



## Candidatura N. 1049539

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

#### Sezione: Anagrafica scuola

##### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	FALERONE ISC
<b>Codice meccanografico</b>	APIC825004
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	PIAZZA DELLA LIBERTA' N. 1
<b>Provincia</b>	AP
<b>Comune</b>	Falerone
<b>CAP</b>	63837
<b>Telefono</b>	0734710165
<b>E-mail</b>	APIC825004@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.icsfalerone.edu.it
<b>Numero alunni</b>	836
<b>Plessi</b>	<p>APAA825011 - INFANZIA FALERONE CAPOLUOGO            APAA825022 - SCUOLA INFANZIA P.DI FALERONE            APAA825033 - INFANZIA MASSA FERMANA            APAA825044 - INFANZIA MONTAPPONE            APAA825055 - INFANZIA MONTE VIDON CORRADO            APAA825066 - INFANZIA SERVIGLIANO            APEE825016 - PRIMARIA CAPOLUOGO            APEE825027 - PRIMARIA PIANE DI FALERONE            APEE825049 - PRIMARIA MONTAPPONE            APEE82505A - PRIMARIA SERVIGLIANO            APIC825004 - FALERONE ISC            APMM825015 - FALERONE "DON BOSCO"            APMM825026 - MONTAPPONE "COLLODI"            APMM825037 - SERVIGLIANO "VECCHIOTTI"</p>



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1049539 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	"DAL GIOCO INDIVIDUALE AL GIOCO DI SQUADRA"	€ 5.082,00
Educazione alla cittadinanza attiva e alla cura dei beni comuni	"ALLA SCOPERTA DI FALERIO PICENUS"	€ 5.082,00
Musica e Canto	"MELODIOSA...MENTE"	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 15.246,00</b>

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza multilinguistica	"LET'S GET BETTER TOGETHER!"	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	"FUNNY ENGLISH"	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	"ACCENDI LA MATEMATICA...MENTE"	€ 5.082,00
Competenza digitale	"WEB RADIO IN DIGITAL SCHOOL"	€ 5.082,00
Competenza digitale	"PICCOLI PROGRAMMATORI CRESCONO"	€ 5.082,00
Competenza digitale	"SCACCO AL RE"	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 30.492,00</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: CREATIVA... MENTE

Progetto: CREATIVA... MENTE	
<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
"DAL GIOCO INDIVIDUALE AL GIOCO DI SQUADRA"	€ 5.082,00
"ALLA SCOPERTA DI FALERIO PICENUS"	€ 5.082,00
"MELODIOSA...MENTE"	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 15.246,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: "DAL GIOCO INDIVIDUALE AL GIOCO DI SQUADRA"**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	"DAL GIOCO INDIVIDUALE AL GIOCO DI SQUADRA"
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Tornare a riappropriarsi del proprio corpo e delle sue potenzialità. Muoversi divertendosi, ma soprattutto sentirsi nuovamente parte di un gruppo: fare "gioco" di squadra. Oggi più che mai sembrano questi gli imperativi da perseguire. Dopo un lungo periodo di forzata lontananza e di individualismo è fondamentale che la scuola, in qualità di ente formativo per eccellenza, riprenda il suo ruolo di promotrice di esperienze di crescita significative che accompagnino i bambini e i ragazzi, attraverso vittorie e sconfitte, nel percorso della vita. Il gioco di squadra li aiuterà a diventare grandi sviluppando fiducia nel prossimo, rispetto e ottimismo. Il laboratorio, svolto nel rispetto delle norme anti Covid vigenti, si prefigge pertanto di offrire agli alunni una speciale opportunità di confronto e di crescita psico- motoria.</p> <p>ATTIVITÀ PROPOSTE (6 ORE PER OGNI DISCIPLINA)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Badminton 2 vs 2</li> <li>• Basket 3 vs 3</li> <li>• Volley (Spikeball 3 vs 3)</li> <li>• Calcetto 5 vs 5</li> <li>• Rugby (Tag rugby 7 vs 7)</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	APMM825037
<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: "DAL GIOCO INDIVIDUALE AL GIOCO DI SQUADRA"**

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 alla cittadinanza attiva e alla cura dei beni comuni**

