



**Candidatura N. 1051437**

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

## Sezione: Anagrafica scuola

### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	DEL VERGANTE - INVORIO
<b>Codice meccanografico</b>	NOIC819001
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA PULAZZINI, 15
<b>Provincia</b>	NO
<b>Comune</b>	Invorio
<b>CAP</b>	28045
<b>Telefono</b>	0322254030
<b>E-mail</b>	NOIC819001@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.icvergente.edu.it
<b>Numero alunni</b>	1394
<b>Plessi</b>	NOAA81901T - SCUOLA DELL'INFANZIA DI LESA NOAA81902V - SCUOLA DELL'INFANZIA DI MASSINO NOAA81903X - SCUOLA DELL'INFANZIA DI MEINA NOAA819041 - SC. INFANZIA "TADILLI" NEBBIUNO NOAA819052 - SCUOLA DELL'INFANZIA DI PISANO NOAA819063 - SCUOLA DELL'INFANZIA DI GHEVIO NOAA819074 - SCUOLA DELL'INFANZIA PARUZZARO NOAA819085 - SCUOLA DELL'INFANZIA BELGIRATE NOEE819013 - SCUOLA PRIMARIA "V. LEGGERI" NOEE819024 - SCUOLA PRIMARIA DI LESA NOEE819035 - SCUOLA PRIMARIA DI MASSINO VISC NOEE819046 - SC. PRIM. F.LLI FERNANDEZ DIAZ NOEE819057 - SCUOLA PRIMARIA "E. TADILLI" NOEE819068 - SCUOLA PRIMARIA DI PISANO NOEE819079 - SC. PRIMARIA "G. PASCOLI" NOIC819001 - DEL VERGANTE - INVORIO NOMM819012 - SC. SECONDARIA "GUIDO PETTER" NOMM819023 - SC. SECONDARIA "A. MANZONI" NOMM819034 - SC. SEC. "F.LLI FERNANDEZ DIAZ"

## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1051437 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	Si gioca insieme	€ 5.082,00
Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni	LA "STREET SCHOOL" la scuola nel territorio	€ 5.082,00
Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni	LA "STREET SCHOOL" la scuola nel territorio 2	€ 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 multilinguistica	Speak it easy	€ 5.082,00
Competenza digitale	Il mondo a 3D	€ 5.082,00
Competenza digitale	Code for fun	€ 5.082,00
Competenza digitale	Code for fun 2	€ 5.082,00
Competenza digitale	Cinescuola	€ 5.082,00
Competenza digitale	Cinescuola 2	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Recitando	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 35.574,00</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: CONNESSI A 360°

<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
Si gioca insieme	€ 5.082,00
LA "STREET SCHOOL" la scuola nel territorio	€ 5.082,00
LA "STREET SCHOOL" la scuola nel territorio 2	€ 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: Si gioca insieme**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	
Si gioca insieme	
Descrizione modulo	
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.	
Data inizio prevista	
01/02/2022	
Data fine prevista	
31/05/2022	
Tipo Modulo	
Educazione motoria; sport; gioco didattico	
Sedi dove è previsto il modulo	
NOMM819023	
Numero destinatari	
20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado	
Numero ore	
30	

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Si gioca insieme

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: Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni**

**Titolo: LA "STREET SCHOOL" la scuola nel territorio**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	LA "STREET SCHOOL" la scuola nel territorio
<b>Descrizione modulo</b>	<p>L'educazione all'ambiente naturale e alla natura si basa anche su esperienze di tipo laboratoriale per conoscere gli attrezzi per la coltivazione, le aiuole delle piante officinali, i diversi cereali, l'orto e le sue stagioni, le piante aromatiche, la raccolta di fiori o foglie per sperimentare la conservazione e l'uso delle piante raccolte.</p> <p>Il percorso prevede attività di apprendimento e sperimentazione, quali ciclo vitale delle piante e loro differenze, i frutti e i semi, vita degli insetti (il loro corpo, il loro colore, le zampe, la bocca, gli elementi di difesa; danze e mimetismi; crescita e sviluppo), conoscenza degli animali della fattoria, percorsi di orticoltura e floricoltura, finalizzati a sviluppare abilità pratiche e manuali, di osservazione e conoscenza "sul campo" dei cicli biologici dei vegetali e degli animali.</p> <p>Il progetto proposto prevede la valorizzazione e la conoscenza del territorio, attraverso attività didattiche a scuola e all'aria aperta, sia nelle vie del paese, sia nei boschi e sul lago. L'idea è quella di strutturare un patrimonio comune, costituito da un Drive di contenuti, da arricchire anche negli anni successivi, ad opera degli studenti dell'Istituto. I percorsi proposti saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ideazione del nome del progetto e realizzazione grafica del logo;</li> <li>strutturazione di percorsi tematici legati al territorio: il paese nella storia, sentieri pedonali e ciclabili, sport praticabili, prodotti tipici, peculiarità dei negozi territoriali, monumenti di interesse, associazioni culturali/ricreative;</li> <li>visita ai sentieri, con la guida di esperti locali (LUPI DEL CORNAGGIA, VOLPI DI INVORIO);</li> <li>interviste ad abitanti del paese e negozianti;</li> <li>realizzazione di QR CODE, con le video interviste ed i percorsi. da collocare su gadgets realizzati con la stampante 3D;</li> <li>creazione</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	05/07/2021
<b>Data fine prevista</b>	23/12/2021
<b>Tipo Modulo</b>	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	NOMM819012
<b>Numero destinatari</b>	10 Studentesse e studenti Primaria 10 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

