

## Candidatura N. 1080602

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

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	I.I.S.S. VALDARNO
<b>Codice meccanografico</b>	ARIS00800Q
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
<b>Indirizzo</b>	VIA TRIESTE, 20
<b>Provincia</b>	AR
<b>Comune</b>	San Giovanni Valdarno
<b>CAP</b>	52027
<b>Telefono</b>	0559122009
<b>E-mail</b>	ARIS00800Q@istruzione.it
<b>Sito web</b>	<a href="https://www.isisvaldarno.edu.it/">https://www.isisvaldarno.edu.it/</a>
<b>Numero alunni</b>	1492
<b>Plessi</b>	ARIS00800Q - I.I.S.S. VALDARNO ARRI00801B - G. MARCONI ARTD008012 - I.T.E. " SEVERI" ARTF008018 - ITT"GALILEO FERRARIS"

## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1080602 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	Generazione in movimento	€ 3.936,90
Arte; scrittura creativa; teatro	Dal teatro alla scena, dalla scena al teatro: drammaturgia per principianti!	€ 5.082,00
Arte; scrittura creativa; teatro	CinemaLab	€ 4.873,80
Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni	UN VIAGGIO NELLA MODA	€ 5.082,00
Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni	Vestirsi d'epoca	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 24.056,70</b>

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza alfabetica funzionale	Qui si parla italiano!	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	Competenza multilinguistica	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	Inspire to Make a Difference - Un Progetto per la musica e la lingua inglese	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	MateMaticaMente	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	FISICA da COSTRUIRE INSIEME!	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	LABORATORIO DI EDUCAZIONE ALLE SCIENZE DELLA VITA	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Laboratorio di Robotica educativa	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Certificazioni Informatiche	€ 5.082,00

Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Una settimana da programmatore	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 45.738,00</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: CreaAttivaMente

<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 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>
<b>Codice CUP</b>	J54D22000690006

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Generazione in movimento	€ 3.936,90
Dal teatro alla scena, dalla scena al teatro: drammaturgia per principianti!	€ 5.082,00
CinemaLab	€ 4.873,80
UN VIAGGIO NELLA MODA	€ 5.082,00
Vestirsi d'epoca	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 24.056,70</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Generazione in movimento**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Generazione in movimento
<b>Descrizione modulo</b>	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. 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.
<b>Data inizio prevista</b>	20/06/2022
<b>Data fine prevista</b>	20/06/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ARIS00800Q
<b>Numero destinatari</b>	9 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Generazione in movimento

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		9	936,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>3.936,90 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro**

**Titolo: Dal teatro alla scena, dalla scena al teatro: drammaturgia per principianti!**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Dal teatro alla scena, dalla scena al teatro: drammaturgia per principianti!
<b>Descrizione modulo</b>	Cos'è un testo teatrale e come si mette in scena? Queste le domande che si pone questo corso. Sarà proposta una selezione di opere di epoca moderna e contemporanea, italiane e straniere, in base alle preferenze dei partecipanti e in un'ottica comparativa. Saranno altresì presentate esercitazioni laboratoriali di scrittura creativa e di riscritture, volte a favorire l'apprendimento delle principali soft skills, in modo particolare le capacità di adattamento e di lavoro in team. Il modulo sarà svolto in stretta connessione con il laboratorio di Moda dell'Istituto, cercando di coinvolgere le studentesse del suddetto laboratorio nella realizzazione di alcuni costumi di scena. L'inizio del modulo è previsto per ottobre e si concluderà entro giugno 2023. Oltre alle attività inerenti l'analisi di opere drammaturgiche, sarà proposta, in base alle esigenze dei partecipanti, una serie di esercizi di recitazione in modo da riuscire a realizzare una piccola rappresentazione finale, utilizzando i costumi di scena creati dalle studentesse dell'indirizzo moda. Tutto ciò servirà a favorire il ritorno ai lavori di gruppo e alla "fisicità" che i nostri studenti hanno perso dopo due anni di pandemia. L'obiettivo finale e complessivo del modulo è così riassumibile: il teatro come atto catartico e rimedio alle ansie dei nostri ragazzi.
<b>Data inizio prevista</b>	20/06/2022
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Arte; scrittura creativa; teatro
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ARIS00800Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Dal teatro alla scena, dalla scena al teatro: drammaturgia per principianti!