**Titolo: "ALLA SCOPERTA DI FALERIO PICENUS"**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	"ALLA SCOPERTA DI FALERIO PICENUS"
<b>Descrizione modulo</b>	<p>L'introduzione dell'insegnamento trasversale dell'Educazione Civica nel primo ciclo di istruzione richiama la necessità che la scuola intervenga nella formazione di una cultura della cittadinanza attiva, della partecipazione alla vita della comunità, della responsabilità sociale e del rispetto della legalità. Non un semplice rispetto di regole di convivenza civile, ma un'applicazione di esse nella quotidianità deve diventare un must per gli alunni di ogni fascia di età. E preservare il proprio ambiente di vita significa anche conoscere tradizioni e origini del luogo natale.</p> <p>Nel rispetto delle norme vigenti anti Covid si organizzeranno delle visite guidate nell'area archeologica di Falerio Picenus per osservare con curiosità fattiva i luoghi un tempo abitati dai nostri antenati. Con la lente di ingrandimento negli occhi e nel cuore gli alunni attraverseranno la VIA NOVA per giungere a teatro dove, con la fantasia, voleranno indietro nel tempo, quando in quel luogo riecheggiavano le voci degli attori. La storia diventerà per gli alunni disciplina viva perché potranno toccare con mano le Terme, l'Anfiteatro, il Teatro e il Serbatoio.</p> <p><b>OBIETTIVI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- osservare e analizzare le fonti storiche materiali della civiltà romana</li> <li>- distinguere gli elementi essenziali di questa civiltà</li> <li>- riconoscere l'eredità culturale della civiltà romana nel nostro tempo e nel luogo da noi abitato</li> </ul> <p><b>ATTIVITÀ PROPOSTE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• visita guidata al Teatro e al Parco Archeologico</li> <li>• realizzazione modellino delle strade romane con materiali di recupero</li> <li>• attività artistico- espressive: mosaico</li> </ul> <p><b>PRODOTTO</b> drammatizzazione presso il Teatro Romano</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione alla cittadinanza attiva e alla cura dei beni comuni
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	APEE825027
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria



Numero ore 30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: "ALLA SCOPERTA DI FALERIO PICENUS"

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: "MELODIOSA...MENTE"**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	"MELODIOSA...MENTE"
<b>Descrizione modulo</b>	<p>La musica offre ai bambini l'opportunità di appassionarsi a un linguaggio espressivo che li aiuti a entrare in relazione con l'altro. Con un approccio ludico ed esperienziale si intende avvicinare i bambini al mondo del suono e della musica con motivazione e interesse, valorizzando le potenzialità di cui dispongono, senza il peso della competizione e la frustrazione dell'insuccesso. Le attività saranno basate sul ritmo, sul canto, su giochi di ascolto, su giochi motori associati a suoni e pause. Esse permetteranno agli alunni di migliorare la coordinazione, di sviluppare la fantasia e di maturare uno spirito collaborativo.</p> <p><b>OBIETTIVI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Riprodurre un ritmo con i gesti, con le parti del corpo, con la voce</li> <li>- Individuare la scansione ritmica in un breve testo parlato</li> <li>- Riprodurre con la voce le diverse altezze del suono</li> <li>- Intonare correttamente con la voce una melodia seguendo una base strumentale</li> <li>- Rispettare il proprio turno nel canto corale</li> <li>- Incentivare capacità di ascolto per il riconoscimento dei principali parametri musicali, fraseologici e dinamici</li> <li>- Classificare le principali famiglie di strumenti in base alle differenti caratteristiche</li> </ul> <p><b>ATTIVITÀ PROPOSTE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Filastrocche</li> <li>• Sonorizzazioni corporee</li> <li>• Analisi musicale all'ascolto</li> <li>• Conte</li> <li>• Fiabe musicali</li> <li>• Improvvisazioni vocali</li> <li>• Giochi ritmici e melodici</li> </ul> <p><b>PRODOTTO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Costruzioni di strumenti musicali con materiali di recupero</li> <li>- Creazione di un coro di Istituto per l'esecuzione di semplici melodie polifoniche</li> </ul>



<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Musica e Canto
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	APEE825049
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: "MELODIOSA...MENTE"

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: "LA MIA SCUOLA È DIFFERENTE"

