



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per lo Sviluppo e la Programmazione  
Direzioni Regionali per lo Sviluppo Economico e Sociale  
Direzioni Provinciali per lo Sviluppo Economico e Sociale  
Direzioni Territoriali per lo Sviluppo Economico e Sociale

Scuola VIA UGO BASSI (MCIC83600N)

**Candidatura N. 1051374**

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

**Sezione: Anagrafica scuola**

**Dati anagrafici**

<b>Denominazione</b>	VIA UGO BASSI
<b>Codice meccanografico</b>	MCIC83600N
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA UGO BASSI 30
<b>Provincia</b>	MC
<b>Comune</b>	Civitanova Marche
<b>CAP</b>	62012
<b>Telefono</b>	0733772163
<b>E-mail</b>	MCIC83600N@istruzione.it
<b>Sito web</b>	<a href="https://iscviaugobassi.edu.it/">https://iscviaugobassi.edu.it/</a>
<b>Numero alunni</b>	1203
<b>Plessi</b>	MCAA83601E - VIA CIRO MENOTTI MCAA83602G - VIA DEI MILLE MCAA83603L - VIALE V. VENETO MCEE83601Q - ANITA GARIBALDI MCEE83602R - SILVIO ZAVATTI MCIC83600N - VIA UGO BASSI MCMM83601P - ANNIBAL CARO

## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1051374 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	A cavallo insieme	€ 5.082,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	MOVIMENTO E GIOCO	€ 5.082,00
Musica e Canto	School of Rock	€ 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 alfabetica funzionale	Italiano ..... Lingua Vitale	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	Let's speak English	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	Ante litteram	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	English on the beach	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	English is fun!	€ 5.082,00
Competenza digitale	Che avventura!	€ 5.082,00
Competenza digitale	La scuola del futuro	€ 5.082,00
Competenza digitale	La città del futuro	€ 5.082,00
Competenza in materia di cittadinanza	Cittadini del domani	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Pezzo, pezzo. Si costruiscono mosaici	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Teatriamo	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Scacchi	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Diamoci una mossa	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 66.066,00</b>



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Sviluppo per la Programmazione  
Attività di ricerca e sviluppo e ricerca di base  
Attività per la gestione delle risorse di cui  
è prevista la partecipazione del privato  
APV/16

Scuola VIA UGO BASSI (MCIC83600N)

## 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: Per imparare insieme

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<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>





FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per lo Sviluppo e la Ricerca  
Educativa e Scientifica per l'Infanzia e la Scuola  
Dipartimento per la Programmazione, la Ricerca e l'Innovazione  
Dipartimento per la Qualità del Sistema Educativo  
Dipartimento per la Promozione della Ricerca Scientifica

Scuola VIA UGO BASSI (MCIC83600N)

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
A cavallo insieme	€ 5.082,00
MOVIMENTO E GIOCO	€ 5.082,00
School of Rock	€ 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: A cavallo insieme**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	A cavallo insieme
<b>Descrizione modulo</b>	<p>"A cavallo insieme" è un progetto di attività ludica, sportiva, psicomotoria ed emotiva, incentrato sul cavallo come mezzo privilegiato di integrazione nell'ambito dello scenario educativo-formativo scolastico. Il progetto terrà conto delle esigenze di sviluppo e delle abilità dell'alunno.</p> <p>Si propone inoltre di dare pari opportunità anche agli alunni diversamente abili o con situazioni di disagio emotivo, culturale, economico o sociale.</p> <p>L'attività è indirizzata a tutti gli alunni delle primarie, secondarie di primo grado, all'insegnante tutor referente scolastico, che collaborerà con l'istruttore di equitazione nell'ottica di una garanzia di integrazione, socializzazione, condivisione e crescita per tutti. Il programma si basa sui concetti appena descritti in un ambiente a contatto con la natura e con l'animale, evidenziando l'importanza di apprezzarne i valori e i messaggi che provengono da tale ambiente, condividendo importanti situazioni ludiche, sportive, ricreative e sociali. Il rapporto con il cavallo permette a tutti di superare intime paure ed insicurezze, promuovendo l'autostima e le autonomie, favorendo la possibilità di essere protagonisti e riuscendo a creare la propria motivazione. Nei soggetti coinvolti, questo tipo di relazione permette un coinvolgimento attivo, tale da facilitare un potenziale cambiamento cognitivo, emotivo, comportamentale che porti ad una crescita della persona e ad un miglioramento della qualità della vita.</p> <p>Il percorso didattico proposto si articola in tal modo.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. familiarizzazione con il cavallo e con l'ambiente del maneggio</li> <li>2. acquisizione dell'autonomia personale e conoscenza e rispetto delle regole</li> <li>3. fornire nuove possibilità relazionali</li> <li>4. conoscenza delle discipline olimpiche dell'equitazione</li> </ol>
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	Altre

