



**Candidatura N. 1053438**

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

**Sezione: Anagrafica scuola**

**Dati anagrafici**

<b>Denominazione</b>	I. C. PERUGIA 4
<b>Codice meccanografico</b>	PGIC868005
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA G. P. DA PALESTRINA SNC
<b>Provincia</b>	PG
<b>Comune</b>	Perugia
<b>CAP</b>	06124
<b>Telefono</b>	07533752
<b>E-mail</b>	PGIC868005@istruzione.it
<b>Sito web</b>	<a href="http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/">http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/</a>
<b>Numero alunni</b>	1019
<b>Plessi</b>	PGAA868012 - VIA G.P.DA PALESTRINA CALVINO PGAA868023 - LEONARDO DA VINCI PGAA868034 - VIA F.COPELTE/MONTESSORI M.MONT PGAA868045 - VIA ALFIERI/MONTESSORI PAOLINI PGEE868017 - I.C. PG 4 "GIOVANNI CENA" PGEE868028 - LOMBARDO RADICE PGIC868005 - I. C. PERUGIA 4 PGMM868016 - "CARDUCCI-PURGOTTI"



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1053438 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	Baseball: per noi le basi sono importanti	€ 5.082,00
Arte; scrittura creativa; teatro	Arte nel quotidiano	€ 5.082,00
Musica e Canto	MUSICANTANDO	€ 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	Vorrei trovare parole nuove	€ 5.082,00
Competenza alfabetica funzionale	Classe Editrice	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	Jouer en français	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	Imparo il francese in autonomia	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	Inglese che passione!	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	Making a video in Stop motion	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Problem solving/1	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Problem solving/2	€ 5.082,00
Competenza digitale	Programmare è per tutti - Swift Coding Club	€ 5.082,00
Competenza digitale	Certificazione EIPASS Junior	€ 5.082,00
Competenza digitale	Certificazione EIPASS Junior/2	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Io vorrei...	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 60.984,00</b>



## Articolazione della candidatura

### 10.1.1 - Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità

#### 10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: Apprendimento e socialità

<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>



## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Baseball: per noi le basi sono importanti	€ 5.082,00
Arte nel quotidiano	€ 5.082,00
MUSICANTANDO	€ 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: Baseball: per noi le basi sono importanti**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Baseball: per noi le basi sono importanti
<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>	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>	PGEE868017 PGEE868028 PGMM868016
<b>Numero destinatari</b>	8 Studentesse e studenti Primaria 12 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Baseball: per noi le basi sono importanti

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €



Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro**  
**Titolo: Arte nel quotidiano**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	Arte nel quotidiano
<b>Descrizione modulo</b>	Il laboratorio intende fornire agli studenti gli strumenti per poter leggere e interpretare un'opera d'arte contemporanea, anche attraverso la sua riproducibilità e reinterpretazione in chiave creativa. La metodologia utilizzata favorisce un rapporto dinamico con l'arte, attraverso visite guidate per l'analisi diretta delle opere esposte nei musei, nelle mostre o in altri luoghi del territorio, per un coinvolgimento attivo e immersivo dello studente, offrendo anche la possibilità di riprodurle, in modo originale, utilizzando tecniche e strumenti digitali.
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Arte; scrittura creativa; teatro
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PGEE868028
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Arte nel quotidiano**

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: MUSICANTANDO**



### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	MUSICANTANDO
<b>Descrizione modulo</b>	Il coro è una realtà oramai consolidata in molte scuole italiane, che favorisce preziose esperienze di scambio, arricchimento e stimolo delle potenzialità di ciascun partecipante, riconoscendone e sviluppandone le eccellenze, attraverso un canale comunicativo universale come quello musicale. Il laboratorio corale ha lo scopo precipuo di migliorare se stessi e le proprie capacità attraverso la voce, lo studio dell'intonazione, delle note e del ritmo. Il laboratorio sarà gestito avendo cura di adottare tutte le misure in materia di sicurezza anti-Covid, assicurando il necessario distanziamento.
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Musica e Canto
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PGEE868028
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: MUSICANTANDO

