

ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE - "A. MEUCCI"-RONCIGLIONE  
Prot. 0009457 del 31/05/2022  
IV (Uscita)

**Candidatura N. 1084533**

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

## Sezione: Anagrafica scuola

### Dati anagrafici

Dati anagrafici	
Denominazione	' A. MEUCCI' - RONCIGLIONE
Codice meccanografico	VTIS013008
Tipo istituto	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
Indirizzo	CORSO UMBERTO I N.24
Provincia	VT
Comune	Ronciglione
CAP	01037
Telefono	0761625353
E-mail	VTIS013008@istruzione.it
Sito web	www.ameucci.it
Numero alunni	1323
Plessi	VTIS013008 - ' A. MEUCCI' - RONCIGLIONE VTPS01301P - " A. MEUCCI" - RONCIGLIONE VTPS01302Q - LICEO LINGU. E SCIENZ.UMANE "M.BURATTI" VTTF01301R - I.T.T. BASSANO ROMANO

## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1084533 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	INSIEME NELLA NATURA	€ 5.082,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	TUTTI IN CAMPO!	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 10.164,00</b>

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza alfabetica funzionale	PAROLE IN GIOCO	€ 4.873,80
Competenza alfabetica funzionale	PAROLE IN GIOCO 2	€ 4.873,80
Competenza multilinguistica	WORDS	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	MIRUM ITER	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	ESPLORIAMO	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	CONTO ALLA ROVESCIA	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	CONTO ALLA ROVESCIA 2	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	ARDUINO LAB	€ 4.665,60
Competenza digitale	ROBOTIC LAB	€ 5.082,00
Competenza digitale	ROBOTIC LAB 2	€ 5.082,00
Competenza digitale	IN LAB	€ 4.561,50
Competenza in materia di cittadinanza	EQUALITY	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 59.630,70</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: Sport ... in Progress

<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>	B34C22001200001

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
INSIEME NELLA NATURA	€ 5.082,00
TUTTI IN CAMPO!	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 10.164,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: INSIEME NELLA NATURA**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	INSIEME NELLA NATURA
<b>Descrizione modulo</b>	In età scolare praticare sport e soprattutto sport di squadra fa bene per migliorare lo stato emotivo dei bambini e degli adolescenti. Si cresce anche attraverso la capacità di gioire insieme per una vittoria e di soffrire insieme e di supportarsi ed aiutarsi dopo una sconfitta. Questo allenamento alla gestione e partecipazione al gruppo aiuta di conseguenza a gestire meglio i piccoli conflitti che si presentano nel vivere quotidiano e ad affrontare i problemi con più ottimismo. Il laboratorio, svolto nel rispetto delle norme anti-Covid vigenti, intende rafforzare la possibilità per tutti i bambini e adolescenti di praticare con divertimento e soddisfazione uno sport anche nei casi in cui non si è propriamente portati per quella disciplina per la relazione positiva che il gioco di squadra può dare.
<b>Data inizio prevista</b>	15/06/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/07/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	VTIS013008 VTPS01301P
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: INSIEME NELLA NATURA

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

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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico**  
**Titolo: TUTTI IN CAMPO!**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	TUTTI IN CAMPO!
<b>Descrizione modulo</b>	In età scolare praticare sport e soprattutto sport di squadra fa bene per migliorare lo stato emotivo dei bambini e degli adolescenti. Si cresce anche attraverso la capacità di gioire insieme per una vittoria e di soffrire insieme e di supportarsi ed aiutarsi dopo una sconfitta. Questo allenamento alla gestione e partecipazione al gruppo aiuta di conseguenza a gestire meglio i piccoli conflitti che si presentano nel vivere quotidiano e ad affrontare i problemi con più ottimismo. Il laboratorio, svolto nel rispetto delle norme anti-Covid vigenti, intende rafforzare la possibilità per tutti i bambini e adolescenti di praticare con divertimento e soddisfazione uno sport anche nei casi in cui non si è propriamente portati per quella disciplina per la relazione positiva che il gioco di squadra può dare.
<b>Data inizio prevista</b>	15/06/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/07/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	VTIS013008 VTPS01301P
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

#### Sezione: Scheda finanziaria

##### Scheda dei costi del modulo: TUTTI IN CAMPO!

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: GO...ALL!

