

## Candidatura N. 1077883

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

#### Sezione: Anagrafica scuola

##### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	I.C. N. 4 'C. COLLODI-L.MARINI'
<b>Codice meccanografico</b>	AQIC843008
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	Via Bolzano,27
<b>Provincia</b>	AQ
<b>Comune</b>	Avezzano
<b>CAP</b>	67051
<b>Telefono</b>	086320839
<b>E-mail</b>	AQIC843008@istruzione.it
<b>Sito web</b>	<a href="https://www.istitutocomprensivocollodimarini.it/index.php">https://www.istitutocomprensivocollodimarini.it/index.php</a>
<b>Numero alunni</b>	844
<b>Plessi</b>	AQAA843015 - SC. DELL'INFANZIA VIA GARIBALDI AQAA843037 - SCUOLA DELL'INFANZIA CARUSCINO AQAA843048 - SCUOLA DELL'INFANZIA PATERNO AQEE84301A - SCUOLA PRIMARIA 'C. COLLODI' AQEE84303C - SCUOLA PRIMARIA ANTONIO GANDIN AQEE84305E - SCUOLA PRIMARIA SAN PELINO AQIC843008 - I.C. N. 4 'C. COLLODI-L.MARINI' AQMM843019 - S.M. 'L. MARINI'

## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1077883 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Giochi dal mondo	€ 5.082,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Calciano	€ 5.082,00
Arte; scrittura creativa; teatro	l'atelier della creatività	€ 5.082,00
Educazione alla cittadinanza attiva e alla cura dei beni comuni	Il territorio racconta	€ 5.082,00
Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni	Hortus inconclusus	€ 5.082,00
Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni	del legno e della creta	€ 5.082,00
Musica e Canto	Musichiamo	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 35.574,00</b>

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza alfabetica funzionale	Comprensione del testo 1	€ 4.873,80
Competenza alfabetica funzionale	Comprensione del testo 2	€ 4.873,80
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Matematizzare 1	€ 4.873,80
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Matematizzare 2	€ 4.873,80
Competenza digitale	Apprendisti 4.0 - 1	€ 4.977,90
Competenza digitale	Apprendisti 4.0 - 2	€ 4.977,90
Competenza digitale	APPRENDISTI 4.0 - 3	€ 4.873,80
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 34.324,80</b>

## Articolazione della candidatura

### 10.1.1 - Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità

#### 10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: IL CAMPUS ESTIVO DEL COLLODI MARINI

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

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Giochi dal mondo	€ 5.082,00
Calciando	€ 5.082,00
l'atelier della creatività	€ 5.082,00
Il territorio racconta	€ 5.082,00
Hortus inconclusus	€ 5.082,00
del legno e della creta	€ 5.082,00
Musichiamo	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 35.574,00</b>

## Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico**  
**Titolo: Giochi dal mondo**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Giochi dal mondo
<b>Descrizione modulo</b>	<p>L'impatto che l'attività sportiva ha sui giovani è ampiamente sottovalutato e lo è ancora di più se si considerano gli effetti positivi, in termini di riabilitazione e recupero della socializzazione, che l'attività sportiva svolge sulle persone disabili e in condizione di svantaggio sociale. Per quanto possibile, le attività saranno a contatto con l'ambiente naturale.</p> <p>La proposta didattica, svolta nel rispetto delle norme anti-Covid vigenti, intende favorire attraverso le pratiche motorie e sportive il miglioramento del livello di socializzazione, la riduzione dello stress e dell'ansia attraverso il movimento corporeo, favorire la percezione dell'altro, insegnando a leggere i movimenti degli avversari, a comprenderne le intenzioni e a regolarsi di conseguenza.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	29/06/2022
<b>Data fine prevista</b>	26/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQIC843008
<b>Numero destinatari</b>	10 Studentesse e studenti Primaria 10 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Giochi dal mondo

