la sua cura nel tempo rappresenterà un forma di responsabilizzazione per i partecipanti.</p> <p>La coltura li avvicinerà ai ritmi lunghi dell'agricoltura e ad un rapporto più rispettoso con la natura. Le attività da svolgere per la realizzazione e la cura di un orto urbano all'aperto, rafforzano le capacità sociali dei bambini e dei ragazzi, favoriscono il benessere sia fisico che psicologico e promuovono la cura e il rispetto per l'ambiente.</p> <p>Il percorso prevede attività di apprendimento e sperimentazione, quali ciclo vitale delle piante e loro differenze, i frutti e i semi, vita degli insetti finalizzati a sviluppare abilità pratiche e manuali, di osservazione e conoscenza "sul campo" dei cicli biologici dei vegetali e degli animali.</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	30/12/2021
Tipo Modulo	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni
Sedi dove è previsto il modulo	BAMM87402B
Numero destinatari	12 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola I.C. 'M. JONES - O. COMES'
(BAIC874009)

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ORTO URBANO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		12	1.249,20 €
	TOTALE					4.249,20 €



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: E...STATE CON NOI!

Progetto: E...STATE CON NOI!	
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
SCRITTORI DIGITALI	€ 4.249,20
ITALIANO IN GIOCO	€ 4.249,20
SIMPLICITER: Lingue classiche 2.0	€ 4.249,20
MATEMATICA IN GIOCO	€ 4.249,20
GIOVANI ESPLORATORI DEL PAESAGGIO COSTIERO	€ 4.561,51
SCACCO ALLA MATEMATICA	€ 4.249,20
SPERIMENTARE, PROGRAMMARE E FARE DIVERTENDOSI !	€ 4.249,20
COSTITUZIONALIZZIAMOCI	€ 4.249,20
RiciclArte	€ 4.249,20
S.T.E.A.M. "ARTE IN MUSEO"	€ 4.249,20
BARCAVELANDO 2	€ 4.561,51
CANOTTAGGIO 1	€ 4.561,51
CANOTTAGGIO 2	€ 4.561,51
MI PIACE SE TI MUOVI 1	€ 4.353,30
MI PIACE SE TI MUOVI 2	€ 4.353,30
BARCAVELANDO 1	€ 4.561,51
RAGAZZI IN ORCHESTRA 2.0- 1	€ 4.249,20
RAGAZZI IN ORCHESTRA 2.0- 2	€ 4.249,20
BARCAVELANDO 3	€ 4.561,51
La Capoeira contro il Covid - 19	€ 4.353,30
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 87.170,16

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza alfabetica funzionale

Titolo: SCRITTORI DIGITALI

Dettagli modulo

Titolo modulo	
	SCRITTORI DIGITALI



Descrizione modulo	Il progetto nasce dalla consapevolezza che l'insegnamento non è più da intendersi come mera trasmissione di conoscenze, ma come costruzione ed integrazione delle stesse. Il titolo SCRITTORI DIGITALI non è casuale, poiché si propone di conciliare la tradizione letteraria e la conoscenza dei generi letterari con la modernità delle nuove tecnologie che ormai sono una presenza costante nella vita delle nuove generazioni. La multimedialità diventa, in tal senso, un mezzo per offrire nuove opportunità verso la costruzione di apprendimenti integrati e significativi. L'attività didattica beneficia dell'uso del mezzo informatico per migliorare l'efficacia della lezione. L'ipertesto si presenta come un valido strumento ad alto potere informativo, nel quale le varie informazioni sono organizzate per associazione. In questo modo il consolidamento del metodo di lavoro, delle conoscenze e il raggiungimento delle competenze di base dell'Italiano avviene attraverso una metodologia improntata sulla ricerca azione di carattere laboratoriale che, intrecciando mediazione didattica e operatività, è in grado di stimolare la cooperazione e la condivisione, incoraggiando un atteggiamento attivo di ricerca nei confronti della conoscenza sulla base della curiosità.
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	BAMM87402B
Numero destinatari	12 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SCRITTORI DIGITALI

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		12	1.249,20 €
	TOTALE					4.249,20 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza alfabetica funzionale

