

## Candidatura N. 1082018

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

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

|                              |  |
|------------------------------|--|
| <b>Denominazione</b>         | I.C.S. BONVESIN DE LA RIVA   |
| <b>Codice meccanografico</b> | MIIC8D9008   |
| <b>Tipo istituto</b>         | ISTITUTO COMPRENSIVO   |
| <b>Indirizzo</b>             | VIA BONVESIN DE LA RIVA 1  |
| <b>Provincia</b>             | MI   |
| <b>Comune</b>                | Legnano  |
| <b>CAP</b>                   | 20025  |
| <b>Telefono</b>              | 0331548306   |
| <b>E-mail</b>                | MIIC8D9008@istruzione.it   |
| <b>Sito web</b>              | <a href="https://www.icsbonvesin.edu.it/">https://www.icsbonvesin.edu.it/</a>  |
| <b>Numero alunni</b>         | 1020   |
| <b>Plessi</b>                | MIAA8D9015 - VIA CAVOUR/LEGNANO<br>MIEE8D901A - E.DE AMICIS<br>MIEE8D902B - D.D.S. "DON MILANI"<br>MIIC8D9008 - I.C.S. BONVESIN DE LA RIVA<br>MIMM8D9019 - B. DE LA RIVA - LEGNANO |

## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1082018 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

| Tipologia modulo  | Titolo                           | Costo              |
|---|----------------------------------|--------------------|
| Competenza alfabetica funzionale                                  | Digital Storytelling             | € 5.082,00         |
| Competenza multilinguistica                                       | Tell a tale                      | € 5.082,00         |
| Competenza multilinguistica                                       | Fairy tales                      | € 5.082,00         |
| Competenza multilinguistica                                       | English workshop                 | € 5.082,00         |
| Competenza multilinguistica                                       | Super English!                   | € 5.082,00         |
| Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM) | Diamo i numeri                   | € 5.082,00         |
| Competenza digitale   | Videogames studios               | € 5.082,00         |
| Competenza digitale   | Digital Smart                    | € 5.082,00         |
| Competenza digitale   | Digital Smart Games              | € 5.082,00         |
| Competenza digitale   | La bottega 2.0                   | € 5.082,00         |
| Competenza digitale   | Sguardi visioni racconti         | € 5.082,00         |
| Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale  | Musicando                        | € 5.082,00         |
| Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale  | Alziamo il sipario               | € 5.082,00         |
|   | <b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b> | <b>€ 66.066,00</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: OPEN YOUR MIND

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| <b>Descrizione progetto</b> | <p>La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2021-2022 e 2022-2023, in particolare durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate al potenziamento degli apprendimenti e delle competenze chiave, in conformità alla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea 22 maggio 2018.</p> <p>La progettazione e la realizzazione dei percorsi didattici e formativi sono ispirate all'utilizzo di metodologie didattiche innovative, che valorizzano l'apprendimento attivo e cooperativo, con particolare attenzione anche al benessere personale e alle relazioni. Le azioni promuovono il protagonismo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti, delle adulte e degli adulti, in situazioni esperienziali.</p> <p>I moduli didattici sono svolti in setting di aula flessibili e modulari oppure in contesti di tipo esperienziale o immersivo, anche all'aperto, nel rispetto delle norme sulle misure di sicurezza Covid vigenti, in sinergia con le realtà istituzionali, culturali, sociali, economiche del territorio.</p> <p>I percorsi di formazione sono volti a:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Rafforzare le competenze chiave per l'apprendimento permanente, in particolare potenziando i livelli di base;</li><li>- Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio con metodologie innovative, proattive e stimolanti;</li><li>- Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente.</li></ul> |
| <b>Codice CUP</b>           | J34C22000710001  |

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

| Modulo                           | Costo totale       |
|----------------------------------|--------------------|
| Digital Storytelling             | € 5.082,00         |
| Tell a tale                      | € 5.082,00         |
| Fairy tales                      | € 5.082,00         |
| English workshop                 | € 5.082,00         |
| Super English!                   | € 5.082,00         |
| Diamo i numeri                   | € 5.082,00         |
| Videogames studios               | € 5.082,00         |
| Digital Smart                    | € 5.082,00         |
| Digital Smart Games              | € 5.082,00         |
| La bottega 2.0                   | € 5.082,00         |
| Sguardi visioni racconti         | € 5.082,00         |
| Musicando                        | € 5.082,00         |
| Alziamo il sipario               | € 5.082,00         |
| <b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b> | <b>€ 66.066,00</b> |

## Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza alfabetica funzionale**  
**Titolo: Digital Storytelling**

### Dettagli modulo

|                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| <b>Titolo modulo</b>                  | Digital Storytelling   |
| <b>Descrizione modulo</b>             | Il laboratorio intende favorire lo studio della letteratura e dei classici con approccio trasversale per generi letterari e temi, a partire da quelli più vicini al mondo emozionale degli studenti. Lo sviluppo delle competenze letterarie nello studente costituisce una riappropriazione del testo letterario, esercizio di riscrittura fino alla rielaborazione multimediale. Il laboratorio si concentra sull'evoluzione della scrittura in ambiente digitale, che consente la scrittura collaborativa, l'organizzazione di gruppi di lettura, anche in digitale, l'utilizzo dei social media in chiave di scambio di contenuti letterari, anche con la creazione da parte degli alunni di podcast e blog condivisi. |
| <b>Data inizio prevista</b>           | 22/10/2022   |
| <b>Data fine prevista</b>             | 28/01/2023   |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Competenza alfabetica funzionale   |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | MIEE8D901A<br>MIEE8D902B   |

|                           |                                    |
|---------------------------|------------------------------------|
| <b>Numero destinatari</b> | 20 Studentesse e studenti Primaria |
| <b>Numero ore</b>         | 30                                 |

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Digital Storytelling

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza multilinguistica**

**Titolo: Tell a tale**

#### Dettagli modulo

|                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| <b>Titolo modulo</b>                  | Tell a tale  |
| <b>Descrizione modulo</b>             | La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio "comunicativo", a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che, varcando le mura della scuola o della città, diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera (incontri nei parchi, nelle biblioteche, nelle comunità virtuali che permettono l'interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età). Tale approccio sarà seguito anche attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti. |
| <b>Data inizio prevista</b>           | 29/08/2022   |
| <b>Data fine prevista</b>             | 02/09/2022   |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Competenza multilinguistica  |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | MIEE8D901A<br>MIEE8D902B   |
| <b>Numero destinatari</b>             | 20 Studentesse e studenti Primaria   |
| <b>Numero ore</b>                     | 30   |

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Tell a tale

| 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> |

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza multilinguistica**  
**Titolo: Fairy tales**

**Dettagli modulo**

|                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| <b>Titolo modulo</b>                  | Fairy tales  |
| <b>Descrizione modulo</b>             | La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio "comunicativo", a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che, varcando le mura della scuola o della città, diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera (incontri nei parchi, nelle biblioteche, nelle comunità virtuali che permettono l'interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età). Tale approccio sarà seguito anche attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti. |
| <b>Data inizio prevista</b>           | 05/09/2022   |
| <b>Data fine prevista</b>             | 09/09/2022   |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Competenza multilinguistica  |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | MIEE8D901A<br>MIEE8D902B   |
| <b>Numero destinatari</b>             | 20 Studentesse e studenti Primaria   |
| <b>Numero ore</b>                     | 30   |

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Fairy tales**

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

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

**Dettagli modulo**

|                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| <b>Titolo modulo</b>                  | English workshop   |
| <b>Descrizione modulo</b>             | La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio "comunicativo", a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che, varcando le mura della scuola o della città, diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera (incontri nei parchi, nelle biblioteche, nelle comunità virtuali che permettono l'interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età). Tale approccio sarà seguito anche attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti. |
| <b>Data inizio prevista</b>           | 29/08/2022   |
| <b>Data fine prevista</b>             | 02/09/2022   |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Competenza multilinguistica  |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | MIMM8D9019   |
| <b>Numero destinatari</b>             | 20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado   |
| <b>Numero ore</b>                     | 30   |

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: English workshop**

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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza multilinguistica**  
**Titolo: Super English!**

**Dettagli modulo**

|                      |                |
|----------------------|----------------|
| <b>Titolo modulo</b> | Super English! |
|----------------------|----------------|

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <b>Descrizione modulo</b>             | A livello internazionale sono note le potenzialità delle tecnologie digitali per l'apprendimento linguistico. Mobile, social networks, community permettono interazioni con native speaker, attività collaborative di lettura e scrittura sono possibili con blog, wiki ed editor condivisi. A tal proposito diventa necessario promuovere nel laboratorio una didattica in cui l'attuazione dell'approccio comunicativo sia potenziato dal mobile e dal web 2.0. Un giornalino online, una guida della città si possono realizzare collaborativamente grazie agli strumenti citati. L'attività inizierà nel laboratorio e proseguirà in altri spazi fisici e virtuali, ridefinendo e ampliando il concetto di ambiente di apprendimento e modalità di interazione. |
| <b>Data inizio prevista</b>           | 22/10/2022  |
| <b>Data fine prevista</b>             | 28/01/2023  |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Competenza multilinguistica   |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | MIEE8D901A<br>MIEE8D902B  |
| <b>Numero destinatari</b>             | 20 Studentesse e studenti Primaria  |
| <b>Numero ore</b>                     | 30  |

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Super English!