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

### Elenco dei moduli

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

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Calciando
<b>Descrizione modulo</b>	In età scolare praticare sport e soprattutto sport di squadra fa bene per migliorare lo stato emotivo dei bambini e degli adolescenti. Si cresce anche attraverso la capacità di gioire insieme per una vittoria e di soffrire insieme e di supportarsi ed aiutarsi dopo una sconfitta. Questo allenamento alla gestione e partecipazione al gruppo aiuta di conseguenza a gestire meglio i piccoli conflitti che si presentano nel vivere quotidiano e ad affrontare i problemi con più ottimismo. Il laboratorio, svolto nel rispetto delle norme anti-Covid vigenti, intende rafforzare la possibilità per tutti i bambini e adolescenti di praticare con divertimento e soddisfazione uno sport anche nei casi in cui non si è propriamente portati per quella disciplina per la relazione positiva che il gioco di squadra può dare.
<b>Data inizio prevista</b>	29/06/2022
<b>Data fine prevista</b>	26/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQIC843008
<b>Numero destinatari</b>	10 Studentesse e studenti Primaria 10 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Calciando

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

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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro**  
**Titolo: l'atelier della creatività**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	l'atelier della creatività
<b>Descrizione modulo</b>	Il laboratorio intende fornire agli studenti gli strumenti per poter leggere e interpretare un'opera d'arte contemporanea, anche attraverso la sua riproducibilità e reinterpretazione in chiave creativa. La metodologia utilizzata favorisce un rapporto dinamico con l'arte, attraverso visite guidate per l'analisi diretta delle opere esposte nei musei, nelle mostre o in altri luoghi del territorio, per un coinvolgimento attivo e immersivo dello studente, offrendo anche la possibilità di riprodurle, in modo originale, utilizzando tecniche e strumenti digitali.
<b>Data inizio prevista</b>	29/06/2022
<b>Data fine prevista</b>	26/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Arte; scrittura creativa; teatro
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQIC843008
<b>Numero destinatari</b>	10 Studentesse e studenti Primaria 10 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

#### Sezione: Scheda finanziaria

##### Scheda dei costi del modulo: l'atelier della creatività

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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Educazione alla cittadinanza attiva e alla cura dei beni comuni**  
**Titolo: Il territorio racconta**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Il territorio racconta
<b>Descrizione modulo</b>	La testimonianza si presta in modo privilegiato ad educare alla memoria, con una attenzione tutta particolare alle vicende del Novecento, comprese le pagine più difficili della storia. Nel laboratorio gli studenti diventano consapevoli che l'attenzione alle vicende complesse del presente chiamano in causa le conoscenze di storia generale, ai fini di una prima comprensione del mondo.
<b>Data inizio prevista</b>	29/06/2022
<b>Data fine prevista</b>	26/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione alla cittadinanza attiva e alla cura dei beni comuni
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQIC843008
<b>Numero destinatari</b>	10 Studentesse e studenti Primaria 10 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Il territorio racconta

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni**  
**Titolo: Hortus inconclusus**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Hortus inconclusus
<b>Descrizione modulo</b>	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. Il percorso 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.

<b>Data inizio prevista</b>	29/06/2022
<b>Data fine prevista</b>	26/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQIC843008
<b>Numero destinatari</b>	10 Studentesse e studenti Primaria 10 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Hortus inconclusus

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni**  
**Titolo: del legno e della creta**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	del legno e della creta
<b>Descrizione modulo</b>	Un aspetto centrale della pedagogia del tinkering è l'idea di un "projectory" ovvero di "progetto" e "traiettoria". Il percorso laboratoriale si basa su esplorazione e sperimentazione. 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.
<b>Data inizio prevista</b>	29/06/2022
<b>Data fine prevista</b>	26/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQIC843008
<b>Numero destinatari</b>	10 Studentesse e studenti Primaria 10 Studentesse e studenti Secondaria primo grado

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

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: del legno e della creta

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

### Elenco dei moduli Modulo: Musica e Canto Titolo: Musichiamo

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Musichiamo
<b>Descrizione modulo</b>	L'esperienza musicale 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.
<b>Data inizio prevista</b>	29/06/2022
<b>Data fine prevista</b>	26/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Musica e Canto
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQIC843008
<b>Numero destinatari</b>	10 Studentesse e studenti Primaria 10 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Musichiamo