Progetto: "LA MIA SCUOLA È DIFFERENTE"	
<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
"LET'S GET BETTER TOGETHER!"	€ 5.082,00
"FUNNY ENGLISH"	€ 5.082,00
"ACCENDI LA MATEMATICA...MENTE"	€ 5.082,00
"WEB RADIO IN DIGITAL SCHOOL"	€ 5.082,00
"PICCOLI PROGRAMMATORI CRESCONO"	€ 5.082,00
"SCACCO AL RE"	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 30.492,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza multilinguistica**

**Titolo: "LET'S GET BETTER TOGETHER!"**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	"LET'S GET BETTER TOGETHER!"
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Le abilità e competenze linguistiche per la lingua inglese (produzione e ricezione sia scritta che orale) sono sempre difficili da padroneggiare, anche in considerazione del fatto che sono solo tre le ore curriculari previste per la lingua inglese nella Scuola Secondaria di I Grado. Si è pensato quindi di consolidare e rafforzare le abilità linguistiche dei partecipanti (soprattutto quelle di listening and speaking) attraverso l'utilizzo delle tecnologie informatiche per la creazione di prodotti finali con due applicazioni di facile uso ma molto coinvolgenti e vicine al modo di porsi e di pensare dei soggetti coinvolti. Thinglink prevede l'utilizzo di una foto principale da taggare con video, altre foto, didascalie e file audio; mentre Prezi Next è una sorta di evoluzione della presentazione in Powerpoint che diventa più interattiva e coinvolgente.</p> <p><b>OBIETTIVI:</b> sviluppare le abilità ricettive e produttive previste dal QCER per il livello A1 e A2, consolidare e ampliare il bagaglio lessicale relativo alla sfera del quotidiano; conoscere e sviluppare le competenze digitali, attraverso l'uso di applicazioni e di programmi specifici (Prezi Next e Thinglink); rendere i partecipanti maggiormente sicuri nell'utilizzo della lingua inglese in tutti i suoi aspetti, linguistici e comunicativi; fornire una preparazione adeguata per sostenere l'esame KET per il conseguimento della certificazione linguistica Cambridge Key English.</p> <p>I partecipanti lavoreranno individualmente e per piccoli gruppi con la metodologia Task based, cioè la progettazione e produzione di un prodotto finale multimediale su un argomento relativo alla sfera personale; esporranno i loro prodotti multimediali in lingua alla propria classe di appartenenza.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	APMM825015
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: "LET'S GET BETTER TOGETHER!"

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: "FUNNY ENGLISH"

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	"FUNNY ENGLISH"
<b>Descrizione modulo</b>	<p>L'importanza della lingua inglese, quale strumento di comunicazione, di sviluppo e di realizzazione della persona in un'ottica mondiale, prevede come azione necessaria il miglioramento delle abilità linguistiche dei nostri alunni. In qualità di futuri cittadini, essi dovranno disporre di competenze utili per adattarsi in modo flessibile alla società in continuo mutamento, rispondere serenamente alle richieste, cogliere le opportunità formative. Il progetto "FUNNY ENGLISH" sarà basato sul potenziamento delle quattro abilità: LISTENING, SPEAKING, WRITING, READING. Agli alunni e alle alunne verranno presentati contesti a loro familiari quali BODY, ROOMS IN THE HOUSE, COUNTRIES, ANIMALS, DRESSES, FOODS, HOBBIES, HISTORY AND TRADITIONS IN THE UK.</p> <p><b>OBIETTIVI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppare un atteggiamento positivo verso la L2</li> <li>- Stimolare curiosità e interesse verso le tradizioni e la storia della civiltà anglosassone</li> <li>- Migliorare le abilità di ascolto, comunicazione, interazione</li> <li>- Sapersi "muovere" in situazioni relative ai contesti di vita quotidiana</li> </ul> <p><b>METODOLOGIA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Storytelling</li> <li>• Drammatizzazione con puppet fingers</li> <li>• Role play</li> <li>• TPR</li> <li>• Songs</li> <li>• Guessing games</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021



<b>Data fine prevista</b>	30/06/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	APEE825016
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: "FUNNY ENGLISH"