<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>B34C22001210001</p>

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
PAROLE IN GIOCO	€ 4.873,80
PAROLE IN GIOCO 2	€ 4.873,80
WORDS	€ 5.082,00
MIRUM ITER	€ 5.082,00
ESPLORIAMO	€ 5.082,00
CONTO ALLA ROVESCIA	€ 5.082,00
CONTO ALLA ROVESCIA 2	€ 5.082,00
ARDUINO LAB	€ 4.665,60
ROBOTIC LAB	€ 5.082,00
ROBOTIC LAB 2	€ 5.082,00
IN LAB	€ 4.561,50
EQUALITY	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 59.630,70</b>

## Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza alfabetica funzionale**  
**Titolo: PAROLE IN GIOCO**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	PAROLE IN GIOCO
<b>Descrizione modulo</b>	La lingua italiana è caratterizzata da una trasversalità intrinseca in quanto veicolo per lo studio delle altre discipline e condizione indispensabile per l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali. L'apprendimento mnemonico di regole, tipico dell'insegnamento della grammatica tradizionale e normativa, può essere superato a favore di pratiche in classe di riflessione e confronto sul meccanismo di funzionamento della lingua. In questo senso l'attività didattica prevede l'adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della "grammatica valenziale" e lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l'apprendimento dinamico e stimolante.
<b>Data inizio prevista</b>	27/06/2022
<b>Data fine prevista</b>	28/02/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza alfabetica funzionale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	VTPS01302Q VTTF01301R

<b>Numero destinatari</b>	18 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: PAROLE IN GIOCO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		18	1.873,80 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.873,80 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza alfabetica funzionale**

**Titolo: PAROLE IN GIOCO 2**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	PAROLE IN GIOCO 2
<b>Descrizione modulo</b>	La lingua italiana è caratterizzata da una trasversalità intrinseca in quanto veicolo per lo studio delle altre discipline e condizione indispensabile per l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali. L'apprendimento mnemonico di regole, tipico dell'insegnamento della grammatica tradizionale e normativa, può essere superato a favore di pratiche in classe di riflessione e confronto sul meccanismo di funzionamento della lingua. In questo senso l'attività didattica prevede l'adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della "grammatica valenziale" e lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l'apprendimento dinamico e stimolante.
<b>Data inizio prevista</b>	27/06/2022
<b>Data fine prevista</b>	28/02/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza alfabetica funzionale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	VTPS01301P
<b>Numero destinatari</b>	18 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: PAROLE IN GIOCO 2

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		18	1.873,80 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.873,80 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza multilinguistica**  
**Titolo: WORDS**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	WORDS
<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>	26/09/2022
<b>Data fine prevista</b>	15/07/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	VTPS01302Q VTTF01301R
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: WORDS**

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 multilinguistica**  
**Titolo: MIRUM ITER**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	MIRUM ITER
<b>Descrizione modulo</b>	Il laboratorio mira a coniugare l'analisi rigorosa dei testi classici e delle lingue antiche con l'impiego delle tecnologie digitali per sviluppare competenze sociali e trasversali specifiche. L'attività prevede l'analisi in chiave multimediale di un tema presente in un testo classico visto sia nell'ottica antica che in una ottica contemporanea e la successiva realizzazione di un prodotto digitale (blog, presentazione interattiva, video) a piccoli gruppi. Un team di studenti realizzerà anche un gioco interattivo (gamification) sulla lingua e sullo stile del testo classico con l'utilizzo di specifiche app per la creazione di cruciverba interattivi.
<b>Data inizio prevista</b>	26/09/2022
<b>Data fine prevista</b>	15/07/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	VTPS01301P
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: MIRUM ITER**

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: ESPLORIAMO**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	ESPLORIAMO
----------------------	------------

<b>Descrizione modulo</b>	Le STEM vanno nella direzione di un approccio integrato alle discipline di ambito scientifico. Nel laboratorio si offre agli alunni il confronto con l'oggetto di studio (un problema reale o un fenomeno riprodotto in laboratorio), si pongono delle domande significative, si formulano e confrontano delle ipotesi, le si verificano attraverso esperimenti da loro progettati e se ne discutono i risultati con i propri compagni e con il docente per concludere con una nuova domanda di ricerca.
<b>Data inizio prevista</b>	26/09/2022
<b>Data fine prevista</b>	15/07/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	VTPS01301P
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: ESPLORIAMO

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: CONTO ALLA ROVESCIA**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	CONTO ALLA ROVESCIA
<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>	26/09/2022
<b>Data fine prevista</b>	15/07/2023

<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	VTPS01301P
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: CONTO ALLA ROVESCIA

