



## Candidatura N. 1050315

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

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

|                              |                               |
|------------------------------|-------------------------------|
| <b>Denominazione</b>         | 'G.M.DETTORI'                 |
| <b>Codice meccanografico</b> | SSPC04000T                    |
| <b>Tipo istituto</b>         | LICEO CLASSICO                |
| <b>Indirizzo</b>             | VIA BERNARDO DE MURO N.1      |
| <b>Provincia</b>             | SS                            |
| <b>Comune</b>                | Tempio Pausania               |
| <b>CAP</b>                   | 07029                         |
| <b>Telefono</b>              | 079631783                     |
| <b>E-mail</b>                | SSPC04000T@istruzione.it      |
| <b>Sito web</b>              | www.liceodettoritempio.edu.it |
| <b>Numero alunni</b>         | 776                           |
| <b>Plessi</b>                | SSPC04000T - 'G.M.DETTORI'    |



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1050315 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 | SportivaMente                    | € 5.082,00         |
| Arte; scrittura creativa; teatro           | Il cielo sopra di me             | € 5.082,00         |
| Musica e Canto                             | Ora cambiamo musica!             | € 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                                  | Comunicare è un'arte                  | € 5.082,00         |
| Competenza alfabetica funzionale                                  | Mettere in gioco                      | € 5.082,00         |
| Competenza alfabetica funzionale                                  | Leggiamoci                            | € 5.082,00         |
| Competenza multilinguistica                                       | Laboratorio di lingua straniera       | € 5.082,00         |
| Competenza multilinguistica                                       | Gamification con il latino e il greco | € 5.082,00         |
| Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM) | MatematicaMENTE                       | € 5.082,00         |
| Competenza digitale   | Io DIGITo                             | € 5.082,00         |
| Competenza digitale   | Dettori-I-Makers                      | € 5.082,00         |
| Competenza digitale   | Surfare sul web                       | € 5.082,00         |
| Competenza in materia di cittadinanza                             | Raccontami di Me                      | € 5.082,00         |
| Competenza imprenditoriale  | I care                                | € 5.082,00         |
| Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale  | A scuola di squadra                   | € 5.082,00         |
| Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare   | AccaddeOra                            | € 5.082,00         |
|   | <b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>      | <b>€ 66.066,00</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: Dettori musical school

| Progetto: Dettori musical school |   |
|----------------------------------|---|
| <b>Descrizione progetto</b>      | <p>La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2020-2021 e 2021-2022, in particolare durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate a ridurre il rischio di dispersione scolastica, promuovendo iniziative per l'aggregazione, la socialità e la vita di gruppo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti e degli adulti, nel rispetto delle norme sulle misure di sicurezza Covid vigenti. Le attività proposte sono intese come una combinazione dinamica di conoscenze, abilità e atteggiamenti proposti al discente per lo sviluppo della persona e delle relazioni interpersonali, l'inclusione sociale, il potenziamento delle competenze per rafforzare il successo formativo. I percorsi di formazione sono volti a:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio, anche all'esito dei rischi di abbandono determinati dalla pandemia;</li><li>- Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente;</li><li>- Favorire e migliorare i processi di apprendimento attraverso l'utilizzo di tecniche e strumenti anche non formali e di metodologie didattiche innovative.</li></ul> |



## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

| Modulo                           | Costo totale       |
|----------------------------------|--------------------|
| SportivaMente                    | € 5.082,00         |
| Il cielo sopra di me             | € 5.082,00         |
| Ora cambiamo musical!            | € 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: SportivaMente**

### Dettagli modulo

|                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| <b>Titolo modulo</b>                  | SportivaMente  |
| <b>Descrizione modulo</b>             | <p>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.</p> <p>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.</p> |
| <b>Data inizio prevista</b>           | 01/06/2021   |
| <b>Data fine prevista</b>             | 31/07/2022   |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Educazione motoria; sport; gioco didattico   |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | Altre  |
| <b>Numero destinatari</b>             | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado   |
| <b>Numero ore</b>                     | 30   |