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)**  
**Titolo: "ACCENDI LA MATEMATICA...MENTE"**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	"ACCENDI LA MATEMATICA...MENTE"
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il progetto ha la finalità di utilizzare la matematica come gioco individuale e cooperativo creando un'alternativa per il potenziamento della capacità logiche, con interventi che rispondano ai bisogni degli alunni nel rispetto degli stili cognitivi e dei tempi di apprendimento. Il potenziamento e il consolidamento sono utili anche per il processo di integrazione con lavori a piccoli gruppi o in coppie. Le attività di laboratorio offrono momenti di apprendimento ludico per sensibilizzare e apprezzare la matematica, disciplina spesso poco amata. Le attività cooperative permettono di condividere strategie risolutive. Vengono presentati giochi matematici per stimolare le competenze del "Problem Solving" sfruttando anche la formula della competizione. Si potenzia così anche l'autonomia personale, sociale, operativa e l'orientamento per una scelta consapevole della Scuola Secondaria di Secondo grado. L'obiettivo per il quale questa attività è stata pensata e programmata è trasmettere la passione per la matematica e sfatare la convinzione, purtroppo ben radicata nella nostra società, di "non essere portati per la matematica", attribuita a dispettosi geni che causano un'eredità avversa al calcolo e al ragionamento logico. Il raggiungimento e la scoperta di una autoconsapevolezza mai percepita avvicina lo studente alla disciplina e lo aiuta a superare ogni forma di pregiudizio. Le attività di potenziamento di matematica saranno condotte anche con l'ausilio di strumenti alternativi e innovativi, quali LIM e dispositivi individuali (tablet, PC).</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021



<b>Data fine prevista</b>	30/06/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	APMM825026
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: "ACCENDI LA MATEMATICA...MENTE"

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: "WEB RADIO IN DIGITAL SCHOOL"**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	"WEB RADIO IN DIGITAL SCHOOL"
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Questo modulo nasce dal desiderio di resistere alle molteplici difficoltà e cambiamenti legati al momento che stiamo vivendo con la forza della creatività. Si tratta di una sperimentazione che viaggia attraverso un canale alternativo, basato sulla voce e sull'immaginazione, altrettanto coinvolgente come la rete internet e i canali social, ma spesso lasciato in secondo piano e poco valorizzato. La web radio è uno strumento straordinario per veicolare emozioni, esperienze, storie, racconti ...e nella forza delle voci che oltrepassando i confini delle pareti scolastiche possano arrivare a tutti coloro che vorranno ascoltarle. Unisce l'acquisizione di competenze digitali alla capacità di approfondire argomenti e contenuti, analizzare e sintetizzare, rielaborare, esporre e argomentare e ampliare le proprie conoscenze in modo trasversale a tutte le discipline. Inoltre la web radio diventerà uno strumento a disposizione di tutti i docenti e degli alunni dell'Istituto e andrà a implementare l'offerta formativa curricolare ed extracurricolare.</p> <p><b>COMPETENZE:</b> utilizzare le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio; essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p> <p><b>CONOSCENZE:</b> conoscere e utilizzare software e hardware necessario per attivare una web radio; conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, diritto d'autore)</p>



Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	30/06/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	APMM825037
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: "WEB RADIO IN DIGITAL SCHOOL"

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: "PICCOLI PROGRAMMATORI CRESCONO"

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	"PICCOLI PROGRAMMATORI CRESCONO"
----------------------	----------------------------------



<b>Descrizione modulo</b>	Lo scopo principale di questo progetto è avviare i bambini al pensiero computazionale, ovvero a un approccio inedito ai problemi e alla loro soluzione. Obiettivo del corso è l'introduzione graduale della pratica di coding nelle classi quarta e quinta della Scuola Primaria. Gli alunni saranno avviati allo sviluppo del pensiero computazionale e della logica della programmazione attraverso attività e strumenti innovativi sia tecnologici che tradizionali (unplugged, cioè senza pc), quali software, piattaforme internazionali, smart toys e kit di robotica che, attraverso ambienti grafici amichevoli di programmazione, consentano di muovere facilmente i primi passi nel mondo del coding e del pensiero computazionale. La scelta metodologica deve avere un approccio di tipo costruttivista e ludico, attraverso il quale bambini e ragazzi possano avvicinarsi al mondo della programmazione prendendo parte a laboratori e ad attività che usano il gioco per imparare dalla sperimentazione (learning by doing). Allo stesso tempo gli strumenti da utilizzare devono basarsi su ambienti di programmazione non testuali, che permettono agli utenti di realizzare progetti digitali con istruzioni rappresentati da blocchi colorati (tipo mattoncini Lego) che si incastrano tra loro come in un puzzle da comporre. L'uso dei mattoncini consente di fare coding in modo divertente perché non bisogna scrivere alcuna riga di istruzioni, limitando al minimo il carico cognitivo e la possibilità di fare errori di sintassi, e consente di vedere subito l'effetto di ogni blocco, di procedere per tentativi e di imparare dai propri errori. Nell'ambito dell'attività laboratoriale i ragazzi utilizzeranno: attività didattiche Unplugged (Pixel art, Cody-Roby, ...); ambienti digitali quali Code.org, Scratch, Scratch junior, ec
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	APEE825049
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: "PICCOLI PROGRAMMATORI CRESCONO"