Titolo: ITALIANO IN GIOCO

Dettagli modulo

Titolo modulo	ITALIANO IN GIOCO
----------------------	-------------------



Descrizione modulo	<p>La lingua italiana è caratterizzata da una trasversalità intrinseca in quanto veicolo per lo studio delle altre discipline e condizione indispensabile per l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali. L'apprendimento mnemonico di regole, tipico dell'insegnamento della grammatica tradizionale e normativa, può essere superato a favore di pratiche in classe di riflessione e confronto sul meccanismo di funzionamento della lingua. Il raggiungimento di un buon grado di sicurezza nella lettura e nella scrittura costituisce uno degli obiettivi principali della Scuola Primaria, oltre ad essere un'abilità di autonomia fondamentale per ogni alunno.</p> <p>Gli alunni si mostrano entusiasti quando sperimentano metodologie innovative che esulano dalla lezione frontale, vivendo l'approccio ai contenuti disciplinari con maggiore serenità. Attraverso la strategia del "Learning by doing" verranno proposte attività varie, al fine di potenziare le competenze acquisite dagli alunni, partendo dai loro interessi e stimolandone la motivazione. Si procederà con il consolidamento e il potenziamento delle abilità linguistiche a livello morfosintattico, semantico, fonologico e grafematico, attraverso giochi svolti alla LIM, brevi drammatizzazioni (role-play) ed altre strategie che il docente riterrà adeguate. Nello svolgimento dell'intero progetto gli alunni saranno guidati nella valorizzazione delle personali potenzialità, comprendendo ed utilizzando il linguaggio disciplinare specifico.</p>
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	30/12/2021
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	BAEE87401B
Numero destinatari	12 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ITALIANO IN GIOCO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		12	1.249,20 €
	TOTALE					4.249,20 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza multilinguistica
Titolo: SIMPLICITER: Lingue classiche 2.0

Dettagli modulo

Titolo modulo	SIMPLICITER: Lingue classiche 2.0
----------------------	-----------------------------------



Descrizione modulo	La finalità del progetto è quella di avvicinare i ragazzi allo studio della civiltà classiche (latina e greca) attraverso attività graduate ed improntate ad un metodo di riflessione logico-linguistica. Tale proposta ha l'obiettivo di svelare il fascino di queste culture. L'individuazione della stretta connessione tra la lingua italiana e le lingue classiche attraverso continui richiami etimologici ed utilizzando anche le strumentazioni multimediali/informatiche, sarà una delle strategie attuabili per stimolare negli alunni la curiosità nei confronti della lingua e cultura greca e latina e la consapevolezza del rapporto di derivazione dell'Italiano da esse. Il progetto è dunque finalizzato alla conoscenza di culture definite "morte", avvicinandosi alle quali gli alunni potranno facilmente convincersi che posseggono un patrimonio magnifico di vocaboli che dal greco e dal latino derivano; gli stessi discendenti potranno rendersi conto, altresì, che l'analisi delle origini storiche ed etimologiche di tali vocaboli può essere un'attività dilettevole. Il progetto, inoltre, mirerà ad individuare e a sottolineare gli stretti legami intercorrenti tra la civiltà attuali e le civiltà classiche; è indubbio, infatti, che quest'ultime costituiscano la culla nella quale è cresciuta la nostra civiltà.
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	BAMM87402B
Numero destinatari	12 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SEMPLICITER: Lingue classiche 2.0

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		12	1.249,20 €
	TOTALE					4.249,20 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: MATEMATICA IN GIOCO

Dettagli modulo

Titolo modulo	MATEMATICA IN GIOCO
----------------------	---------------------



Descrizione modulo	Il percorso di apprendimento più efficace, che sarà utilizzato per il potenziamento, non è di carattere deduttivo, dalla legge all'esemplificazione, ma induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico. Il laboratorio si caratterizza come spazio fisico e mentale, con l'utilizzo del problem posing, del problem solving, della modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. Lo studente è al centro di questo percorso induttivo, raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; saranno, quindi, fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento formativo per lo studente.
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	30/12/2021
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	BAEE87401B
Numero destinatari	12 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MATEMATICA IN GIOCO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		12	1.249,20 €
	TOTALE					4.249,20 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Titolo: GIOVANI ESPLORATORI DEL PAESAGGIO COSTIERO