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: CinemaLab**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	CinemaLab
<b>Descrizione modulo</b>	Il progetto è finalizzato ad incrementare le conoscenze laboratoriali delle studentesse e degli studenti nell'ambito del cinema e degli audiovisivi. In particolare, nel corso delle esercitazioni saranno affinate le loro abilità necessarie a sviluppare competenze specifiche nel vasto mondo delle immagini (compreso quelle presenti sui social media e fruibili attraverso smartphone e device di uso quotidiano). Durante gli incontri, gli argomenti che verranno affrontati saranno incentrati sulle seguenti tematiche: esperienze di audio-video editing (supportate da strumentazioni professionali), analisi teorica del prodotto cinematografico (guidata da esperti del settore), visione collettiva di film in classe e/o al cinema (con dibattito a seguire), incontri con personalità del mondo del cinema e della televisione (registi, attori, critici cinematografici e televisivi, incontro con giornalisti ed esperti di cinema e della televisione che collaborano con testate giornalistiche, analisi della gestione dei portali online e dei canali televisivi. Entrando nello specifico delle competenze attese, queste si possono così riassumere: capacità di analisi e comprensione del testo audiovisivo; capacità di analisi storica, linguistica e analitica dell'immagine; compilazione di schede di analisi del film; realizzazione di ambienti virtuali dove poter raccogliere e condividere i testi realizzati dalle studentesse e dagli studenti; realizzazione di cortometraggi, mediometraggi, lungometraggi e documentari, su tematiche specifiche di particolare interesse (creando successivamente un archivio di best practises); creazione e sviluppo di laboratori permanenti di produzione audiovisiva; realizzazione di prodotti audiovisivi.
<b>Data inizio prevista</b>	20/06/2022
<b>Data fine prevista</b>	20/06/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Arte; scrittura creativa; teatro
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ARIS00800Q
<b>Numero destinatari</b>	18 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: CinemaLab**

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: Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni**

**Titolo: UN VIAGGIO NELLA MODA**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	UN VIAGGIO NELLA MODA
<b>Descrizione modulo</b>	Il progetto intende ampliare l'offerta formativa introducendo nuovi stimoli nel curriculum. Si propone di migliorare le competenze attraverso l'introduzione della storia del costume e del tessuto dell'ottocento. Il corso prevede un viaggio nella storia del tessuto jacquard, disegnando e creando trame e motivi da sogno, con l'obiettivo di strutturare un percorso laboratoriale che permetta un apprendimento significativo della storia del 1800 attraverso gli usi e costumi del tempo. Il modulo, sviluppato attraverso il fare, permetterà l'inclusione degli studenti fragili favorendo il lavoro di gruppo, la socialità ed il recupero delle tradizioni storiche ed artigianali del territorio. Caratteristica importante sarà quella della trasversalità che coinvolgerà anche i laboratori di teatro previsti con la realizzazione di un evento finale comune.
<b>Data inizio prevista</b>	20/06/2022
<b>Data fine prevista</b>	20/06/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ARIS00800Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: UN VIAGGIO NELLA MODA

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: Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni**