<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: A cavallo insieme**

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: MOVIMENTO E GIOCO**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	MOVIMENTO E GIOCO
<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>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	Altre
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**





**Scheda dei costi del modulo: MOVIMENTO E GIOCO**

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: Musica e Canto**

**Titolo: School of Rock**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	School of Rock
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il progetto "School of Rock" si propone di realizzare un laboratorio musicale che promuova l'integrazione, lo star bene in gruppo condividendo uno scopo, il rispetto reciproco e la collaborazione tra pari attraverso la musica rock e l'istituzione di alcune rock band. La grande produzione di canzoni rock in lingua inglese sarà anche lo spunto per migliorare la performance linguistica dei partecipanti. Inoltre, questo laboratorio cercherà di creare una continuità tra scuola primaria e secondaria oltre che a garantire, agli alunni in uscita della scuola media, uno strumento in più per l'integrazione e la socializzazione nelle scuole superiori.</p> <p>Obiettivi :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Imparare a suonare uno strumento musicale in gruppo</li> <li>Riconoscimento degli strumenti musicali e dei rispettivi suoni</li> <li>Sviluppo della capacità di ascolto</li> <li>Esecuzione collettiva di brani rock e blues</li> <li>Riconoscimento degli elementi fondamentali dell'esperienza sonora musicale: suono/silenzio, forte/piano, acuto/grave, lento/veloce</li> <li>Imparare a utilizzare meglio la voce</li> <li>Sviluppare il senso ritmico e melodico</li> <li>Allestimento di manifestazioni ed esecuzioni pubbliche</li> <li>Elementi di notazione e scrittura musicale</li> <li>Sviluppo delle abilità sociali e delle regole in gruppo</li> <li>Sviluppo dell'atteggiamento di curiosità ed apertura</li> <li>Sviluppo della disponibilità alla collaborazione</li> <li>Miglioramento dell'autostima</li> <li>Sviluppo memoria e attenzione</li> <li>Valorizzazione della diversità nei gruppi, per un reciproco arricchimento</li> <li>Miglioramento della motricità fine</li> <li>Miglioramento della coordinazione motoria</li> <li>Proporre stimoli per favorire le capacità espressive e comunicazionali</li> <li>Riconoscere parole, testi, significati, espressioni idiomatiche in L2</li> <li>Miglioramento delle abilità linguistiche di base in L2.</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Musica e Canto



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per lo Sviluppo e la Qualità della Ricerca  
Commissione Nazionale per le Attività di Ricerca e Innovazione  
Ministero per le Politiche Regionali e del Mezzogiorno  
Ministero per lo Sviluppo Economico e il Turismo

Scuola VIA UGO BASSI (MCIC83600N)

Sedi dove è previsto il modulo	MCMM83601P
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: School of Rock**

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>



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Università, del Commercio e della Ricerca  
Dipartimento per lo Sviluppo Economico  
Dipartimento per lo Sviluppo Economico e la Ricerca  
Dipartimento per lo Sviluppo Economico e la Ricerca  
Dipartimento per lo Sviluppo Economico e la Ricerca  
Dipartimento per lo Sviluppo Economico e la Ricerca