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>



## 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: Competenze di base

Progetto: Competenze di base	
<b>Descrizione progetto</b>	<p>La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2020-2021 e 2021-2022, in particolare durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate al potenziamento degli apprendimenti e delle competenze chiave, in conformità alla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea 22 maggio 2018.</p> <p>La progettazione e la realizzazione dei percorsi didattici e formativi sono ispirate all'utilizzo di metodologie didattiche innovative, che valorizzano l'apprendimento attivo e cooperativo, con particolare attenzione anche al benessere personale e alle relazioni. Le azioni promuovono il protagonismo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti, delle adulte e degli adulti, in situazioni esperienziali.</p> <p>I moduli didattici sono svolti in setting di aula flessibili e modulari oppure in contesti di tipo esperienziale o immersivo, anche all'aperto, nel rispetto delle norme sulle misure di sicurezza Covid vigenti, in sinergia con le realtà istituzionali, culturali, sociali, economiche del territorio.</p> <p>I percorsi di formazione sono volti a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rafforzare le competenze chiave per l'apprendimento permanente, in particolare potenziando i livelli di base;</li> <li>- Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio con metodologie innovative, proattive e stimolanti;</li> <li>- Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente.</li> </ul>



## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Vorrei trovare parole nuove	€ 5.082,00
Classe Editrice	€ 5.082,00
Jouer en français	€ 5.082,00
Imparo il francese in autonomia	€ 5.082,00
Inglese che passione!	€ 5.082,00
Making a video in Stop motion	€ 5.082,00
Problem solving/1	€ 5.082,00
Problem solving/2	€ 5.082,00
Programmare è per tutti - Swift Coding Club	€ 5.082,00
Certificazione EIPASS Junior	€ 5.082,00
Certificazione EIPASS Junior/2	€ 5.082,00
lo vorrei...	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 60.984,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza alfabetica funzionale**

**Titolo: Vorrei trovare parole nuove**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Vorrei trovare parole nuove
<b>Descrizione modulo</b>	Il laboratorio intende favorire lo studio della letteratura e dei classici con approccio trasversale per generi letterari e temi, a partire da quelli più vicini al mondo emozionale degli studenti. Lo sviluppo delle competenze letterarie nello studente costituisce una riappropriazione del testo letterario, esercizio di riscrittura fino alla rielaborazione multimediale. Il laboratorio si concentra sull'evoluzione della scrittura in ambiente digitale, che consente la scrittura collaborativa, l'organizzazione di gruppi di lettura, anche in digitale, l'utilizzo dei social media in chiave di scambio di contenuti letterari, anche con la creazione da parte degli alunni di podcast e blog condivisi.
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza alfabetica funzionale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PGEE868017 PGEE868028 PGMM868016





<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: Vorrei trovare parole nuove

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 alfabetica funzionale**

**Titolo: Classe Editrice**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Classe Editrice
<b>Descrizione modulo</b>	Il laboratorio intende favorire lo studio della letteratura e dei classici con approccio trasversale per generi letterari e temi, a partire da quelli più vicini al mondo emozionale degli studenti. Lo sviluppo delle competenze letterarie nello studente costituisce una riappropriazione del testo letterario, esercizio di riscrittura fino alla rielaborazione multimediale. Il laboratorio si concentra sull'evoluzione della scrittura in ambiente digitale, che consente la scrittura collaborativa, l'organizzazione di gruppi di lettura, anche in digitale, l'utilizzo dei social media in chiave di scambio di contenuti letterari, anche con la creazione da parte degli alunni di podcast e blog condivisi.
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza alfabetica funzionale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PGEE868017 PGEE868028 PGMM868016
<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: Classe Editrice

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: Jouer en français**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Jouer en français
<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>	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>	PGEE868017 PGEE868028 PGMM868016
<b>Numero destinatari</b>	12 Studentesse e studenti Primaria 8 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Jouer en français

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 €



TOTALE

5.082,00 €

## Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza multilinguistica**

**Titolo: Imparo il francese in autonomia**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Imparo il francese in autonomia
<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>	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>	PGMM868016
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Imparo il francese in autonomia

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: Inglese che passione!**



### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Inglese che passione!
<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>	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>	PGMM868016
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Inglese che passione!