## Titolo: Vestirsi d'epoca

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Vestirsi d'epoca
<b>Descrizione modulo</b>	Il corso è finalizzato allo studio, alla ricerca e alla realizzazione di abiti dell'Ottocento. L'analisi, la conoscenza dei cartamodelli, delle tecniche di realizzazione tipiche dell'artigianato Italiano dell'epoca, consentirà ai nostri alunni di conseguire apprendimenti relazionali e creativi, necessari per lo sviluppo e la crescita professionale. Il progetto verrà interamente realizzato all'interno dei nostri laboratori abbigliamento e moda, i discenti collaboreranno alla realizzazione di manufatti artigianali che saranno poi presentati nell'evento finale. Il modulo si pone come obiettivo principale l'apprendimento significativo e collaborativo sia tra pari che attraverso azioni di tutoring che garantiscono inclusione e socialità.
<b>Data inizio prevista</b>	20/06/2022
<b>Data fine prevista</b>	20/06/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ARIS00800Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Vestirsi d'epoca

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>

## 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: Una scuola per il futuro

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<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>
<p><b>Codice CUP</b></p>	<p>J54D22000700006</p>

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Qui si parla italiano!	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	€ 5.082,00
Inspire to Make a Difference - Un Progetto per la musica e la lingua inglese	€ 5.082,00
MateMaticaMente	€ 5.082,00
FISICA da COSTRUIRE INSIEME!	€ 5.082,00
LABORATORIO DI EDUCAZIONE ALLE SCIENZE DELLA VITA	€ 5.082,00
Laboratorio di Robotica educativa	€ 5.082,00
Certificazioni Informatiche	€ 5.082,00
Una settimana da programmatore	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 45.738,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza alfabetica funzionale**

**Titolo: Qui si parla italiano!**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Qui si parla italiano!
<b>Descrizione modulo</b>	Il modulo intende potenziare la lingua italiana, soprattutto per gli studenti stranieri, in modo da favorire l'inclusione scolastica, migliorando le competenze comunicative e relazionali. Obiettivo del corso è quello di ridurre le difficoltà ascrivibili alla comunicazione orale e scritta che solitamente rendono più gravosa, in particolare per gli studenti non italofoni, la frequenza delle lezioni mattutine, incentivando così l'abbandono degli studi. Oltre a lezioni frontali e laboratoriali, si intende favorire la collaborazione tra pari, in modo da rendere l'apprendimento più agevole, facilitando la conoscenza e lo scambio multiculturale. Sarà proposto, in base ai livelli di partenza, l'utilizzo di un vocabolario visivo, in modo da fissare il più alto numero di parole nella mente dei discenti. Le lezioni conclusive saranno dedicate all'esplorazione delle risorse digitali, nella fattispecie saranno mostrati i siti e le migliori app per un parlante italiano 2.0. Verrà inoltre spiegato l'utilizzo del dizionario della lingua italiana, nonché le modalità di consultazione. Durante il corso saranno svolte delle verifiche dell'apprendimento, miranti a mettere in evidenza i progressi raggiunti e non gli errori, in modo da coinvolgere le studentesse e gli studenti, evitando una situazione di disagio che potrebbe comportare l'interruzione della frequenza.
<b>Data inizio prevista</b>	20/06/2022
<b>Data fine prevista</b>	20/06/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza alfabetica funzionale

<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ARIS00800Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Qui si parla italiano!

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: Competenza multilinguistica**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Descrizione modulo</b>	<p>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.</p> <p>L'obiettivo del progetto è quello di preparare gli studenti interessati al conseguimento delle certificazioni linguistiche attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conversazione in lingua che permettano di interagire in modo collaborativo</li> <li>- Comprensione e produzione orale e scritta che consenta di rielaborare testi e redigerne di nuovi anche utilizzando programmi di videoscrittura</li> <li>- Funzioni comunicative relative ai livelli B1 e B2.</li> </ul> <p>Le attività laboratoriali si svolgeranno con il supporto di docenti madrelingua per favorire la comunicazione e la fluidità espressiva.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	20/06/2022
<b>Data fine prevista</b>	20/06/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ARIS00800Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Competenza multilinguistica

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: Inspire to Make a Difference - Un Progetto per la musica e la lingua inglese