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

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Diamo i numeri**

#### Dettagli modulo

|                           |   |
|---------------------------|---|
| <b>Titolo modulo</b>      | Diamo i numeri  |
| <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>           | 22/10/2022  |
| <b>Data fine prevista</b>             | 28/01/2023  |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM) |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | MIEE8D901A<br>MIEE8D902B  |
| <b>Numero destinatari</b>             | 20 Studentesse e studenti Primaria                                |
| <b>Numero ore</b>                     | 30  |

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Diamo i numeri

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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza digitale**  
**Titolo: Videogames studios**

#### Dettagli modulo

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <b>Titolo modulo</b>                  | Videogames studios  |
| <b>Descrizione modulo</b>             | Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici. |
| <b>Data inizio prevista</b>           | 22/10/2022  |
| <b>Data fine prevista</b>             | 28/01/2023  |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Competenza digitale   |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | MIEE8D901A<br>MIEE8D902B  |
| <b>Numero destinatari</b>             | 20 Studentesse e studenti Primaria  |
| <b>Numero ore</b>                     | 30  |

### Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Videogames studios

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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza digitale**  
**Titolo: Digital Smart**

### Dettagli modulo

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <b>Titolo modulo</b>                  | Digital Smart   |
| <b>Descrizione modulo</b>             | Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici. |
| <b>Data inizio prevista</b>           | 15/10/2022  |
| <b>Data fine prevista</b>             | 21/01/2023  |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Competenza digitale   |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | MIMM8D9019  |
| <b>Numero destinatari</b>             | 20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado  |
| <b>Numero ore</b>                     | 30  |

### Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Digital Smart

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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza digitale**

## Titolo: Digital Smart Games

### Dettagli modulo

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <b>Titolo modulo</b>                  | Digital Smart Games   |
| <b>Descrizione modulo</b>             | Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici. |
| <b>Data inizio prevista</b>           | 15/10/2022  |
| <b>Data fine prevista</b>             | 21/01/2023  |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Competenza digitale   |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | MIMM8D9019  |
| <b>Numero destinatari</b>             | 20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado  |
| <b>Numero ore</b>                     | 30  |

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Digital Smart Games

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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza digitale**  
**Titolo: La bottega 2.0**

### Dettagli modulo

|                      |                |
|----------------------|----------------|
| <b>Titolo modulo</b> | La bottega 2.0 |
|----------------------|----------------|

|                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| <b>Descrizione modulo</b>             | Un aspetto centrale della pedagogia del tinkering è l'idea di un "projectory" ovvero di "progetto" e "traiettoria".<br>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>           | 06/02/2023   |
| <b>Data fine prevista</b>             | 31/05/2023   |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Competenza digitale  |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | MIMM8D9019   |
| <b>Numero destinatari</b>             | 20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado   |
| <b>Numero ore</b>                     | 30   |

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: La bottega 2.0

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

### Elenco dei moduli Modulo: Competenza digitale Titolo: Sguardi visioni racconti

#### Dettagli modulo

|                           |  |
|---------------------------|--|
| <b>Titolo modulo</b>      | Sguardi visioni racconti   |
| <b>Descrizione modulo</b> | Il progetto prevede la realizzazione di prodotti audiovisivi, quali cortometraggi, spot, documentari ecc. Le attività che sottendono alla realizzazione di tutto il materiale audiovisivo previsto si caratterizzano per la loro interdisciplinarietà, afferendo dunque a quasi tutte le aree di intervento in relazione alle finalità del POF. Le attività proposte con questo progetto intendono educare gli alunni a nuove forme di linguaggi legati all'audiovisivo. Si confronteranno in maniera esperienziale con l'arte cinematografica, imparando, ad esempio, l'importanza delle inquadrature. Avranno la possibilità di trattare un argomento o fare una sorta di viaggio all'interno di mondi da raccontare con il linguaggio del documentario, sempre attenti ad un taglio artistico con l'utilizzo della tecnologia digitale. |

|                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| <b>Data inizio prevista</b>           | 06/02/2023                                       |
| <b>Data fine prevista</b>             | 31/05/2023                                       |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Competenza digitale                              |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | MIMM8D9019                                       |
| <b>Numero destinatari</b>             | 20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado |
| <b>Numero ore</b>                     | 30   |