**Scheda dei costi del modulo: LA "STREET SCHOOL" la scuola nel territorio**

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: Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni**  
**Titolo: LA "STREET SCHOOL" la scuola nel territorio 2**

**Dettagli modulo**

Titolo modulo	LA "STREET SCHOOL" la scuola nel territorio 2
Descrizione modulo	<p>L'educazione all'ambiente naturale e alla natura si basa anche su esperienze di tipo laboratoriale per conoscere gli attrezzi per la coltivazione, le aiuole delle piante officinali, i diversi cereali, l'orto e le sue stagioni, le piante aromatiche, la raccolta di fiori o foglie per sperimentare la conservazione e l'uso delle piante raccolte.</p> <p>Il percorso prevede attività di apprendimento e sperimentazione, quali ciclo vitale delle piante e loro differenze, i frutti e i semi, vita degli insetti (il loro corpo, il loro colore, le zampe, la bocca, gli elementi di difesa; danze e mimetismi; crescita e sviluppo), conoscenza degli animali della fattoria, percorsi di orticoltura e floricoltura, finalizzati a sviluppare abilità pratiche e manuali, di osservazione e conoscenza "sul campo" dei cicli biologici dei vegetali e degli animali.</p> <p>Il progetto proposto prevede la valorizzazione e la conoscenza del territorio, attraverso attività didattiche a scuola e all'aria aperta, sia nelle vie del paese, sia nei boschi e sul lago. L'idea è quella di strutturare un patrimonio comune, costituito da un Drive di contenuti, da arricchire anche negli anni successivi, ad opera degli studenti dell'Istituto.</p> <p>I percorsi proposti saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ideazione del nome del progetto e realizzazione grafica del logo;</li> <li>strutturazione di percorsi tematici legati al territorio: il paese nella storia, sentieri pedonali e ciclabili, sport praticabili, prodotti tipici, peculiarità dei negozi territoriali, monumenti di interesse, associazioni culturali/ricreative;</li> <li>visita ai sentieri, con la guida di esperti locali (LUPI DEL CORNAGGIA, VOLPI DI INVORIO);</li> <li>interviste ad abitanti del paese e negozianti;</li> <li>realizzazione di QR CODE, con le video interviste ed i percorsi. da collocare su gadgets realizzati con la stampante 3D;</li> <li>creazione</li> </ul>
Data inizio prevista	05/07/2021
Data fine prevista	23/12/2021
Tipo Modulo	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni
Sedi dove è previsto il modulo	NOMM819034
Numero destinatari	10 Studentesse e studenti Primaria 10 Studentesse e studenti Secondaria primo grado



Numero ore

30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: LA "STREET SCHOOL" la scuola nel territorio 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>

## 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: IL VERGANTE CONNESSO

<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
Speak it easy	€ 5.082,00
Il mondo a 3D	€ 5.082,00
Code for fun	€ 5.082,00
Code for fun 2	€ 5.082,00
Cinescuola	€ 5.082,00
Cinescuola 2	€ 5.082,00
Recitando	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 35.574,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza multilinguistica**

**Titolo: Speak it easy**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Speak it easy
<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>	01/11/2021
<b>Data fine prevista</b>	30/03/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	NOMM819023
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Speak it easy

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 digitale**  
**Titolo: Il mondo a 3D**

### Dettagli modulo

TITOLO MODULO	Il mondo a 3D
DESCRIZIONE MODULO	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- Paint).
DATA INIZIO PREVISTA	01/11/2021
DATA FINE PREVISTA	30/03/2022
TIPO MODULO	Competenza digitale
SEDI DOVE È PREVISTO IL MODULO	NOEE819013
NUMERO DESTINATARI	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
NUMERO ORE	30

### Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Il mondo a 3D

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 digitale**  
**Titolo: Code for fun**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	Code for fun
<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>	01/07/2021
<b>Data fine prevista</b>	30/10/2021
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	NOEE819079
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Code for fun**

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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza digitale**  
**Titolo: Code for fun 2**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	Code for fun 2
<b>Descrizione modulo</b>	Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici.