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Inspire to Make a Difference - Un Progetto per la musica e la lingua inglese
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il progetto promuoverà, oltre alle competenze comunicative in L2, le cosiddette 21st Century Skills, ovvero la collaborazione, il pensiero critico e la creatività attraverso tecniche didattiche innovative quali: cooperative learning, hands-on activities, role-play, CLIL, attività task-oriented e comunicative. Le lezioni saranno pianificate secondo il criterio delle "classi ad abilità differenziate", con un'attenzione particolare agli studenti con special needs ma anche alle eccellenze.</p> <p>L'ambiente didattico costituisce anch'esso una innovazione in quanto le lezioni si svolgeranno nei laboratori attrezzati con i digital tools (computer, tablet, touch-screen monitor e la connessione a Internet).</p> <p>Le lezioni di L2 tratteranno topic di attualità come la cittadinanza attiva, lo sviluppo sostenibile, i cambiamenti climatici e l'ambiente e altri argomenti di interesse promossi dagli studenti.</p> <p>Per la Music Theory in particolare si tratteranno gli argomenti teorici – sempre in L2 - tra i quali la partitura, la storia della musica e delle sue forme; tutto si svolgerà in un laboratorio altamente tecnologico in quanto dotato delle attrezzature per Music Engineering.</p> <p>La metodologia consiste nell'approccio integrato, con la collaborazione dei docenti di musica, lingua inglese e del docente madrelingua.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	20/06/2022
<b>Data fine prevista</b>	20/06/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ARIS00800Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Inspire to Make a Difference - Un Progetto per la musica e la lingua inglese

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: MateMaticaMente**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	MateMaticaMente
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Al fine di rafforzare le competenze base e di potenziare le capacità di astrazione e ragionamento logico-deduttivo, si propongono i seguenti laboratori:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Laboratorio di Origami: Tale laboratorio mira al rafforzamento delle conoscenze di base come il concetto di numero e di operazione tramite un laboratorio manuale, un potenziamento delle competenze informatiche del concetto di algoritmo e della sua esecuzione.</li> <li>• Matematica e realtà: Tale laboratorio mira a sviluppare le competenze di modellizzazione tramite la risoluzione di problemi della realtà. Lo scopo è sviluppare un modello matematico che descriva fenomeni fisici, biologici, sociali, finanziari. Il laboratorio prevede la costruzione di macchine matematiche di base per la creazione delle curve, il lavoro verrà effettuato a gruppi per potenziare l'inclusione e recuperare la socialità.</li> <li>• Matematica e gioco d'azzardo: tale laboratorio mira a sviluppare la competenza sociale e civica in materia di cittadinanza e a rendere gli studenti consapevoli dei rischi del gioco tramite il potenziamento delle conoscenze di probabilità e teoria dei giochi.</li> <li>• Matematica e Logica: tale laboratorio mira a potenziare le capacità di astrazione e ragionamento logico deduttivo; risulta una competenza trasversale applicabile dagli studenti nelle materie di indirizzo.</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	20/06/2022
<b>Data fine prevista</b>	20/06/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ARIS00800Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: MateMaticaMente