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

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

## Articolazione della candidatura

### 10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

#### 10.2.2A - Competenze di base

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: Competenze per

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

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Comprensione del testo 1	€ 4.873,80
Comprensione del testo 2	€ 4.873,80
Matematizzare 1	€ 4.873,80
Matematizzare 2	€ 4.873,80
Apprendisti 4.0 - 1	€ 4.977,90
Apprendisti 4.0 - 2	€ 4.977,90
APPRENDISTI 4.0 - 3	€ 4.873,80
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 34.324,80</b>

## Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza alfabetica funzionale**  
**Titolo: Comprensione del testo 1**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Comprensione del testo 1
<b>Descrizione modulo</b>	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. In questo senso l'attività didattica prevede l'adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della "grammatica valenziale" e lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l'apprendimento dinamico e stimolante.
<b>Data inizio prevista</b>	30/01/2023
<b>Data fine prevista</b>	28/04/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza alfabetica funzionale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQIC843008
<b>Numero destinatari</b>	18 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

**Scheda dei costi del modulo: Comprensione del testo 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		18	1.873,80 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.873,80 €</b>

**Elenco dei moduli**

**Modulo: Competenza alfabetica funzionale**

**Titolo: Comprensione del testo 2**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	Comprensione del testo 2
<b>Descrizione modulo</b>	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. In questo senso l'attività didattica prevede l'adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della "grammatica valenziale" e lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l'apprendimento dinamico e stimolante.
<b>Data inizio prevista</b>	30/01/2023
<b>Data fine prevista</b>	28/04/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza alfabetica funzionale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQIC843008
<b>Numero destinatari</b>	18 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Comprensione del testo 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		18	1.873,80 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.873,80 €</b>

## Elenco dei moduli

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

**Titolo: Matematizzare 1**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Matematizzare 1
<b>Descrizione modulo</b>	Il percorso di apprendimento più efficace, che sarà utilizzato per il potenziamento, non è di carattere deduttivo, dalla legge all'esemplificazione, ma induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico. Il laboratorio si caratterizza come spazio fisico e mentale, con l'utilizzo del problem posing, del problem solving, della modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. Lo studente è al centro di questo percorso induttivo, raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; saranno, quindi, fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento formativo per lo studente.
<b>Data inizio prevista</b>	30/01/2023
<b>Data fine prevista</b>	28/04/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQIC843008
<b>Numero destinatari</b>	18 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Matematizzare 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		18	1.873,80 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.873,80 €</b>

## Elenco dei moduli

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

**Titolo: Matematizzare 2**

### Dettagli modulo

--	--

<b>Titolo modulo</b>	Matematizzare 2
<b>Descrizione modulo</b>	Il percorso di apprendimento più efficace, che sarà utilizzato per il potenziamento, non è di carattere deduttivo, dalla legge all'esemplificazione, ma induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico. Il laboratorio si caratterizza come spazio fisico e mentale, con l'utilizzo del problem posing, del problem solving, della modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. Lo studente è al centro di questo percorso induttivo, raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; saranno, quindi, fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento formativo per lo studente.
<b>Data inizio prevista</b>	30/01/2023
<b>Data fine prevista</b>	28/04/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQIC843008
<b>Numero destinatari</b>	18 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Matematizzare 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		18	1.873,80 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.873,80 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza digitale**  
**Titolo: Apprendisti 4.0 - 1**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Apprendisti 4.0 - 1
<b>Descrizione modulo</b>	Un aspetto centrale della pedagogia del tinkering è l'idea di un "projectory" ovvero di "progetto" e "traiettoria". Il percorso laboratoriale si basa su esplorazione e sperimentazione con l'utilizzo di materiali di riciclo e di strumenti di fablab. Facendo uso di vari materiali, gli studenti sono incoraggiati a realizzare progetti attraverso i quali si sviluppano le abilità come la creatività, la comunicazione e lavoro di gruppo, inventando soluzioni e mettendo alla prova le loro creazioni, anche per divertirsi, utilizzando spesso materiali di riciclo, con lo sviluppo delle attività di manipolazione, e strumenti per il making (stampanti 3d).