Dettagli modulo

Titolo modulo	GIOVANI ESPLORATORI DEL PAESAGGIO COSTIERO
Descrizione modulo	Il progetto si prefigge di avvicinare i ragazzi alla scoperta del nostro territorio e a migliorare il loro spirito di osservazione e analisi dei vari ambienti sotto il profilo ecologico. Durante gli incontri gli alunni, suddivisi in gruppi studio, si cimenteranno nel campionamento e/o osservazione delle alghe, degli invertebrati e vertebrati marini e nell'osservazione degli adattamenti tipici delle piante presenti lungo la costa. Si mirerà, inoltre, a migliorare il confronto interpersonale, la cooperazione e la crescita dello spirito di gruppo e si sperimentano sul campo il metodo scientifico e il problem solving.
Data inizio prevista	01/06/2021



Data fine prevista	31/08/2021
Tipo Modulo	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	15 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: GIOVANI ESPLORATORI DEL PAESAGGIO COSTIERO

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 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)
Titolo: SCACCO ALLA MATEMATICA

Dettagli modulo

Titolo modulo	SCACCO ALLA MATEMATICA
Descrizione modulo	<p>Il percorso di apprendimento mira a sviluppare le competenze chiave in matematica; in particolare si propone di avviare gli alunni a saper organizzare il proprio modo di ragionare, ad argomentare e ad affrontare problemi acquisendo forme espressive caratteristiche della matematica.</p> <p>Il gioco degli scacchi è una disciplina sportiva riconosciuta dal C.O.N.I. che contribuisce a diffondere nelle scuole la cultura dello sport e della sana competizione. Il modulo non mira solo all'insegnamento del gioco degli scacchi, ma intende promuovere tramite gli scacchi nuove competenze a vari livelli. Dal punto di vista cognitivo-sociale, durante la partita l'alunno è stimolato a pensare non solo alla propria strategia di gioco ma contemporaneamente a quella dell'avversario; le ininterrotte situazioni di problem solving che la scacchiera offre costituiscono un campo eccellente per l'attività di risoluzione dei problemi e di costruzione di piani d'azione individuali.</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	BAMM87402B



Numero destinatari	6 Studentesse e studenti Primaria 6 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SCACCO ALLA MATEMATICA

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		12	1.249,20 €
	TOTALE					4.249,20 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale

Titolo: SPERIMENTARE, PROGRAMMARE E FARE DIVERTENDOSI !

Dettagli modulo

Titolo modulo	SPERIMENTARE, PROGRAMMARE E FARE DIVERTENDOSI !
Descrizione modulo	<p>Le attività di tinkering, coding e making permettono di allenare, fin da piccoli, le competenze chiave del XXI secolo. Il progetto nasce per innovare la didattica partendo dagli strumenti e dalle risorse che si hanno a disposizione all'insegna di un apprendimento informale, il "learning by doing". Attraverso le attività di tinkering si darà libero sfogo alla creatività ma sarà anche acquisizione di consapevolezza e ricerca costante del giusto espediente. Passando per il coding si potenzierà il pensiero computazionale, il lavoro di squadra, la capacità di analizzare problemi e cercare soluzioni. Sarà il making a dare vita a un progetto comune, a favorire la collaborazione, la comunicazione, il pensiero critico. Le attività verranno lanciate sotto forma di gioco o sfida e devono essere realizzate in gruppo. Tutte le proposte contenute nel laboratorio costituiranno un tassello di quell' "ambiente", spazio fisico ma anche virtuale, dove seminare e far fiorire idee.</p> <p>Un aspetto centrale della pedagogia del tinkering è l'idea di un "projectory" ovvero di "progetto" e "traiettoria".</p> <p>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).</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	30/12/2021
Tipo Modulo	Competenza digitale



Sedi dove è previsto il modulo	BAEE87401B
Numero destinatari	12 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SPERIMENTARE, PROGRAMMARE E FARE DIVERTENDOSI

!