Scuola VIA UGO BASSI (MCIC83600N)

## 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 scuola che mi piace

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<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>





FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per il Rapporto Scuola e Università  
Comitato Centrale per l'Impiego e la Ricerca di Staffa  
Procedura per la gestione dei posti di staffa  
Art. 16

Scuola VIA UGO BASSI (MCIC83600N)

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Italiano ..... Lingua Vitale	€ 5.082,00
Let's speak English	€ 5.082,00
Ante litteram	€ 5.082,00
English on the beach	€ 5.082,00
English is fun!	€ 5.082,00
Che avventura!	€ 5.082,00
La scuola del futuro	€ 5.082,00
La città del futuro	€ 5.082,00
Cittadini del domani	€ 5.082,00
Pezzo, pezzo. Si costruiscono mosaici	€ 5.082,00
Teatriamo	€ 5.082,00
Scacchi	€ 5.082,00
Diamoci una mossa	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 66.066,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza alfabetica funzionale**

**Titolo: Italiano ..... Lingua Vitale**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Italiano ..... Lingua Vitale
<b>Descrizione modulo</b>	<p>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 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.</p> <p>Il modulo è rivolto agli alunni con BES con difficoltà nell'affrontare il percorso di studi dovute a scarse competenze nella conoscenza delle strutture e nell'uso della lingua italiana, compresi gli alunni stranieri che non parlano o parlano poco l'italiano. L'azione si pone in continuità con i progetti formativi previsti nel PTOF e si raccorda con la programmazione curricolare per rispondere ai reali bisogni degli alunni, al fine di perseguire il potenziamento della lingua italiana intesa come competenza di base per il raggiungimento del successo formativo.</p>







<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il modulo si pone l'obiettivo di motivare ed incoraggiare gli alunni a conseguire futuri apprendimenti.</p> <p>La capacità di comunicare in lingua inglese, darà loro fiducia, favorendo il confronto e la condivisione di culture diverse, nel pieno rispetto delle diversità, favorirà il miglioramento dei rapporti interpersonali e comportamentali, nell'ottica di una sana e consapevole convivenza civile.</p> <p>Tutti gli interventi saranno orientati al miglioramento e potenziamento delle competenze disciplinari e del successo scolastico, attraverso didattiche laboratoriali più innovative e accattivanti e un percorso di pratica della lingua inglese imperniato sull'uso della lingua anziché sulla conoscenza delle strutture linguistiche in quanto tali. L'apprendimento sarà veicolato da attività di listening e pair-work con un' insegnante di madrelingua. Il modulo si concluderà con l'esame per acquisire la certificazione KET Cambridge.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Raggiungere attraverso l'uso di una lingua diversa dalla propria e in una situazione di realtà, la consapevolezza dell'importanza del comunicare;</li> <li>• provare interesse e piacere verso l'apprendimento di una lingua straniera;</li> <li>• dimostrare apertura e interesse verso la cultura di altri popoli;</li> <li>• mettere in atto comportamenti di autonomia, autocontrollo e fiducia in se stessi;</li> <li>• saper interagire con una certa disinvoltura in conversazioni che trattano argomenti di vita quotidiana;</li> <li>• essere in grado di comprendere persone che conversano in situazioni quotidiane/ familiari;</li> <li>• essere in grado di comprendere le informazioni esplicite fornite da un interlocutore;</li> <li>• conoscere strutture/ funzioni/ lessico affrontati mostrando un adeguato controllo nel loro riutilizzo a livello orale e scritto.</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MCMM83601P
<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 speak English

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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza multilinguistica**  
**Titolo: Ante litteram**



### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Ante litteram
<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>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MCMM83601P
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Ante litteram

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: English on the beach**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	English on the beach
----------------------	----------------------



