

## Candidatura N. 1084798

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

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

Dati anagrafici	
Denominazione	ISTITUTO TECNICO TECNOLOGICO 'GIORGI'
Codice meccanografico	BRTF010004
Tipo istituto	ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE
Indirizzo	VIA AMALFI, 2
Provincia	BR
Comune	Brindisi
CAP	72100
Telefono	0831418894
E-mail	BRTF010004@istruzione.it
Sito web	<a href="https://www.itggiorgi.edu.it">https://www.itggiorgi.edu.it</a>
Numero alunni	1242
Plessi	BRTF010004 - ISTITUTO TECNICO TECNOLOGICO 'GIORGI'

## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1084798 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	Educare con gli scacchi	€ 4.665,60
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Lavorare in team	€ 4.665,60
Arte; scrittura creativa; teatro	A scuola di teatro	€ 4.665,60
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 13.996,80</b>

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza multilinguistica	Pet for schools	€ 4.665,60
Competenza multilinguistica	First for schools	€ 4.665,60
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Matematica e laboratorio	€ 4.665,60
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Matematica e realtà	€ 4.665,60
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Sperimentiamo la Chimica	€ 4.665,60
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Laboratori di Fisica	€ 4.665,60
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Recuperiamo la Fisica	€ 4.665,60
Competenza digitale	I robot tra noi	€ 4.665,60
Competenza digitale	Le certificazioni digitali per gli adulti	€ 4.665,60
Competenza digitale	Crescere con il digitale	€ 4.665,60
Competenza digitale	Introduzione alla robotica	€ 4.665,60
Competenza digitale	Il tinkering tra noi	€ 4.665,60
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 55.987,20</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: Giochi didattici e successo scolastico

<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>	B84C22001520001

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Educare con gli scacchi	€ 4.665,60
Lavorare in team	€ 4.665,60
A scuola di teatro	€ 4.665,60
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 13.996,80</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Educare con gli scacchi**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Educare con gli scacchi
<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>	17/10/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BRTF010004
<b>Numero destinatari</b>	16 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Educare con gli 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		16	1.665,60 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.665,60 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico**  
**Titolo: Lavorare in team**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	Lavorare in team
<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>	17/10/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BRTF010004
<b>Numero destinatari</b>	16 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Lavorare in team**

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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro**  
**Titolo: A scuola di teatro**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	A scuola di teatro
<b>Descrizione modulo</b>	Le attività del laboratorio mirano a stimolare la creatività come percorso personale di ciascuno, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. I partecipanti saranno coinvolti nella scoperta dell'arte quale unione di teatro, musica e danza attraverso la preparazione e realizzazione di uno spettacolo. Professionisti specializzati nelle diverse discipline artistiche potranno arricchire le basi culturali dei partecipanti attraverso attività di recitazione, uniti a momenti di scrittura creativa, per scrivere un copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione.
<b>Data inizio prevista</b>	17/10/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Arte; scrittura creativa; teatro
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BRTF010004
<b>Numero destinatari</b>	16 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: A scuola di teatro

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		16	1.665,60 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.665,60 €</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: Lo sviluppo delle competenze

<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>B84C22001620001</p>

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Pet for schools	€ 4.665,60
First for schools	€ 4.665,60
Matematica e laboratorio	€ 4.665,60
Matematica e realtà	€ 4.665,60
Sperimentiamo la Chimica	€ 4.665,60
Laboratori di Fisica	€ 4.665,60
Recuperiamo la Fisica	€ 4.665,60
I robot tra noi	€ 4.665,60
Le certificazioni digitali per gli adulti	€ 4.665,60
Crescere con il digitale	€ 4.665,60
Introduzione alla robotica	€ 4.665,60
Il tinkering tra noi	€ 4.665,60
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 55.987,20</b>

## Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza multilinguistica**  
**Titolo: Pet for schools**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Pet for schools
<b>Descrizione modulo</b>	La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio "comunicativo", a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che, varcando le mura della scuola o della città, diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera (incontri nei parchi, nelle biblioteche, nelle comunità virtuali che permettono l'interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età). Tale approccio sarà seguito anche attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti.
<b>Data inizio prevista</b>	17/10/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BRTF010004



<b>Numero destinatari</b>	16 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Pet for schools

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza multilinguistica**

**Titolo: First for schools**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	First for schools
<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>	17/10/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BRTF010004
<b>Numero destinatari</b>	16 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: First for schools

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

## Elenco dei moduli

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

**Titolo: Matematica e laboratorio**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Matematica e laboratorio
<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>	17/10/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BRTF010004
<b>Numero destinatari</b>	16 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Matematica e laboratorio