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		12	1.249,20 €
	TOTALE					4.249,20 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di cittadinanza
Titolo: COSTITUZIONALIZZIAMOCI

Dettagli modulo

Titolo modulo	COSTITUZIONALIZZIAMOCI
Descrizione modulo	All'indomani della Grande Guerra della metà del ventesimo secolo si sono sviluppati e hanno trovato espressione gli ideali dei diritti umani e della giustizia sociale come base sulla quale erigere le speranze di pace dell'umanità. Compito delle generazioni che si succederanno è tenere vive queste idee e farle camminare nel tempo. Oggi il libro della Costituzione risulta molto arido ai ragazzi, eppure quel libro non è solo importante, ma è anche capace di affascinare, coinvolgere, interessare, far partecipare, rendendo i giovani protagonisti del loro futuro. Attraverso una sequenza di giochi, quindi di un metodo di apprendimento ludico e creativo intorno agli articoli della prima parte della nostra Carta Costituzionale, si scoprirà cos'è che si sancisce a proposito di uguaglianza e solidarietà, di famiglia, religione, relazioni sociali o di scuola e istruzione, o ancora di libertà. Si avvierà un viaggio nel mondo della Costituzione per far vivere ai ragazzi delle esperienze in prima persona e stimolarli al fine di conoscere i diritti e i doveri.
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	BAMM87401A
Numero destinatari	12 Studentesse e studenti Secondaria primo grado



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: COSTITUZIONALIZZIAMOCI

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		12	1.249,20 €
	TOTALE					4.249,20 €

Elenco dei moduli Modulo: Competenza in materia di cittadinanza Titolo: RiciclArte

Dettagli modulo

Titolo modulo	RiciclArte
Descrizione modulo	Il progetto intende sensibilizzare gli utenti e far loro comprendere che, i potenziali rifiuti e i materiali di scarto o non utilizzati, si possono trasformare in qualcosa di nuovamente utile, divertente, originale ed unico. Utilizzando materiali di recupero (ogni genere di stoffa, lana, indumenti, carta, cartone, più in generale oggetti e materiali inutilizzati destinati allo smaltimento), verrà realizzato ogni sorta di oggetto, accessorio, indumento o quant'altro altrimenti destinato a smaltimento con duplice costo, economico e di sostenibilità ambientale, diventando così nuovamente utile e alla moda. Per cambiare l'immaginario sui rifiuti grazie a divertenti laboratori di scambio di idee e tecniche di riciclo creativo, gli utenti sperimenteranno con le proprie mani come "il rifiuto" non è più uno scarto ma una RISORSA e con un po' di fantasia può diventare qualcosa di bello o addirittura di utile. Ottima opportunità per stimolare creatività e far riscoprire il piacere di creare con le proprie mani e assemblare con la propria fantasia in una società attuale del consumo, del confezionato e dell'usa e getta!!
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	30/12/2021
Tipo Modulo	Competenza in materia di cittadinanza
Sedi dove è previsto il modulo	BAEE87401B
Numero destinatari	12 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: RiciclArte



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		12	1.249,20 €
	TOTALE					4.249,20 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Titolo: S.T.E.A.M. "ARTE IN MUSEO"

Dettagli modulo

Titolo modulo	S.T.E.A.M. "ARTE IN MUSEO"
Descrizione modulo	<p>Il percorso progettuale è basato sull'esperienza concreta dell'attività artistica proiettata nella conoscenza dei GRANDI ARTISTI-SCIENZIATI DEL '500 (Leonardo e Michelangelo). Caratteristica di questa tipologia di intervento è la conoscenza della Storia dell'Arte con gli esempi più illustri del Rinascimento creando un approccio interdisciplinare tra Arte, Scienza, Ingegneria e Tecnologia, producendo macchine/oggetti partendo, eventualmente, anche da materiali di recupero (carta, cartone, legno,...) con l'inserimento, nel caso, anche di piccole parti meccaniche. Focus dell'apprendimento sarà lo studio teorico iniziale per poi avere un approccio progettuale con le proprie abilità pratiche e manuali.</p> <p>L'obiettivo del progetto-laboratorio è consentire agli alunni di conoscere in modo originale le discipline "tecnologiche" incoraggiandoli ad un atteggiamento sperimentale con creatività e immaginazione. Il progetto, inoltre, mirerà anche ad essere esperienza altamente formativa attraverso cui riannodare i fili del nostro passato storico-artistico nella veste di un'incalzante modernizzazione.</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	BAMM87402B
Numero destinatari	12 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: S.T.E.A.M. "ARTE IN MUSEO"