<b>Data inizio prevista</b>	01/10/2021
<b>Data fine prevista</b>	28/02/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	NOEE819079
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Code for fun 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: Cinescuola**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Cinescuola

<b>Descrizione modulo</b>	<p>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.</p> <p>Le nuove generazioni sono immerse in un mondo nel quale il linguaggio audiovisivo è preponderante, spesso indecifrabile o fraintendibile, e senza avere i giusti strumenti per orientarsi, comprendere e decifrare. Pertanto, l'alfabetizzazione al linguaggio audiovisivo deve avvenire con una logica molto simile a quella dell'alfabetizzazione a una lingua straniera: imparare a "leggere" e "scrivere" l'audiovisivo è una competenza fondamentale per comprendere la contemporaneità.</p> <p>Iniziare a prendere consapevolezza rispetto alla "costruzione" del prodotto audio-visivo ha una ricaduta a lungo termine: stimola il pensiero critico, genera interesse rispetto alle professionalità specifiche e permette ai bambini di interpretare le informazioni audiovisive contestualizzandole.</p> <p>Il progetto PON è riconducibile al "PIANO NAZIONALE CINEMA E IMMAGINI PER LA SCUOLA"</p> <p>Obiettivi del percorso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- conoscere e comprendere il linguaggio cinematografico dell'animazione;</li> <li>- riconoscere ed individuare lo schema ricorrente "del viaggio dell'eroe", analizzando alcuni film d'animazione insieme all'esperto;</li> <li>- approcciarsi alle professionalità che ruotano attorno alle produzioni audiovisive</li> <li>- produrre un cortometraggio per gli alunni dell'IC</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/11/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	NOEE819057
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Cinescuola

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: Cinescuola 2**

**Dettagli modulo**

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Cinescuola 2
<b>Descrizione modulo</b>	<p>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.</p> <p>Le nuove generazioni sono immerse in un mondo nel quale il linguaggio audiovisivo è preponderante, spesso indecifrabile o fraintendibile, e senza avere i giusti strumenti per orientarsi, comprendere e decifrare. Pertanto, l'alfabetizzazione al linguaggio audiovisivo deve avvenire con una logica molto simile a quella dell'alfabetizzazione a una lingua straniera: imparare a "leggere" e "scrivere" l'audiovisivo è una competenza fondamentale per comprendere la contemporaneità.</p> <p>Iniziare a prendere consapevolezza rispetto alla "costruzione" del prodotto audio-visivo ha una ricaduta a lungo termine: stimola il pensiero critico, genera interesse rispetto alle professionalità specifiche e permette ai bambini di interpretare le informazioni audiovisive contestualizzandole.</p> <p>Il progetto PON è riconducibile al "PIANO NAZIONALE CINEMA E IMMAGINI PER LA SCUOLA"</p> <p>Obiettivi del percorso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- conoscere e comprendere il linguaggio cinematografico dell'animazione;</li> <li>- riconoscere ed individuare lo schema ricorrente "del viaggio dell'eroe", analizzando alcuni film d'animazione insieme all'esperto;</li> <li>- approcciarsi alle professionalità che ruotano attorno alle produzioni audiovisive</li> <li>- produrre un cortometraggio per gli alunni dell'IC</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/11/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	NOEE819046
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

### Scheda dei costi del modulo: Cinescuola 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 in materia di consapevolezza ed espressione culturale**

**Titolo: Recitando**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Recitando
<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>	01/02/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	NOMM819023
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Recitando

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
CONNESSI A 360°	€ 15.246,00
IL VERGANTE CONNESSO	€ 35.574,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 50.820,00</b>

<b>Avviso</b>	0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità (Piano 1051437)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 50.820,00
<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 inoltrato</b>	Piano non inoltrato

#### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Si gioca insieme</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni: <u>LA "STREET SCHOOL" la scuola nel territorio</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni: <u>LA "STREET SCHOOL" la scuola nel territorio 2</u>	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "CONNESSI A 360°"</b>	<b>€ 15.246,00</b>	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Speak it easy</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Il mondo a 3D</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Code for fun</u>	€ 5.082,00	





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 DEL VERGANTE - INVORIO  
(NOIC819001)

10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Code for fun 2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Cinescuola</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Cinescuola 2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Recitando</u>	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "IL VERGANTE CONNESSO"</b>	<b>€ 35.574,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 50.820,00</b>	<b>€ 100.000,00</b>