<b>Descrizione modulo</b>	In un anno in cui i giovani hanno sofferto moltissimo l'isolamento e la solitudine dovuti al Covid-19 questo progetto si propone di lavorare su più fronti e raggiungere diversi obiettivi. Difatti se da una parte i ragazzi saranno incoraggiati ad esprimersi in lingua straniera in modo spontaneo e naturale attraverso attività proposte interamente in inglese, dall'altra, proprio grazie alla presenza di "native speaker", si vuole offrire un'apertura verso nuovi modelli culturali che stimolano il confronto e la condivisione di culture diverse, nel pieno rispetto delle diversità e migliorando le capacità linguistiche, relazionali e culturali degli studenti. Il progetto tende dunque a rafforzare le competenze in lingua inglese e recuperare un po' della socialità persa in questi due ultimi anni scolastici attraverso attività ludiche di diverso tipo rapportate alle varie età degli studenti e organizzate da esperti madrelingua provenienti dal Regno Unito o uno degli altri paesi di area anglofona. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera e aiuta i ragazzi ad interagire con una certa disinvoltura in conversazioni che trattano argomenti di vita quotidiana. Dal momento che questo tipo di lavoro verrà svolto nel periodo estivo e in una località balneare si preferiranno attività in spiaggia ma potranno essere presi in considerazione anche parchi, biblioteche o qualsiasi altro tipo di contesto che consenta di creare delle situazioni reali e accoglienti per i ragazzi. L'apprendimento sarà veicolato da attività creative di vario tipo che possono comprendere diversi ambiti artistici quali il teatro, la musica o l'arte.
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	Altre
<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: English on the beach**

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: English is fun!**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	English is fun!
----------------------	-----------------



<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il modulo si pone la finalità di motivare ed incoraggiare gli alunni a conseguire futuri apprendimenti.</p> <p>La capacità di comunicare in lingua inglese, darà loro fiducia, favorendo il confronto e la condivisione di culture diverse, nel pieno rispetto delle diversità, favorirà il miglioramento dei rapporti interpersonali e comportamentali, nell'ottica di una sana e consapevole convivenza civile.</p> <p>Tutti gli interventi saranno orientati al miglioramento e potenziamento delle competenze disciplinari e del successo scolastico, attraverso didattiche laboratoriali innovative e accattivanti e un percorso di pratica della lingua inglese imperniato sull'uso della lingua anziché sulla conoscenza delle strutture linguistiche in quanto tali.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Raggiungere attraverso l'uso di una lingua diversa dalla propria e in una situazione di realtà, la consapevolezza dell'importanza del comunicare;</li> <li>• provare interesse e piacere verso l'apprendimento di una lingua straniera;</li> <li>• dimostrare apertura e interesse verso la cultura di altri popoli;</li> <li>• mettere in atto comportamenti di autonomia, autocontrollo e fiducia in se stessi;</li> <li>• saper interagire in conversazioni che trattano argomenti di vita quotidiana;</li> <li>• comprendere persone che conversano in situazioni quotidiane/ familiari;</li> <li>• comprendere le informazioni esplicite fornite da un interlocutore;</li> <li>• conoscere strutture/ funzioni/ lessico affrontati e saperle riutilizzare a livello orale e scritto.</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MCEE83601Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: English is fun!**

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: Che avventura!