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		12	1.249,20 €
	TOTALE					4.249,20 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Titolo: BARCAVELANDO 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	BARCAVELANDO 2
Descrizione modulo	L'impatto che l'attività sportiva ha sui giovani è ampiamente sottovalutato e lo è ancora di più se si considerano gli effetti positivi, in termini di riabilitazione e recupero della socializzazione. Partendo dall'idea che i ragazzi sono il nostro futuro, è importante fornire loro gli strumenti giusti per costruire un pianeta migliore, più sano e più ricco di vita. La proposta progettuale si propone di diffondere la cultura del mare e della vela, partendo dalla conoscenza dell'ambiente, del mare, per proseguire attraverso l'esperienza sportiva dai contorni ludici e non agonistici. Affrontando il tema della cultura nautica con le origini delle vela e proseguendo con nozioni inerenti alla realizzazione della barca e della sua spiegazione fisica, si giungerà, con l'ausilio di istruttori federali, alla trasmissione dei comportamenti da tenere in mare, per concludere, infine, con le uscite in mare con le imbarcazioni.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2021
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	15 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: BARCAVELANDO 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		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale



Titolo: CANOTTAGGIO 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	CANOTTAGGIO 1
Descrizione modulo	L'impatto che l'attività sportiva ha sui giovani è ampiamente sottovalutato e lo è ancora di più se si considerano gli effetti positivi, in termini di riabilitazione e recupero della socializzazione, che l'attività sportiva svolge sulle persone disabili e in condizione di svantaggio sociale. La proposta didattica, che sarà svolta all'aperto e nel rispetto delle norme anti-Covid, 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 e trasmettere il valore positivo e il piacere di praticare un'attività sportiva e di squadra in ambiente marino, valorizzando anche il patrimonio paesaggistico del territorio monopolitano.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2021
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	8 Studentesse e studenti Primaria 7 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CANOTTAGGIO 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		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Titolo: CANOTTAGGIO 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	CANOTTAGGIO 2
----------------------	---------------



Descrizione modulo	L'impatto che l'attività sportiva ha sui giovani è ampiamente sottovalutato e lo è ancora di più se si considerano gli effetti positivi, in termini di riabilitazione e recupero della socializzazione, che l'attività sportiva svolge sulle persone disabili e in condizione di svantaggio sociale. La proposta didattica, che sarà svolta all'aperto e nel rispetto delle norme anti-Covid, 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 e trasmettere il valore positivo e il piacere di praticare un'attività sportiva e di squadra in ambiente marino, valorizzando anche il patrimonio paesaggistico del territorio monopolitano.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	7 Studentesse e studenti Primaria 8 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CANOTTAGGIO 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		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Titolo: MI PIACE SE TI MUOVI 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	MI PIACE SE TI MUOVI 1
----------------------	------------------------



Descrizione modulo	<p>Una sinergia di forza e intenti ha reso possibile dopo un lungo periodo di lockdown, il rientro a scuola, ma il distanziamento sociale, l'uso delle mascherine e il rispetto delle norme igieniche hanno, di fatto, ridotto i momenti di aggregazione ed interazione, fondamentali per una sana crescita affettiva e relazionale e bambini in età scolare. In questo contesto, si inserisce il progetto "Mi piace se ti muovi", un percorso ludico-motorio-musicale, che mira allo sviluppo ed al consolidamento della percezione positiva del sé nel bambino, come soggetto competente, partendo dal corpo, quale canale di comunicazione privilegiato usato dal bambino.</p> <p>Lo strumento metodologico privilegiato sarà il Gioco, in tutte le sue forme. Il gioco è una palestra sociale in cui tutti i bambini sono co-protagonisti attivi, osservano le regole cooperano e si aiutano reciprocamente per il conseguimento di un obiettivo comune. Il gioco è autoriflessione, è adattamento delle conoscenze già acquisite a situazioni nuove ed impreviste.</p> <p>Tutte le esperienze ludico-motorie progettate saranno accompagnate dalle musica (Body - percussion, esperienze e meditazione - rilassamento, semplici coreografie), di sottofondo e non per la naturale propensione del nostro corpo a muoversi e ad adottare i gesti al ritmo musicale. La musica infatti è energia, cattura l'attenzione genera emozioni, promuove aspetti positivi dell'umore ed attenua rabbia e tensione, evoca ricordo, incoraggia il movimento, distrae la mente dalle sensazioni di affaticamento. E' facile intuire, dunque, che musica ed attività motorie siano un binomio perfetto. Infine, i materiali utilizzati saranno destrutturati per permettere la creazione e realizzazione di idee facilmente modificabili ed adattabili.</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2021
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	BAEE87401B
Numero destinatari	13 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MI PIACE SE TI MUOVI 1