Data inizio prevista	28/10/2022
Data fine prevista	28/02/2023
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	AQIC843008
Numero destinatari	19 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Apprendisti 4.0 - 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		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

### Elenco dei moduli Modulo: Competenza digitale Titolo: Apprendisti 4.0 - 2

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Apprendisti 4.0 - 2
<b>Descrizione modulo</b>	Un aspetto centrale della pedagogia del tinkering è l'idea di un "projectory" ovvero di "progetto" e "traiettoria". Il percorso laboratoriale si basa su esplorazione e sperimentazione con l'utilizzo di materiali di riciclo e di strumenti di fablab. Facendo uso di vari materiali, gli studenti sono incoraggiati a realizzare progetti attraverso i quali si sviluppano le abilità come la creatività, la comunicazione e lavoro di gruppo, inventando soluzioni e mettendo alla prova le loro creazioni, anche per divertirsi, utilizzando spesso materiali di riciclo, con lo sviluppo delle attività di manipolazione, e strumenti per il making (stampanti 3d).
<b>Data inizio prevista</b>	28/02/2023
<b>Data fine prevista</b>	28/04/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQIC843008
<b>Numero destinatari</b>	19 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Apprendisti 4.0 - 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		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

## Elenco dei moduli Modulo: Competenza digitale Titolo: APPRENDISTI 4.0 - 3

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	APPRENDISTI 4.0 - 3
<b>Descrizione modulo</b>	Un aspetto centrale della pedagogia del tinkering è l'idea di un "projectory" ovvero di "progetto" e "traiettoria". Il percorso laboratoriale si basa su esplorazione e sperimentazione con l'utilizzo di materiali di riciclo e di strumenti di fablab. Facendo uso di vari materiali, gli studenti sono incoraggiati a realizzare progetti attraverso i quali si sviluppano le abilità come la creatività, la comunicazione e lavoro di gruppo, inventando soluzioni e mettendo alla prova le loro creazioni, anche per divertirsi, utilizzando spesso materiali di riciclo, con lo sviluppo delle attività di manipolazione, e strumenti per il making (stampanti 3d).
<b>Data inizio prevista</b>	01/05/2023
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	AQIC843008
<b>Numero destinatari</b>	18 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: APPRENDISTI 4.0 - 3

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		18	1.873,80 €



---

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

## Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
IL CAMPUS ESTIVO DEL COLLODI MARINI	€ 35.574,00
Competenze per	€ 34.324,80
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 69.898,80</b>

<b>Avviso</b>	33956 del 18/05/2022 - FSE- Socialità, apprendimenti, accoglienza(Piano 1077883)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 69.898,80
<b>Massimale avviso</b>	€ 70.000,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	-
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	-
<b>Data e ora inoltro</b>	19/05/2022 16:07:54
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo/rendiconto relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Sì

#### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Giochi dal mondo</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Calciando</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>l'atelier della creatività</u>	€ 5.082,00	

10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione alla cittadinanza attiva e alla cura dei beni comuni: <u>Il territorio racconta</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni: <u>Hortus inconclusus</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni: <u>del legno e della creta</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Musica e Canto: <u>Musichiamo</u>	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "IL CAMPUS ESTIVO DEL COLLODI MARINI"</b>	<b>€ 35.574,00</b>	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Comprensione del testo 1</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Comprensione del testo 2</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Matematizzare 1</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Matematizzare 2</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Apprendisti 4.0 - 1</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Apprendisti 4.0 - 2</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>APPRENDISTI 4.0 - 3</u>	€ 4.873,80	
	<b>Totale Progetto "Competenze per"</b>	<b>€ 34.324,80</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 69.898,80</b>	<b>€ 70.000,00</b>