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: FISICA da COSTRUIRE INSIEME!**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	FISICA da COSTRUIRE INSIEME!
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il Modulo si propone l'obiettivo di ampliare l'offerta formativa per potenziare le competenze di base legate alla comprensione dei fenomeni naturali e delle leggi matematiche che li regolano, propedeutiche all'acquisizione delle conoscenze delle nuove tecnologie e di competenze di problem solving in ambito tecnico scientifico. Tenendo conto della vocazione formativa tecnico-scientifico della scuola proponente, l'attività prevede due percorsi :</p> <p>1) il rafforzamento delle conoscenze di base sulle fondamentali leggi della fisica, attraverso l'applicazione del metodo scientifico</p> <p>2) il potenziamento e la valorizzazione delle capacità degli studenti più inclini ad un approccio scientifico investigativo, attraverso attività di approfondimento di aree anche non previste nel curriculum di studi</p> <p>I percorsi verranno condotti con metodologie innovative che valorizzino l'attività laboratoriale e il lavoro di gruppo, promuovendo sia azioni di peer tutoring, efficaci nell'apprendimento degli studenti più fragili e più carenti, sia azioni di learning by doing nella realizzazione di semplici prototipi sperimentali che aiutino gli studenti a comprendere come le leggi della fisica siano necessarie allo sviluppo tecnologico. Il lavoro di gruppo promuoverà la capacità di inclusione e della valorizzazione di ogni differenza, svilupperà la capacità di condividere le conoscenze e di organizzare il lavoro in base alle peculiarità dei singoli.</p> <p>L'organizzazione dei tempi prevederà una breve introduzione del docente che porrà quesiti da risolvere, la suddivisione in gruppi per formulare ipotesi, oppure per risolvere esercizi applicativi o per realizzare esperimenti o prototipi. Nella fase finale, i ragazzi si riuniranno per una restituzione condivisa del lavoro svolto.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	20/06/2022
<b>Data fine prevista</b>	20/06/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ARIS00800Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: FISICA da COSTRUIRE INSIEME!

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 Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)**

**Titolo: LABORATORIO DI EDUCAZIONE ALLE SCIENZE DELLA VITA**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	LABORATORIO DI EDUCAZIONE ALLE SCIENZE DELLA VITA
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il progetto nasce per supportare e incoraggiare l'apprendimento delle materie scientifiche, con particolare riferimento alle scienze della vita, considerato che nel biennio degli Istituti Tecnici Tecnologici non sono previste ore da dedicare a tale pratica.</p> <p>Il modulo si basa su un approccio laboratoriale e sull' apprendimento esperienziale che rende più comprensibili i fenomeni naturali e può incoraggiare gli studenti ad intraprendere una futura carriera nello studio delle scienze. Le lezioni pratiche contribuiscono in modo sostanziale a sviluppare le capacità critiche degli studenti e l'applicazione del metodo scientifico per la comprensione della realtà che ci circonda. Il percorso inoltre facilita gli apprendimenti di tutti gli studenti che hanno difficoltà nella memorizzazione delle informazioni e che imparano facendo, non di meno, aiuta l'inclusione degli studenti che si avvalgono della L. 104/92 e degli studenti BES.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	20/06/2022
<b>Data fine prevista</b>	20/06/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ARIS00800Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: LABORATORIO DI EDUCAZIONE ALLE SCIENZE DELLA VITA

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 Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)**  
**Titolo: Laboratorio di Robotica educativa**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	Laboratorio di Robotica educativa
<b>Descrizione modulo</b>	Il modulo prevede la progettazione di robot da impiegare in caso di eventi calamitosi o in ambienti ostili per individuare dispersi e facilitarne così le operazioni di soccorso. Dopo una breve presentazione sulla storia dei robot e sulla loro classificazione, saranno introdotti in una prima fase, i concetti teorici fondamentali relativi alla meccanica dei manipolatori, dei microcontrollori e della relativa programmazione, dei sensori e degli attuatori. La seconda fase prevede la realizzazione di più robot, da impiegare in situazioni emergenziali diverse che dovranno essere in grado di seguire percorsi guidati (line follower) e non ove saranno presenti ostacoli da spostare o superare. Finalità del progetto, oltre a quella di sviluppare il pensiero computazionale ed arricchire le conoscenze e le competenze degli alunni nell'ambito della robotica, è anche quella di incentivare la collaborazione e l'inclusione degli alunni in situazioni di fragilità e a rischio abbandono.
<b>Data inizio prevista</b>	20/06/2022
<b>Data fine prevista</b>	20/06/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ARIS00800Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Laboratorio di Robotica educativa**

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 Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)