**Dettagli modulo**

--	--





<b>Titolo modulo</b>	Che avventura!
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il modulo si propone di realizzare attività di VR e AV tramite esperienze immersive e la realizzazione di contenuti per l'approfondimento didattico e la promozione del territorio di appartenenza. In tal modo si favorirà non più lo studio delle materie come qualcosa di esterno all'istituzione scolastica, ma la possibilità per gli alunni di vivere in prima persona esperienze dirette, immersive ed interattive. L'utilizzo di materiale VR 360° durante l'attività didattica, permetterà di favorire l'apprendimento grazie alla stimolazione multisensoriale, favorendo inoltre l'inclusione degli alunni BES. Tale utilizzo renderà più inclusiva l'attività didattica, elevando il livello attivo di partecipazione al processo di apprendimento.</p> <p>La ricerca, la creazione e la realizzazione del materiale sarà svolta dagli studenti che frequenteranno il modulo; la fruizione di quanto realizzato sarà utilizzata da tutte le classi della scuola per l'attività didattica. Sarà incentivato lo sviluppo di idee fantasiose e creative, il lessico ed il linguaggio digitale, anche in lingua Inglese, sarà potenziata la capacità di interagire con apparecchiature e dispositivi digitali e sarà favorita una crescita in autonomia della "Cittadinanza Digitale".</p> <p>Con tali esperienze si intende non cambiare i contenuti, ma cambiare il modo di fare scuola, orientandola al concetto di competenza e trasformando l'insegnamento in una esperienza diretta sui contenuti.</p> <p>Per il laboratorio si utilizzeranno le attrezzature dell'Atelier già allestito nella scuola grazie al Progetto PNSD AZIONE #7 AMBIENTI DI APPRENDIMENTO INNOVATIVI di cui la scuola è vincitrice.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MCMM83601P
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Che avventura!

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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza digitale**  
**Titolo: La scuola del futuro**

#### Dettagli modulo



<b>Titolo modulo</b>	La scuola del futuro
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il modulo di robotica e coding rappresenta un'esperienza che mira a coniugare l'educazione civica e lo sviluppo delle competenze digitali e delle soft skills. Gli alunni verranno guidati attraverso storie, attività creative e attività tecnologiche verso un percorso di immaginazione della loro scuola del futuro. Il laboratorio prevedere attività di storytelling, uso di robot da programmare (es. kit Lego Wedo o Sam Labs), animazioni create su Scratch e uso di materiali di recupero. I bambini progetteranno una versione "smart" della loro scuola per sviluppare competenze di cittadinanza attiva e affrontare le sfide poste dalla realtà, in particolare quelle di carattere energetico e ambientale.</p> <p>Obiettivi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Stimolare lo sviluppo delle competenze relative al pensiero computazionale, al coding, alle abilità costruttive, alla robotica e all'uso delle tecnologie digitali;</li> <li>2. Promuovere la maturazione delle soft skills con particolare attenzione al pensiero critico, alle abilità di analisi, al problem solving, alla capacità progettuale, al lavoro di gruppo e alle abilità interpersonali e comunicative;</li> <li>3. Accrescere l'efficacia delle pratiche educative e didattiche della scuola attraverso l'introduzione di metodologie e strumenti didattici innovativi e la formazione specifica dei docenti negli stessi temi, con effetti positivi sui processi di apprendimento degli studenti;</li> <li>4. Promuovere la cultura della partecipazione reale e digitale alla comunità di appartenenza e una coscienza ambientale attenta alle problematiche ambientali (fonti energetiche, inquinamento, comunicazione...).</li> </ol>
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MCEE83602R
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: La scuola del futuro

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

**Elenco dei moduli**  
Modulo: Competenza digitale  
Titolo: La città del futuro





FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per lo Sviluppo Economico  
Dipartimento per gli Affari Internazionali e la Cooperazione  
Dipartimento per la Programmazione e la Gestione del Fondo Strutturale per  
la Ricerca e per l'Innovazione  
Ministero per la Giustizia  
Ministero per la Transizione Agricola

Scuola VIA UGO BASSI (MCIC83600N)