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		13	1.353,30 €
	TOTALE					4.353,30 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Titolo: MI PIACE SE TI MUOVI 2

Dettagli modulo



Titolo modulo	MI PIACE SE TI MUOVI 2
Descrizione modulo	<p>Una sinergia di forza e intenti ha reso possibile dopo un lungo periodo di lockdown, il rientro a scuola, ma il distanziamento sociale, l'uso delle mascherine e il rispetto delle norme igieniche hanno, di fatto, ridotto i momenti di aggregazione ed interazione, fondamentali per una sana crescita affettiva e relazionale e bambini in età scolare. In questo contesto, si inserisce il progetto "Mi piace se ti muovi", un percorso ludico-motorio-musicale, che mira allo sviluppo ed al consolidamento della percezione positiva del sé nel bambino, come soggetto competente, partendo dal corpo, quale canale di comunicazione privilegiato usato dal bambino.</p> <p>Lo strumento metodologico privilegiato sarà il Gioco, in tutte le sue forme. Il gioco è una palestra sociale in cui tutti i bambini sono co-protagonisti attivi, osservano le regole cooperano e si aiutano reciprocamente per il conseguimento di un obiettivo comune. Il gioco è autoriflessione, è adattamento delle conoscenze già acquisite a situazioni nuove ed impreviste.</p> <p>Tutte le esperienze ludico-motorie progettate saranno accompagnate dalle musica (Body - percussion, esperienze e meditazione - rilassamento, semplici coreografie), di sottofondo e non per la naturale propensione del nostro corpo a muoversi e ad adottare i gesti al ritmo musicale. La musica infatti è energia, cattura l'attenzione genera emozioni, promuove aspetti positivi dell'umore ed attenua rabbia e tensione, evoca ricordo, incoraggia il movimento, distrae la mente dalle sensazioni di affaticamento. E' facile intuire, dunque, che musica ed attività motorie siano un binomio perfetto. Infine, i materiali utilizzati saranno destrutturati per permettere la creazione e realizzazione di idee facilmente modificabili ed adattabili.</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2021
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	BAEE87402C
Numero destinatari	13 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MI PIACE SE TI MUOVI 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		13	1.353,30 €
	TOTALE					4.353,30 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Titolo: BARCAVELANDO 1



Dettagli modulo

Titolo modulo	BARCAVELANDO 1
Descrizione modulo	L'impatto che l'attività sportiva ha sui giovani è ampiamente sottovalutato e lo è ancora di più se si considerano gli effetti positivi, in termini di riabilitazione e recupero della socializzazione. Partendo dall'idea che i ragazzi sono il nostro futuro, è importante fornire loro gli strumenti giusti per costruire un pianeta migliore, più sano e più ricco di vita. La proposta progettuale si propone di diffondere la cultura del mare e della vela, partendo dalla conoscenza dell'ambiente, del mare, per proseguire attraverso l'esperienza sportiva dai contorni ludici e non agonistici. Affrontando il tema della cultura nautica con le origini delle vela e proseguendo con nozioni inerenti alla realizzazione della barca e della sua spiegazione fisica, si giungerà, con l'ausilio di istruttori federali, alla trasmissione dei comportamenti da tenere in mare, per concludere, infine, con le uscite in mare con le imbarcazioni.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2021
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	15 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: BARCAVELANDO 1