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. sogetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		16	1.665,60 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.665,60 €</b>

## Elenco dei moduli

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

**Titolo: Matematica e realtà**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Matematica e realtà
<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>	17/10/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BRTF010004
<b>Numero destinatari</b>	16 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Matematica e realtà

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

## Elenco dei moduli

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

**Titolo: Sperimentiamo la Chimica**

### Dettagli modulo

--	--

<b>Titolo modulo</b>	Sperimentiamo la Chimica
<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>	17/10/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BRTF010004
<b>Numero destinatari</b>	16 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Sperimentiamo la Chimica

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

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Laboratori di Fisica**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Laboratori di Fisica
<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>	17/10/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)

<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BRTF010004
<b>Numero destinatari</b>	16 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Laboratori di Fisica

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

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Recuperiamo la Fisica**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Recuperiamo la Fisica
<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>	17/10/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BRTF010004
<b>Numero destinatari</b>	16 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Recuperiamo la Fisica

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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza digitale**  
**Titolo: I robot tra noi**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	I robot tra noi
<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>	17/10/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BRTF010004
<b>Numero destinatari</b>	16 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: I robot tra noi**

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: Le certificazioni digitali per gli adulti**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Le certificazioni digitali per gli adulti
<b>Descrizione modulo</b>	Il corso, indirizzato ai genitori degli alunni, è finalizzato al miglioramento delle competenze digitali legate alla rapida diffusione dei dispositivi mobili, alla possibilità di utilizzare applicazioni remote e di memorizzare anche i propri dati in rete, all'uso "sociale" delle tecnologie che hanno modificato le connotazioni dei principali attori del mercato e il loro modo di competere. Il corso permetterà anche il conseguimento delle certificazioni ICDL Essential, ICDL BASE
<b>Data inizio prevista</b>	17/10/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BRTF010004
<b>Numero destinatari</b>	16 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Le certificazioni digitali per gli adulti

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza digitale**

**Titolo: Crescere con il digitale**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Crescere con il digitale
<b>Descrizione modulo</b>	Il corso, indirizzato agli alunni, è finalizzato al miglioramento delle competenze digitali legate alla rapida diffusione dei dispositivi mobili, alla possibilità di utilizzare applicazioni remote e di memorizzare anche i propri dati in rete, all'uso "sociale" delle tecnologie che hanno modificato le connotazioni dei principali attori del mercato e il loro modo di competere. Il corso permetterà anche il conseguimento delle certificazioni ICDL Essential, ICDL BASE ed ICDL Full Standard
<b>Data inizio prevista</b>	17/10/2022

<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BRTF010004
<b>Numero destinatari</b>	16 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Crescere con il digitale

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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza digitale**  
**Titolo: Introduzione alla robotica**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Introduzione alla robotica
<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>	17/10/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BRTF010004
<b>Numero destinatari</b>	16 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Introduzione alla robotica



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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza digitale**  
**Titolo: Il tinkering tra noi**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	Il tinkering tra noi
<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>	17/10/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BRTF010004
<b>Numero destinatari</b>	16 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Il tinkering tra noi**

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

## Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Giochi didattici e successo scolastico	€ 13.996,80
Lo sviluppo delle competenze	€ 55.987,20
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 69.984,00</b>

<b>Avviso</b>	33956 del 18/05/2022 - FSE- Socialità, apprendimenti, accoglienza(Piano 1084798)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 69.984,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 70.000,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	-
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	-
<b>Data e ora inoltro</b>	01/06/2022 09:53:07
<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>Educare con gli scacchi</u>	€ 4.665,60	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Lavorare in team</u>	€ 4.665,60	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>A scuola di teatro</u>	€ 4.665,60	

	<b>Totale Progetto "Giochi didattici e successo scolastico"</b>	<b>€ 13.996,80</b>	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Pet for schools</u>	€ 4.665,60	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>First for schools</u>	€ 4.665,60	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Matematica e laboratorio</u>	€ 4.665,60	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Matematica e realtà</u>	€ 4.665,60	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Sperimentiamo la Chimica</u>	€ 4.665,60	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Laboratori di Fisica</u>	€ 4.665,60	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Recuperiamo la Fisica</u>	€ 4.665,60	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>I robot tra noi</u>	€ 4.665,60	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Le certificazioni digitali per gli adulti</u>	€ 4.665,60	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Crescere con il digitale</u>	€ 4.665,60	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Introduzione alla robotica</u>	€ 4.665,60	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Il tinkering tra noi</u>	€ 4.665,60	
	<b>Totale Progetto "Lo sviluppo delle competenze"</b>	<b>€ 55.987,20</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 69.984,00</b>	<b>€ 70.000,00</b>