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: "SCACCO AL RE"

### Dettagli modulo



<b>Titolo modulo</b>	“SCACCO AL RE”
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Quello degli scacchi non è solo un gioco, ma soprattutto un'arte: ha una doppia valenza, sia didattico-educativa, sia ludico-sportiva.</p> <p>La pratica del gioco degli scacchi determina spesso un miglioramento nel rendimento scolastico degli alunni. Essa, infatti, li guida a impadronirsi rapidamente di metodi di ragionamento molto simili a quelli dell'analisi logico-matematica. Il gioco riveste anche una grande importanza per la maturazione dell'allievo perché lo abitua a concentrarsi, lo mette continuamente di fronte alla necessità di prendere decisioni e quindi di assumersi responsabilità, insegna a controllare i propri movimenti, le reazioni emotive e a esprimersi. Inoltre l'allievo acquisisce abilità relative al vivere con gli altri e 'contro' gli altri, impara ad accettare la sconfitta, a confrontarsi 'faccia a faccia' e a prendere confidenza con le proprie attitudini.</p> <p><b>OBIETTIVI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• mantenere una concentrazione adeguata al contesto</li> <li>• progettare i “passi” da compiere</li> <li>• gestire le proprie reazioni emotive</li> <li>• migliorare le capacità di calcolo e di risoluzione di problemi logici</li> <li>• acquisire le conoscenze base di strategia e di tattica</li> </ul> <p><b>METODOLOGIA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- didattica laboratoriale</li> <li>- problem solving</li> <li>- learning by doing</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	APEE825049
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: “SCACCO AL RE”

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
CREATIVA... MENTE	€ 15.246,00
"LA MIA SCUOLA È DIFFERENTE"	€ 30.492,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 45.738,00</b>

<b>Avviso</b>	0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità (Piano 1049539)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 45.738,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 100.000,00
<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>	19/05/2021 09:43:02
<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>"DAL GIOCO INDIVIDUALE AL GIOCO DI SQUADRA"</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>"ALLA SCOPERTA DI FALERIO PICENUS"</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Musica e Canto: <u>"MELODIOSA...MENTE"</u>	€ 5.082,00	





FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

MIUR

Scuola FALERONE ISC (APIC825004)

	<b>Totale Progetto "CREATIVA... MENTE"</b>	<b>€ 15.246,00</b>	
<b>10.2.2A -</b> Competenze di base	Competenza multilinguistica: " <u>LET'S GET BETTER TOGETHER!</u> "	€ 5.082,00	
<b>10.2.2A -</b> Competenze di base	Competenza multilinguistica: " <u>FUNNY ENGLISH</u> "	€ 5.082,00	
<b>10.2.2A -</b> Competenze di base	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): " <u>ACCENDI LA MATEMATICA... MENTE</u> "	€ 5.082,00	
<b>10.2.2A -</b> Competenze di base	Competenza digitale: " <u>WEB RADIO IN DIGITAL SCHOOL</u> "	€ 5.082,00	
<b>10.2.2A -</b> Competenze di base	Competenza digitale: " <u>PICCOLI PROGRAMMATORI CRESCONO</u> "	€ 5.082,00	
<b>10.2.2A -</b> Competenze di base	Competenza digitale: " <u>SCACCO AL RE</u> "	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "LA MIA SCUOLA È DIFFERENTE"</b>	<b>€ 30.492,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 45.738,00</b>	<b>€ 100.000,00</b>