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 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Titolo: RAGAZZI IN ORCHESTRA 2.0- 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	RAGAZZI IN ORCHESTRA 2.0- 1
----------------------	-----------------------------



Descrizione modulo	<p>La finalità del progetto è quella di potenziare le competenze musicali dei ragazzi che frequentano il corso ad indirizzo musicale e di dare continuità anche ai ragazzi che hanno frequentato e desiderano continuare gli studi già intrapresi.</p> <p>Il progetto permette agli alunni di sperimentare un percorso musicale collettivo, ricco di esperienze di socialità e formazione educativa: un'opportunità per chi non accede ad una formazione musicale specifica come quella del Conservatorio o del liceo musicale.</p> <p>L'idea è di far vivere a ciascun giovane strumentista l'esperienza del far musica insieme, sia da un punto di vista tecnico/strumentale che emotivo-sociale.</p> <p>Il progetto mira, inoltre, all'aggregazione dei giovani intorno ad emozioni e suggestioni che solo la musica sa evocare.</p> <p>L'orchestra non è solo uno strumento di diffusione della pratica musicale ma offre possibilità di incontro aggregazione, conoscenza e socializzazione.</p> <p>Nel far musica insieme i ragazzi, opportunamente guidati, imparano a ad armonizzarsi con se stessi e con gli altri e a socializzare, cioè a vivere bene le proprie esperienze senza sviluppare rivalità e negativa competitività, poiché ognuno impara a dare il meglio di sé per raggiungere un obiettivo comune.</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	BAMM87402B
Numero destinatari	12 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: RAGAZZI IN ORCHESTRA 2.0- 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		12	1.249,20 €
	TOTALE					4.249,20 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Titolo: RAGAZZI IN ORCHESTRA 2.0- 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	RAGAZZI IN ORCHESTRA 2.0- 2
----------------------	-----------------------------



Descrizione modulo	L'esperienza musicale precoce permette agli studenti di sviluppare la capacità di pensare musicalmente durante l'ascolto o l'esecuzione musicale. Attraverso i suoni di un brano musicale ascoltato o eseguito, si riesce a richiamare nella mente la musica ascoltata poco o molto tempo prima, predire, durante l'ascolto, i suoni che ancora devono venire, cantare una musica nella testa, 'ascoltarla' nella testa mentre si legge o si scrive uno spartito, improvvisare con la voce o con uno strumento. Proprio come lo sviluppo del linguaggio, l'intelligenza musicale può essere favorita attraverso specifiche attività, che saranno svolte durante il laboratorio. La musica, inoltre, è fondamentale per contrastare ansie e paure e permette agli studenti di allontanare i sentimenti negativi, contribuendo allo sviluppo emotivo e alle competenze affettive.
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	BAMM87401A
Numero destinatari	12 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: RAGAZZI IN ORCHESTRA 2.0- 2

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		12	1.249,20 €
	TOTALE					4.249,20 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Titolo: BARCAVELANDO 3

Dettagli modulo

Titolo modulo	BARCAVELANDO 3
----------------------	----------------



Descrizione modulo	L'impatto che l'attività sportiva ha sui giovani è ampiamente sottovalutato e lo è ancora di più se si considerano gli effetti positivi, in termini di riabilitazione e recupero della socializzazione. Partendo dall'idea che i ragazzi sono il nostro futuro, è importante fornire loro gli strumenti giusti per costruire un pianeta migliore, più sano e più ricco di vita. La proposta progettuale si propone di diffondere la cultura del mare e della vela, partendo dalla conoscenza dell'ambiente, del mare, per proseguire attraverso l'esperienza sportiva dai contorni ludici e non agonistici. Affrontando il tema della cultura nautica con le origini delle vela e proseguendo con nozioni inerenti alla realizzazione della barca e della sua spiegazione fisica, si giungerà, con l'ausilio di istruttori federali, alla trasmissione dei comportamenti da tenere in mare, per concludere, infine, con le uscite in mare con le imbarcazioni.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	7 Studentesse e studenti Primaria 8 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: BARCAVELANDO 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		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Titolo: La Capoeira contro il Covid - 19