#### Titolo: Certificazioni Informatiche

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Certificazioni Informatiche
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il progetto prevede l'acquisizione di competenze e concetti di base per l'uso del computer, come creare e gestire file e cartelle, inoltre attesta la conoscenza dei concetti di informatica di base su hardware, software, reti e sicurezza dei dati.</p> <p>I partecipanti saranno preparati al conseguimento delle certificazioni informatiche internazionali: ICDL e CISCO IT Essential.</p> <p>Gli argomenti trattati riguardano i fondamenti dell'hardware e del software: i componenti interni di un computer, le modalità per assemblare un personal computer, installare un sistema operativo, risolvere i relativi problemi mediante strumenti di sistema e software diagnostici.</p> <p>Saranno mostrate le funzionalità delle suite per la produttività e gli strumenti per la collaborazione online, oltre che i principi delle reti di comunicazione, la sicurezza informatica per una corretta navigazione web.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	20/06/2022
<b>Data fine prevista</b>	20/06/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ARIS00800Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Certificazioni Informatiche

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: Una settimana da programmatore

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Una settimana da programmatore
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il modulo prevede un corso intensivo di approfondimento delle tematiche relative alla programmazione e web design.</p> <p>Gli studenti approfondiranno le conoscenze di diversi linguaggi di programmazione, in modo da favorire l'apprendimento collaborativo tra pari.</p> <p>Durante la giornata si dedicheranno all'acquisizione dei concetti base della programmazione, in particolare sviluppo di algoritmi e problem solving. Dopodiché applicheranno tali conoscenze a problemi elementari fino a riuscire ad estendere le conoscenze a problemi sempre più complessi. Tutto darà ai discenti l'opportunità di lavorare sulle soft skills, sempre più richieste nel mondo del lavoro.</p> <p>In una seconda fase passeranno ad una programmazione più complessa e strutturata, ovvero il paradigma ad oggetti, riuscendo a creare programmi in autonomia.</p> <p>Infine, verranno affrontate le tematiche riguardanti il web design: l'obiettivo è la realizzazione di un sito web a partire da un semplice progetto HTML, che sarà migliorato attraverso il cosiddetto layout efficace, integrando frammenti di codice in linguaggi avanzati. La parte relativa alla progettazione e realizzazione di siti web sarà affiancata da cenni sull'utilizzo di wordpress.</p> <p>Durante le attività pratiche saranno creati gruppi di studenti che, attraverso la metodologia peer to peer, potranno collaborare al raggiungimento dei vari obiettivi e alla risoluzione dei problemi posti dai formatori.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	20/06/2022
<b>Data fine prevista</b>	20/06/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ARIS00800Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Una settimana da programmatore

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>

## Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
CreaAttivaMente	€ 24.056,70
Una scuola per il futuro	€ 45.738,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 69.794,70</b>

<b>Avviso</b>	33956 del 18/05/2022 - FSE- Socialità, apprendimenti, accoglienza(Piano 1080602)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 69.794,70
<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>	30/05/2022 12:12:45
<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>Generazione in movimento</u>	€ 3.936,90	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>Dal teatro alla scena, dalla scena al teatro: drammaturgia per principianti!</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>CinemaLab</u>	€ 4.873,80	

10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni: <u>UN VIAGGIO NELLA MODA</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>Vestirsi d'epoca</u>	€ 5.082,00	
<b>Totale Progetto "CreaAttivaMente"</b>		<b>€ 24.056,70</b>	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Qui si parla italiano!</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Competenza multilinguistica</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Inspire to Make a Difference - Un Progetto per la musica e la lingua inglese</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>MateMaticaMente</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>FISICA da COSTRUIRE INSIEME!</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>LABORATORIO DI EDUCAZIONE ALLE SCIENZE DELLA VITA</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Laboratorio di Robotica educativa</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Certificazioni Informatiche</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Una settimana da programmatore</u>	€ 5.082,00	
<b>Totale Progetto "Una scuola per il futuro"</b>		<b>€ 45.738,00</b>	
<b>TOTALE CANDIDATURA</b>		<b>€ 69.794,70</b>	<b>€ 70.000,00</b>