<b>Titolo modulo</b>	La città del futuro
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il modulo di robotica, coding rappresenta un'esperienza che mira a coniugare l'educazione civica e lo sviluppo delle competenze digitali e delle soft skills. In particolare sarà finalizzato a progettare una Città del futuro. Individuati i team di lavoro e assegnati compiti e ruoli, gli alunni lavoreranno usando i concetti di programmazione robotica e di coding. Dopo una fase di introduzione dei software e degli strumenti, i bambini realizzeranno elementi originali di robotica da programmare per una rappresentazione.</p> <p>Obiettivi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Stimolare lo sviluppo del pensiero computazionale, di abilità costruttive, e l'uso delle tecnologie digitali;</li> <li>2. Promuovere la maturazione delle soft skills come pensiero critico, abilità di analisi, problem solving, capacità progettuale, al lavoro di gruppo;</li> <li>3. Promuovere la cultura della partecipazione reale e digitale alla comunità di appartenenza e una coscienza ambientale attenta alle problematiche ambientali (fonti energetiche, inquinamento, comunicazione...);</li> <li>4. Accrescere l'efficacia delle pratiche educative e didattiche della scuola attraverso l'introduzione di metodologie e strumenti didattici innovativi.</li> </ol>
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MCEE83601Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: La città del futuro

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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza in materia di cittadinanza**  
**Titolo: Cittadini del domani**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Cittadini del domani
----------------------	----------------------



<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il progetto si propone di attivare, stimolare ed esercitare consapevolmente negli alunni la cittadinanza attiva. Il fine ultimo è quello di sviluppare la centralità e la partecipazione dell'alunno al contesto sociale del proprio ambiente scolastico per acquisire un senso di identità e di appartenenza alla propria comunità e per prepararsi a una crescita responsabile e solidale come "cittadino del mondo". La scuola intende creare un sistema formativo, incentrato sull'esperienza e sulla promozione del bambino come cittadino che, in base al proprio grado di maturità raggiunta, esercita in modo progressivo e continuo ruoli attivi, vissuti in ambienti scolastici ed extrascolastici in ossequio agli articoli della Costituzione e della Convenzione dei diritti dell'infanzia, che sottolineano l'importanza del superiore interesse del minore e della sua partecipazione attiva. La scuola intende declinare la cittadinanza attiva con un percorso specifico, che ha alla base la conoscenza dei diritti e il loro effettivo esercizio. Le tematiche rintracciabili nel Progetto afferiscono all'educazione alla legalità, alla cittadinanza attiva, alla sostenibilità ambientale in collegamento ed integrazione con il territorio scolastico che extrascolastico.</p> <p><b>Obiettivi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Coinvolgere gli alunni nella gestione della vita della scuola.</li> <li>- Favorire la costruzione di un senso di appartenenza.</li> <li>- Promuovere lo sviluppo della capacità di prendere decisioni nell'interesse comune.</li> <li>- Stimolare lo sviluppo della capacità critica.</li> <li>- Potenziare la capacità di assumersi piccole responsabilità.</li> <li>- Sostenere la possibilità di compiere esperienze reali di democrazia.</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in materia di cittadinanza
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MCEE83601Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Cittadini del domani**

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

**Elenco dei moduli**

**Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**  
**Titolo: Pezzo, pezzo. Si costruiscono mosaici**

**Dettagli modulo**

--	--





FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Università, della Ricerca e della Ricerca  
Innovazione per lo Sviluppo Economico  
Dipartimento per gli Affari Europei e Internazionali  
Ministero per le Politiche Regionali e del Mezzogiorno  
Ministero per le Politiche di Sviluppo Economico e  
Ministero per le Politiche di Sviluppo Economico e  
Ministero per le Politiche di Sviluppo Economico e

Scuola VIA UGO BASSI (MCIC83600N)