Dettagli modulo

Titolo modulo	La Capoeira contro il Covid - 19
----------------------	----------------------------------



Descrizione modulo	La proposta didattica, che sarà svolta nel rispetto delle norme anti-Covid, intende favorire attraverso la pratica della Capoeira (un insieme di lotta, acrobazie, canto e musica che danno vita ad una specie di danza spettacolare ed ipnotica, ballata in cerchio con l'accompagnamento di strumenti a percussione, pratiche motorie e sportive) il miglioramento del livello di socializzazione, la riduzione dello stress e dell'ansia attraverso il movimento corporeo, la percezione dell'altro, insegnando a leggere i movimenti degli avversari, a comprenderne le intenzioni e a regolarsi di conseguenza. Inoltre, la disciplina agevola lo scambio interculturale e arricchisce il percorso di crescita dei ragazzi, occupandosi anche di mantenere viva la memoria antirazzista. Il progetto, attraverso attività ludiche, educative e ricreative di Capoeira, intende favorire anche l'insegnamento della lingua portoghese, della musica, del canto, della storia del mondo, del ballo, della percussione e dell'attività fisica, attività svolte per contrastare le conseguenze psicologiche ed emotive dovute alla pandemia da COVID -19.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/12/2021
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	BAEE87401B
Numero destinatari	7 Studentesse e studenti Primaria 6 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: La Capoeira contro il Covid - 19

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		13	1.353,30 €
	TOTALE					4.353,30 €



Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
E...STATE CON NOI!!	€ 12.747,60
E...STATE CON NOI!	€ 87.170,16
TOTALE PROGETTO	€ 99.917,76

Avviso	0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità (Piano 1051631)
Importo totale richiesto	€ 99.917,76
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	20/05/2021 16:04:59
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	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>TUTTO HA INIZIO CON UNA STORIA ...</u>	€ 4.249,20	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione alla cittadinanza attiva e alla cura dei beni comuni: <u>MONOPOLI Street Photography</u>	€ 4.249,20	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni: <u>ORTO URBANO</u>	€ 4.249,20	



	Totale Progetto "E...STATE CON NOI!"	€ 12.747,60	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>SCRITTORI DIGITALI</u>	€ 4.249,20	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>ITALIANO IN GIOCO</u>	€ 4.249,20	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>SIMPLICITER: Lingue classiche 2.0</u>	€ 4.249,20	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>MATEMATICA IN GIOCO</u>	€ 4.249,20	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>GIOVANI ESPLORATORI DEL PAESAGGIO COSTIERO</u>	€ 4.561,51	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>SCACCO ALLA MATEMATICA</u>	€ 4.249,20	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>SPERIMENTARE, PROGRAMMARE E FARE DIVERTENDOSI!</u>	€ 4.249,20	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di cittadinanza: <u>COSTITUZIONALIZZIAMOCI</u>	€ 4.249,20	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di cittadinanza: <u>RiciclArte</u>	€ 4.249,20	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>S.T.E.A.M. "ARTE IN MUSEO"</u>	€ 4.249,20	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>BARCAVELANDO 2</u>	€ 4.561,51	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>CANOTTAGGIO 1</u>	€ 4.561,51	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>CANOTTAGGIO 2</u>	€ 4.561,51	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>MI PIACE SE TI MUOVI 1</u>	€ 4.353,30	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>MI PIACE SE TI MUOVI 2</u>	€ 4.353,30	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>BARCAVELANDO 1</u>	€ 4.561,51	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>RAGAZZI IN ORCHESTRA 2.0- 1</u>	€ 4.249,20	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>RAGAZZI IN ORCHESTRA 2.0- 2</u>	€ 4.249,20	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>BARCAVELANDO 3</u>	€ 4.561,51	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>La Capoeira contro il Covid - 19</u>	€ 4.353,30	
	Totale Progetto "E...STATE CON NOI!"	€ 87.170,16	



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola I.C. 'M. JONES - O. COMES'
(BAIC874009)

	TOTALE CANDIDATURA	€ 99.917,76	€ 100.000,00
--	---------------------------	--------------------	---------------------