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: SportivaMente

| 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: Il cielo sopra di me**

**Dettagli modulo**

|                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| <b>Titolo modulo</b>                  | Il cielo sopra di me   |
| <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>           | 01/06/2021   |
| <b>Data fine prevista</b>             | 31/07/2022   |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Arte; scrittura creativa; teatro   |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | SSPC04000T   |
| <b>Numero destinatari</b>             | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado   |
| <b>Numero ore</b>                     | 30   |

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Il cielo sopra di me**

| 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: Ora cambiamo musica!**



### Dettagli modulo

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <b>Titolo modulo</b>                  | Ora cambiamo musica!  |
| <b>Descrizione modulo</b>             | L'esperienza musicale permette agli studenti di sviluppare la capacità di pensare musicalmente durante l'ascolto o l'esecuzione musicale. Attraverso i suoni di un brano musicale ascoltato o eseguito, si riesce a richiamare nella mente la musica ascoltata poco o molto tempo prima, predire, durante l'ascolto, i suoni che ancora devono venire, cantare una musica nella testa, 'ascoltarla' nella testa mentre si legge o si scrive uno spartito, improvvisare con la voce o con uno strumento. Proprio come lo sviluppo del linguaggio, l'intelligenza musicale può essere favorita attraverso specifiche attività, che saranno svolte durante il laboratorio. La musica, inoltre, è fondamentale per contrastare ansie e paure e permette agli studenti di allontanare i sentimenti negativi, contribuendo allo sviluppo emotivo e alle competenze affettive. |
| <b>Data inizio prevista</b>           | 01/06/2021  |
| <b>Data fine prevista</b>             | 31/07/2021  |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Musica e Canto  |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | SSPC04000T  |
| <b>Numero destinatari</b>             | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado  |
| <b>Numero ore</b>                     | 30  |

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Ora cambiamo musica!

| 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: Digital Storyteller

| Progetto: Digital Storyteller |  |
|-------------------------------|--|
| <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       |
|---------------------------------------|--------------------|
| Comunicare è un'arte                  | € 5.082,00         |
| Mettere in gioco                      | € 5.082,00         |
| Leggiamoci                            | € 5.082,00         |
| Laboratorio di lingua straniera       | € 5.082,00         |
| Gamification con il latino e il greco | € 5.082,00         |
| MatematicaMENTE                       | € 5.082,00         |
| Io DIGITo                             | € 5.082,00         |
| Dettori-I-Makers                      | € 5.082,00         |
| Surfare sul web                       | € 5.082,00         |
| Raccontami di Me                      | € 5.082,00         |
| I care                                | € 5.082,00         |
| A scuola di squadra                   | € 5.082,00         |
| AccaddeOra                            | € 5.082,00         |
| <b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>      | <b>€ 66.066,00</b> |

## Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza alfabetica funzionale**  
**Titolo: Comunicare è un'arte**

### Dettagli modulo

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| <b>Titolo modulo</b>        | Comunicare è un'arte   |
| <b>Descrizione modulo</b>   | Lo sviluppo delle competenze linguistiche richiede pratiche immersive, meno cristallizzate e tradizionali quali spiegazione, interrogazione, compito scritto in classe, ma sempre più orientate sulla funzione euristica della lingua e all'esplorazione cognitiva della realtà. In particolare, il laboratorio si concentra su:<br>- le diverse modalità di comprensione dei testi per analizzarli e commentarli, per studiarli o ancora per usarli nelle proprie attività di scrittura anche in occasioni reali;<br>- lo sviluppo delle abilità dell'ascolto e del parlato, spesso trascurate nell'insegnamento dell'italiano, con interventi focalizzati sulle situazioni comunicative, aspetti di relazione, aspetti di contenuto nella comunicazione in classe, anche attraverso un'impostazione dialogica della lezione. |
| <b>Data inizio prevista</b> | 01/06/2021   |
| <b>Data fine prevista</b>   | 31/07/2022   |
| <b>Tipo Modulo</b>          | Competenza alfabetica funzionale   |





|                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | SSPC04000T   |
| <b>Numero destinatari</b>             | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado |
| <b>Numero ore</b>                     | 30   |

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Comunicare è un'arte

| 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 alfabetica funzionale**  
**Titolo: Mettere in gioco**