<b>Titolo modulo</b>	Pezzo, pezzo. Si costruiscono mosaici
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il laboratorio intende fornire agli studenti gli strumenti per poter leggere e interpretare forme artistiche del passato fino allo studio ed alla sperimentazione delle tecniche in chiave contemporanea. In particolare si esplorerà la tecnica dal mosaico romano fino allo studio del trencadis di Antoni Gaudí (assemblaggio di cocci di ceramica). Per un coinvolgimento attivo e immersivo, gli studenti saranno condotti allo studio degli esempi di arte musiva grazie ad uscite didattiche al Parco archeologico di Urbs Salvia di Urbisaglia (Macerata) e al Museo archeologico delle Marche ad Ancona, fino alla realizzazione di un mosaico nelle pareti della scuola con la tecnica del trencadis.</p> <p>Il percorso realizzato nel laboratorio sarà documentato attraverso un prodotto multimediale di Realtà virtuale e/o Aumentata realizzato dagli alunni con le strumentazioni e i software dello spazio realizzato con il Progetto PNSD AZIONE #7 AMBIENTI DI APPRENDIMENTO INNOVATIVI di cui la scuola è vincitrice. In tal modo si intende costruire un prodotto fruibile anche agli studenti che non hanno frequentato il laboratorio di mosaico ma che vogliono studiare e approfondire lo studio di una tecnica artistica in altri momenti didattici curricolari ed extracurricolari.</p> <p>La metodologia di ricerca-azione e di laboratorio utilizzate, favoriranno un rapporto dinamico con l'arte, offrendo la possibilità di riprodurre e sperimentare, in chiave contemporanea e in modo originale, una tecnica del passato. Ci si avvarrà anche di tecniche e strumenti digitali per la progettazione delle immagini: software di grafica digitale; software di VR eAV per documentare.</p> <p>I destinatari del modulo saranno individuati tra gli alunni di classi prime della scuola secondaria di primo grado dell'istituto.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MCMM83601P
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Pezzo, pezzo. Si costruiscono mosaici

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

#### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Teatriamo**





### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Teatriamo
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il progetto di teatro musicale è uno strumento per far emergere le risorse di ogni alunno all'interno di uno spazio ludico-espressivo protetto e far nascere in ciascun ragazzo una nuova consapevolezza di sé e delle proprie capacità.</p> <p>Ha come finalità quella di recuperare la dispersione scolastica, offrendo a tutti gli allievi, soprattutto a quelli meno motivati, occasioni alternative per raggiungere obiettivi educativi attraverso attività didattiche diverse e per vivere più serenamente nell'ambiente scolastico. L'attività teatrale è un momento didattico importante dal punto di vista culturale (primi approcci a testi teatrali o poetici), pratico (i ragazzi sono chiamati alla realizzazione del saggio finale) e della socializzazione (i ragazzi si trovano a collaborare e a cooperare, partecipando in maniera attiva alla costruzione dei vari momenti scenici).</p> <p>Si intendono perseguire i seguenti obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- offrire agli studenti occasioni per socializzare</li> <li>- promuovere il rispetto di regole e tempi</li> <li>- rendere gli studenti responsabili nel sapersi assumere incarichi e compiti</li> <li>- rendere gli studenti consapevoli delle proprie potenzialità creative</li> <li>- favorire la relazione con gli altri nel riconoscimento e nel rispetto dell'altrui diversità</li> <li>- favorire la continuità e l'unitarietà dei saperi e dei linguaggi culturali di base</li> <li>- comprendere il testo teatrale</li> <li>- sostenere attraverso il parlato interazioni e dialoghi programmati</li> <li>- leggere ad alta voce ed in modo espressivo utilizzando tecniche adeguate</li> <li>- comprendere ed interpretare testi letterari e non</li> <li>- scrivere testi teatrali</li> </ul> <p>Il laboratorio prevede, come momento conclusivo, la messa in scena di uno spettacolo in collaborazione con l'Ente locale.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MCMM83601P
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Teatriamo

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





FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per gli Affari Internazionali  
Dipartimento per gli Affari Europei e Internazionali  
Dipartimento per la Gestione dei Fondi Strutturali  
Ministero per l'Università e la Ricerca

Scuola VIA UGO BASSI (MCIC83600N)