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Sguardi visioni racconti

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**

**Titolo: Musicando**

#### Dettagli modulo

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <b>Titolo modulo</b>                  | Musicando   |
| <b>Descrizione modulo</b>             | 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. |
| <b>Data inizio prevista</b>           | 15/10/2022  |
| <b>Data fine prevista</b>             | 28/01/2023  |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale  |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | MIMM8D9019  |
| <b>Numero destinatari</b>             | 20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado  |

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

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Musicando

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**

**Titolo: Alziamo il sipario**

#### Dettagli modulo

|                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| <b>Titolo modulo</b>                  | Alziamo il sipario   |
| <b>Descrizione modulo</b>             | Le attività del laboratorio mirano a stimolare la creatività come percorso personale di ciascuno, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. I partecipanti saranno coinvolti nella scoperta dell'arte quale unione di teatro, musica e danza attraverso la preparazione e realizzazione di uno spettacolo. Professionisti specializzati nelle diverse discipline artistiche potranno arricchire le basi culturali dei partecipanti attraverso attività di recitazione, uniti a momenti di scrittura creativa, per mettere mano al copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione. |
| <b>Data inizio prevista</b>           | 06/02/2023   |
| <b>Data fine prevista</b>             | 31/05/2023   |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale   |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | MIMM8D9019   |
| <b>Numero destinatari</b>             | 20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado   |
| <b>Numero ore</b>                     | 30   |

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Alziamo il sipario

| 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> |

## Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

| Progetto               | Costo              |
|------------------------|--------------------|
| OPEN YOUR MIND         | € 66.066,00        |
| <b>TOTALE PROGETTO</b> | <b>€ 66.066,00</b> |

|  |  |
|--|--|
| <b>Avviso</b>  | 33956 del 18/05/2022 - FSE- Socialità, apprendimenti, accoglienza(Piano 1082018) |
| <b>Importo totale richiesto</b>  | € 66.066,00  |
| <b>Massimale avviso</b>  | € 70.000,00  |
| <b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>  |  |
| <b>Data Delibera collegio docenti</b>  | -  |
| <b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>  |  |
| <b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>  | -  |
| <b>Data e ora inoltro</b>  | 31/05/2022 16:36:20  |
| <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 |
|------------------------------|--|------------|-----------|
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza alfabetica funzionale: <u>Digital Storytelling</u>                          | € 5.082,00 |           |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza multilinguistica: <u>Tell a tale</u>  | € 5.082,00 |           |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza multilinguistica: <u>Fairy tales</u>  | € 5.082,00 |           |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza multilinguistica: <u>English workshop</u>                                   | € 5.082,00 |           |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza multilinguistica: <u>Super English!</u>                                     | € 5.082,00 |           |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Diamo i numeri</u> | € 5.082,00 |           |



|                                 |   |                    |                    |
|---------------------------------|---|--------------------|--------------------|
| 10.2.2A -<br>Competenze di base | Competenza digitale: <u>Videogames studios</u>  | € 5.082,00         |                    |
| 10.2.2A -<br>Competenze di base | Competenza digitale: <u>Digital Smart</u>   | € 5.082,00         |                    |
| 10.2.2A -<br>Competenze di base | Competenza digitale: <u>Digital Smart Games</u>   | € 5.082,00         |                    |
| 10.2.2A -<br>Competenze di base | Competenza digitale: <u>La bottega 2.0</u>  | € 5.082,00         |                    |
| 10.2.2A -<br>Competenze di base | Competenza digitale: <u>Sguardi visioni racconti</u>  | € 5.082,00         |                    |
| 10.2.2A -<br>Competenze di base | Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Musicando</u>          | € 5.082,00         |                    |
| 10.2.2A -<br>Competenze di base | Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Alziamo il sipario</u> | € 5.082,00         |                    |
|                                 | <b>Totale Progetto "OPEN YOUR MIND"</b>   | <b>€ 66.066,00</b> |                    |
|                                 | <b>TOTALE CANDIDATURA</b>   | <b>€ 66.066,00</b> | <b>€ 70.000,00</b> |