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: Making a video in Stop motion**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Making a video in Stop motion
----------------------	-------------------------------



<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>	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>	PGEE868017 PGEE868028 PGMM868016
<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: Making a video in Stop motion

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: Problem solving/1**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Problem solving/1
----------------------	-------------------



<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. 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>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PGEE868017
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Problem solving/1

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: Problem solving/2**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Problem solving/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. 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>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PGEE868028
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Problem solving/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: Programmare è per tutti - Swift Coding Club**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Programmare è per tutti - Swift Coding Club
<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>	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>	PGEE868028
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Programmare è per tutti - Swift Coding Club

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: Certificazione EIPASS Junior**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Certificazione EIPASS Junior
<b>Descrizione modulo</b>	<p>La finalità del modulo per il conseguimento della Certificazione EIPASS Junior consiste nello sviluppo di specifiche competenze in ambito ICT, tali da consentire all'allievo il corretto approccio alle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione.</p> <p>Il modulo si caratterizza per l'attenzione posta alle strategie di intervento, connotate da una specifica impostazione didattica, oltre che allo stesso processo di insegnamento-apprendimento, tale da rendere l'alunno protagonista delle proprie scoperte.</p> <p>La scelta si fonda su una consolidata esperienza nel mondo dell'alfabetizzazione informatica dei ragazzi ed è uniformato agli orientamenti più recenti, nazionali ed internazionali in materia, in modo da rispondere al meglio ai bisogni didattici e formativi di una scuola in continua evoluzione.</p> <p>L'approccio metodologico, in questa fase della crescita dei ragazzi, richiede molta cura nella comunicazione che deve essere semplice ed efficace, attenzione nella realizzazione di un ambiente di apprendimento coinvolgente e partecipativo e, infine, la necessaria interazione con i compagni e gli insegnanti nei vari ambiti disciplinari di applicazione delle conoscenze informatiche acquisite. Questo metodo permette di potenziare l'apprendimento non solo delle abilità informatiche, ma di tutte le discipline e delle competenze trasversali.</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>	PGMM868016





<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Certificazione EIPASS Junior

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: Certificazione EIPASS Junior/2**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Certificazione EIPASS Junior/2
<b>Descrizione modulo</b>	<p>La finalità del modulo per il conseguimento della Certificazione EIPASS Junior consiste nello sviluppo di specifiche competenze in ambito ICT, tali da consentire all'allievo il corretto approccio alle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione.</p> <p>Il modulo si caratterizza per l'attenzione posta alle strategie di intervento, connotate da una specifica impostazione didattica, oltre che allo stesso processo di insegnamento-apprendimento, tale da rendere l'alunno protagonista delle proprie scoperte.</p> <p>La scelta si fonda su una consolidata esperienza nel mondo dell'alfabetizzazione informatica dei ragazzi ed è uniformato agli orientamenti più recenti, nazionali ed internazionali in materia, in modo da rispondere al meglio ai bisogni didattici e formativi di una scuola in continua evoluzione.</p> <p>L'approccio metodologico, in questa fase della crescita dei ragazzi, richiede molta cura nella comunicazione che deve essere semplice ed efficace, attenzione nella realizzazione di un ambiente di apprendimento coinvolgente e partecipativo e, infine, la necessaria interazione con i compagni e gli insegnanti nei vari ambiti disciplinari di applicazione delle conoscenze informatiche acquisite. Questo metodo permette di potenziare l'apprendimento non solo delle abilità informatiche, ma di tutte le discipline e delle competenze trasversali.</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>	PGMM868016
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado



Numero ore

30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Certificazione EIPASS Junior/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 materia di consapevolezza ed espressione culturale**

**Titolo: Io vorrei...**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Io vorrei...
<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 mettere mano al copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione.
<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>	PGEE868017 PGMM868016
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Io vorrei...

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 €



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

MIUR

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

Scuola I. C. PERUGIA 4 (PGIC868005)

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
Apprendimento e socialità	€ 15.246,00
Competenze di base	€ 60.984,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 76.230,00</b>

<b>Avviso</b>	0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità (Piano 1053438)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 76.230,00
<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 15:05:39
<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>Baseball: per noi le basi sono importanti</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>Arte nel quotidiano</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Musica e Canto: <u>MUSICANTANDO</u>	€ 5.082,00	



	<b>Totale Progetto "Apprendimento e socialità"</b>	<b>€ 15.246,00</b>	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Vorrei trovare parole nuove</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Classe Editrice</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Jouer en français</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Imparo il francese in autonomia</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Inglese che passione!</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Making a video in Stop motion</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Problem solving/1</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Problem solving/2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Programmare è per tutti - Swift Coding Club</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Certificazione EIPASS Junior</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Certificazione EIPASS Junior/2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Io vorrei...</u>	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "Competenze di base"</b>	<b>€ 60.984,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 76.230,00</b>	<b>€ 100.000,00</b>