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

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	Scacchi
<b>Descrizione modulo</b>	<p>L'obiettivo del modulo "Scacchi" è utilizzare gli scacchi, e soprattutto il contesto scacchistico, come strumento educativo e puntare non solo all'insegnamento del gioco in sé, ma agli aspetti metacognitivi, cognitivi, affettivi, relazionali, etici e sociali connessi con le situazioni di gioco. Il gioco degli scacchi migliora le capacità attentive e di concentrazione e implementa le abilità metacognitive e mentalistiche con buone ripercussioni anche sullo sviluppo emotivo, etico e sociale, soprattutto rispetto alle relazioni tra pari.</p> <p>Lo stesso Parlamento Europeo riconosce che il gioco degli scacchi può contribuire alla coesione sociale e a conseguire obiettivi strategici quali l'integrazione sociale, la lotta contro la discriminazione e la lotta contro le diverse dipendenze; inoltre, indipendentemente dall'età dei ragazzi, il gioco degli scacchi può migliorare la concentrazione, la pazienza, la perseveranza e può sviluppare il senso di creatività, l'intuito e la memoria oltre alle capacità analitiche e decisionali. Gli scacchi insegnano inoltre determinazione, motivazione e spirito sportivo. In sostanza, il gioco degli scacchi agisce positivamente su molteplici aspetti formativi.</p> <p>Il modulo sarà rivolto a tutte le classi della scuola secondaria.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MCMM83601P
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Scacchi**

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

**Elenco dei moduli**

**Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**  
**Titolo: Diamoci una mossa**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Diamoci una mossa
<b>Descrizione modulo</b>	L'obiettivo del modulo è utilizzare il contesto scacchistico come strumento educativo e puntare non solo all'insegnamento del gioco in sé, ma agli aspetti metacognitivi, cognitivi, affettivi, relazionali, etici e sociali. Le situazioni di gioco migliorano le capacità attentive e di concentrazione e implementano le abilità cognitive con buone ripercussioni anche sullo sviluppo emotivo, etico e sociale, soprattutto rispetto alle relazioni tra pari. Lo stesso Parlamento Europeo riconosce che il gioco degli scacchi può contribuire alla coesione sociale e a conseguire obiettivi strategici quali l'integrazione, la lotta contro la discriminazione e contro le diverse dipendenze. Inoltre, indipendentemente dall'età dei ragazzi, il gioco degli scacchi può migliorare la concentrazione, la pazienza, la perseveranza e può sviluppare il senso di creatività, l'intuito e la memoria oltre alle capacità analitiche e decisionali. Gli scacchi insegnano inoltre determinazione, motivazione e spirito sportivo. In sostanza questo gioco agisce positivamente su molteplici aspetti formativi.
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MCEE83601Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Diamoci una mossa

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
Per imparare insieme	€ 15.246,00
La scuola che mi piace	€ 66.066,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 81.312,00</b>

<b>Avviso</b>	0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità (Piano 1051374)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 81.312,00
<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>	20/05/2021 12:22:46
<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>	Si

#### Riepilogo moduli richiesti

Softoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>A cavallo insieme</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>MOVIMENTO E GIOCO</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Musica e Canto: <u>School of Rock</u>	€ 5.082,00	



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Servizio Centrale per l'Impiego e la Ricerca Educativa  
Ministero delle Politiche Regionali e dell'Autonomia  
Ministero delle Politiche Regionali e dell'Autonomia

Scuola VIA UGO BASSI (MCIC83600N)

	<b>Totale Progetto "Per imparare insieme"</b>	<b>€ 15.246,00</b>	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Italiano ..... Lingua Vitale</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Let's speak English</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Ante litteram</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>English on the beach</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>English is fun!</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Che avventura!</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>La scuola del futuro</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>La città del futuro</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di cittadinanza: <u>Cittadini del domani</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Pezzo, pezzo. Si costruiscono mosaici</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Teatriamo</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Scacchi</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Diamoci una mossa</u>	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "La scuola che mi piace"</b>	<b>€ 66.066,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 81.312,00</b>	<b>€ 100.000,00</b>

MAURIZIO ARMANDINI  
20.05.2021 10:25:33 UTC