#### Dettagli modulo

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <b>Titolo modulo</b>                  | Mettere in gioco  |
| <b>Descrizione modulo</b>             | La lingua italiana è caratterizzata da una trasversalità intrinseca in quanto veicolo per lo studio delle altre discipline e condizione indispensabile per l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali. L'apprendimento mnemonico di regole, tipico dell'insegnamento della grammatica tradizionale e normativa, può essere superato a favore di pratiche in classe di riflessione e confronto sul meccanismo di funzionamento della lingua. In questo senso l'attività didattica prevede l'adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della "grammatica valenziale" e lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l'apprendimento dinamico e stimolante. |
| <b>Data inizio prevista</b>           | 01/06/2021  |
| <b>Data fine prevista</b>             | 31/07/2022  |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Competenza alfabetica funzionale  |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | SSPC04000T  |
| <b>Numero destinatari</b>             | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado  |
| <b>Numero ore</b>                     | 30  |

### Sezione: Scheda finanziaria



### Scheda dei costi del modulo: Mettere in gioco

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza alfabetica funzionale**

**Titolo: Leggiamoci**

### Dettagli modulo

|                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| <b>Titolo modulo</b>                  | Leggiamoci   |
| <b>Descrizione modulo</b>             | Lo stile e le regole di discussione devono essere basati sul rispetto e sull'accoglienza dei reciproci punti di vista. Nel laboratorio, la discussione nei gruppi di lettura viene guidata da un moderatore che svolge una funzione essenzialmente metodologica e fornisce al gruppo spunti e strumenti utili per la discussione, vigila sul rispetto delle regole che il gruppo autonomamente si è dato. Le attività dei gruppi di lettura saranno svolte all'interno della biblioteca "che sono il luogo fisico in cui abitano i libri" o in spazi appositamente predisposti con disponibilità di testi o all'aria aperta. |
| <b>Data inizio prevista</b>           | 01/06/2021   |
| <b>Data fine prevista</b>             | 31/07/2022   |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Competenza alfabetica funzionale   |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | Altre  |
| <b>Numero destinatari</b>             | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado   |
| <b>Numero ore</b>                     | 30   |

### Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Leggiamoci

| 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: Laboratorio di lingua straniera**

### Dettagli modulo

|                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| <b>Titolo modulo</b>                  | Laboratorio di lingua straniera  |
| <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>             | 31/07/2022   |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Competenza multilinguistica  |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | SSPC04000T   |
| <b>Numero destinatari</b>             | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado   |
| <b>Numero ore</b>                     | 30   |

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Laboratorio di lingua straniera

| 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: Gamification con il lation e il greco**

### Dettagli modulo

|                      |                                       |
|----------------------|---------------------------------------|
| <b>Titolo modulo</b> | Gamification con il lation e il greco |
|----------------------|---------------------------------------|



|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <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>             | 31/07/2022  |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Competenza multilinguistica   |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | SSPC04000T  |
| <b>Numero destinatari</b>             | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado  |
| <b>Numero ore</b>                     | 30  |

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Gamification con il lation e il greco

| 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: MatematicaMENTE**

#### Dettagli modulo

|                           |   |
|---------------------------|---|
| <b>Titolo modulo</b>      | MatematicaMENTE   |
| <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>           | 01/06/2021  |
| <b>Data fine prevista</b>             | 30/12/2021  |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM) |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | SSPC04000T  |
| <b>Numero destinatari</b>             | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado                |
| <b>Numero ore</b>                     | 30  |

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: MatematicaMENTE

| 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: Io DIGITo

#### Dettagli modulo

|                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| <b>Titolo modulo</b>                  | Io DIGITo  |
| <b>Descrizione modulo</b>             | Educazione alla comprensione, fruizione ed uso consapevole dei media, soprattutto in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali sono le finalità del laboratorio, che approfondirà le caratteristiche specifiche dei media e degli intermediari digitali, della capacità di gestire una identità online e offline con integrità, delle caratteristiche della socialità in rete, della gestione dei conflitti su social network. Attraverso esempi operativi, basati sul corretto uso dello strumento, gli studenti apprendono strategie comportamentali per prevenire e gestire i rischi online. |
| <b>Data inizio prevista</b>           | 01/06/2021   |
| <b>Data fine prevista</b>             | 31/07/2022   |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Competenza digitale  |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | SSPC04000T   |
| <b>Numero destinatari</b>             | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado   |
| <b>Numero ore</b>                     | 30   |



## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Io DIGITo

| 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: Dettori-I-Makers

### Dettagli modulo

|                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| <b>Titolo modulo</b>                  | Dettori-I-Makers   |
| <b>Descrizione modulo</b>             | Un aspetto centrale della pedagogia del tinkering è l'idea di un "projectory" ovvero di "progetto" e "traiettoria".<br>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>           | 01/06/2021   |
| <b>Data fine prevista</b>             | 31/07/2022   |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Competenza digitale  |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | SSPC04000T   |
| <b>Numero destinatari</b>             | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado   |
| <b>Numero ore</b>                     | 30   |

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Dettori-I-Makers

| 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: Surfare sul web**

**Dettagli modulo**

|                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| <b>Titolo modulo</b>                  | Surfare sul web  |
| <b>Descrizione modulo</b>             | Il laboratorio intende accrescere la consapevolezza degli studenti nell'utilizzo di Internet e nella navigazione in rete, attraverso l'approfondimento di aspetti quali storia, nascita, architettura e principi di internet, internet governance e neutralità della rete, tutela e trattamento dei dati personali in rete e privacy, diritto all'identità personale, diritto all'oblio, diritto d'autore e licenze online, libertà di espressione e tema della surveillance. Le attività saranno svolte in coerenza con il quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei cittadini DigComp 2.1. |
| <b>Data inizio prevista</b>           | 01/06/2021   |
| <b>Data fine prevista</b>             | 31/07/2022   |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Competenza digitale  |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | SSPC04000T   |
| <b>Numero destinatari</b>             | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado   |
| <b>Numero ore</b>                     | 30   |

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Surfare sul web**

| 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 cittadinanza**  
**Titolo: Raccontami di Me**

**Dettagli modulo**

|  |  |
|--|--|
|  |  |
|--|--|



|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <b>Titolo modulo</b>                  | Raccontami di Me  |
| <b>Descrizione modulo</b>             | Scopo del laboratorio è lavorare sul linguaggio e sugli stereotipi di genere al fine di prevenire forme di discriminazione, che possono predeterminare le future scelte scolastiche e lavorative. E' necessario orientare ciascuno verso libere scelte di prosecuzione degli studi, scovre da stereotipi che condizionano nella preferenza del percorso di studi e professionale, nell'affrontare le emozioni, nel modo di porsi nei confronti degli altri. Le attività saranno svolte attraverso il gioco, la narrazione, il role playing. |
| <b>Data inizio prevista</b>           | 01/06/2021  |
| <b>Data fine prevista</b>             | 31/05/2022  |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Competenza in materia di cittadinanza   |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | SSPC04000T  |
| <b>Numero destinatari</b>             | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado  |
| <b>Numero ore</b>                     | 30  |

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Raccontami di Me

| 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 imprenditoriale**

**Titolo: I care**

#### Dettagli modulo

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| <b>Titolo modulo</b>        | I care  |
| <b>Descrizione modulo</b>   | Le attività consentiranno di arricchire i percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento (PCTO), attraverso modalità innovative di work based learning e di orientamento, centrati sullo studenti e sul riconoscimento dei propri talenti e della proprie vocazioni. |
| <b>Data inizio prevista</b> | 01/06/2021  |
| <b>Data fine prevista</b>   | 31/07/2022  |
| <b>Tipo Modulo</b>          | Competenza imprenditoriale  |





|                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | Altre  |
| <b>Numero destinatari</b>             | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado |
| <b>Numero ore</b>                     | 30   |

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: I care

| 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: A scuola di squadra**

#### Dettagli modulo

|                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| <b>Titolo modulo</b>                  | A scuola di squadra  |
| <b>Descrizione modulo</b>             | <p>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.</p> <p>La proposta didattica, che sarà svolta nel rispetto delle norme anti-Covid, 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. In ogni caso, nella scelta dello sport è necessario iniziare dagli interessi del bambino o dell'adolescente.</p> |
| <b>Data inizio prevista</b>           | 01/06/2021   |
| <b>Data fine prevista</b>             | 31/07/2022   |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale   |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | SSPC04000T   |
| <b>Numero destinatari</b>             | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado   |
| <b>Numero ore</b>                     | 30   |