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: CONTO ALLA ROVESCIA 2**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	CONTO ALLA ROVESCIA 2
<b>Descrizione modulo</b>	Il percorso di apprendimento più efficace, che sarà utilizzato per il potenziamento, non è di carattere deduttivo, dalla legge all'esemplificazione, ma induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico. Il laboratorio si caratterizza come spazio fisico e mentale, con l'utilizzo del problem posing, del problem solving, della modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. Lo studente è al centro di questo percorso induttivo, raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; saranno, quindi, fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento formativo per lo studente.
<b>Data inizio prevista</b>	26/09/2022
<b>Data fine prevista</b>	15/07/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	VTPS01302Q VTTF01301R
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: CONTO ALLA ROVESCIA 2**

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

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	ARDUINO LAB
<b>Descrizione modulo</b>	Il pensiero computazionale costituisce 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 del sistema Arduino con l'utilizzo di strumenti e kit robotici.
<b>Data inizio prevista</b>	26/09/2022
<b>Data fine prevista</b>	15/07/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	VTTF01301R
<b>Numero destinatari</b>	16 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: ARDUINO LAB**

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		16	1.665,60 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.665,60 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza digitale**  
**Titolo: ROBOTIC LAB**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	ROBOTIC LAB
<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>	26/09/2022
<b>Data fine prevista</b>	15/07/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	VTTF01301R
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: ROBOTIC LAB**

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: ROBOTIC LAB 2**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	ROBOTIC LAB 2
<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>	26/09/2022

<b>Data fine prevista</b>	15/07/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	VTPS01301P
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: ROBOTIC LAB 2

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

### Elenco dei moduli Modulo: Competenza digitale Titolo: IN LAB

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	IN LAB
<b>Descrizione modulo</b>	Un aspetto centrale della pedagogia del tinkering è l'idea di un "projectory" ovvero di "progetto" e "traiettoria". Il percorso laboratoriale si basa su esplorazione e sperimentazione con l'utilizzo di materiali di riciclo e di strumenti di fablab. Facendo uso di vari materiali, gli studenti sono incoraggiati a realizzare progetti attraverso i quali si sviluppano le abilità come la creatività, la comunicazione e lavoro di gruppo, inventando soluzioni e mettendo alla prova le loro creazioni, anche per divertirsi, utilizzando spesso materiali di riciclo, con lo sviluppo delle attività di manipolazione, e strumenti per il making (stampanti 3d).
<b>Data inizio prevista</b>	26/09/2022
<b>Data fine prevista</b>	15/07/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	VTPS01302Q VTTF01301R
<b>Numero destinatari</b>	15 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: IN LAB

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.561,50 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza in materia di cittadinanza**  
**Titolo: EQUALITY**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	EQUALITY
<b>Descrizione modulo</b>	Scopo del laboratorio è lavorare sul linguaggio e sugli stereotipi di genere al fine di prevenire forme di discriminazione, che possono predeterminare le future scelte scolastiche e lavorative. E' necessario orientare ciascuno verso libere scelte di prosecuzione degli studi, scevre da stereotipi che condizionano nella preferenza del percorso di studi e professionale, nell'affrontare le emozioni, nel modo di porsi nei confronti degli altri. Le attività saranno svolte attraverso il gioco, la narrazione, il role playing.
<b>Data inizio prevista</b>	26/09/2022
<b>Data fine prevista</b>	15/07/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in materia di cittadinanza
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	VTIS013008 VTPS01302Q VTTF01301R
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: EQUALITY

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
Sport ... in Progress	€ 10.164,00
GO...ALL!	€ 59.630,70
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 69.794,70</b>

<b>Avviso</b>	33956 del 18/05/2022 - FSE- Socialità, apprendimenti, accoglienza(Piano 1084533)
<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>	31/05/2022 10:50:20
<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
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>INSIEME NELLA NATURA</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>TUTTI IN CAMPO!</u>	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "Sport ... in Progress"</b>	<b>€ 10.164,00</b>	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>PAROLE IN GIOCO</u>	€ 4.873,80	

10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>PAROLE IN GIOCO 2</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>WORDS</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>MIRUM ITER</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>ESPLORIAMO</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>CONTO ALLA ROVESCIA</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>CONTO ALLA ROVESCIA 2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>ARDUINO LAB</u>	€ 4.665,60	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>ROBOTIC LAB</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>ROBOTIC LAB 2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>IN LAB</u>	€ 4.561,50	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di cittadinanza: <u>EQUALITY</u>	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "GO...ALL!"</b>	<b>€ 59.630,70</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 69.794,70</b>	<b>€ 70.000,00</b>