## Sezione: Scheda finanziaria

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

| 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 personale, sociale e capacità di imparare a imparare**

**Titolo: AccaddeOra**

### Dettagli modulo

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <b>Titolo modulo</b>                  | AccaddeOra  |
| <b>Descrizione modulo</b>             | La testimonianza si presta in modo privilegiato ad educare alla memoria, con una attenzione tutta particolare alle vicende del Novecento, comprese le pagine più difficili della storia. Nel laboratorio gli studenti diventano consapevoli che l'attenzione alle vicende complesse del presente chiamano in causa le conoscenze di storia generale, ai fini di una prima comprensione del mondo. |
| <b>Data inizio prevista</b>           | 01/06/2021  |
| <b>Data fine prevista</b>             | 31/07/2022  |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare   |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | SSPC04000T  |
| <b>Numero destinatari</b>             | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado  |
| <b>Numero ore</b>                     | 30  |

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: AccaddeOra

| 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              |
|------------------------|--------------------|
| Dettori musical school | € 15.246,00        |
| Digital Storyteller    | € 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 1050315) |
| <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>  | 01/05/2021 15:33:42  |
| <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>SportivaMente</u> | € 5.082,00 |           |
| 10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti | Arte; scrittura creativa; teatro: <u>Il cielo sopra di me</u>    | € 5.082,00 |           |
| 10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti | Musica e Canto: <u>Ora cambiamo musica!</u>                      | € 5.082,00 |           |



|                                 |  |                    |                     |
|---------------------------------|--|--------------------|---------------------|
|                                 | <b>Totale Progetto "Dettori musical school"</b>  | <b>€ 15.246,00</b> |                     |
| 10.2.2A -<br>Competenze di base | Competenza alfabetica funzionale: <u>Comunicare è un'arte</u>                                | € 5.082,00         |                     |
| 10.2.2A -<br>Competenze di base | Competenza alfabetica funzionale: <u>Mettere in gioco</u>                                    | € 5.082,00         |                     |
| 10.2.2A -<br>Competenze di base | Competenza alfabetica funzionale: <u>Leggiamoci</u>  | € 5.082,00         |                     |
| 10.2.2A -<br>Competenze di base | Competenza multilinguistica: <u>Laboratorio di lingua straniera</u>                          | € 5.082,00         |                     |
| 10.2.2A -<br>Competenze di base | Competenza multilinguistica: <u>Gamification con il lation e il greco</u>                    | € 5.082,00         |                     |
| 10.2.2A -<br>Competenze di base | Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>MatematicAMENTE</u>    | € 5.082,00         |                     |
| 10.2.2A -<br>Competenze di base | Competenza digitale: <u>Io DIGITo</u>  | € 5.082,00         |                     |
| 10.2.2A -<br>Competenze di base | Competenza digitale: <u>Dettori-I-Makers</u>   | € 5.082,00         |                     |
| 10.2.2A -<br>Competenze di base | Competenza digitale: <u>Surfare sul web</u>  | € 5.082,00         |                     |
| 10.2.2A -<br>Competenze di base | Competenza in materia di cittadinanza: <u>Raccontami di Me</u>                               | € 5.082,00         |                     |
| 10.2.2A -<br>Competenze di base | Competenza imprenditoriale: <u>I care</u>  | € 5.082,00         |                     |
| 10.2.2A -<br>Competenze di base | Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>A scuola di squadra</u> | € 5.082,00         |                     |
| 10.2.2A -<br>Competenze di base | Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: <u>AccaddeOra</u>           | € 5.082,00         |                     |
|                                 | <b>Totale Progetto "Digital Storyteller"</b>   | <b>€ 66.066,00</b> |                     |
|                                 | <b>TOTALE CANDIDATURA</b>  | <b>€ 81.312,00</b> | <b>€ 100.000,00</b> |