



Candidatura N. 1051437

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

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

| | |
|------------------------------|--|
| Denominazione | DEL VERGANTE - INVORIO |
| Codice meccanografico | NOIC819001 |
| Tipo istituto | ISTITUTO COMPRENSIVO |
| Indirizzo | VIA PULAZZINI, 15 |
| Provincia | NO |
| Comune | Invorio |
| CAP | 28045 |
| Telefono | 0322254030 |
| E-mail | NOIC819001@istruzione.it |
| Sito web | www.icvergante.edu.it |
| Numero alunni | 1394 |
| Plessi | 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 PETER" 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 |
| TOTALE SCHEDE FINANZIARIE | | € 15.246,00 |

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 |
| TOTALE SCHEDE FINANZIARIE | | € 35.574,00 |



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°

| | |
|------------------------------------|---|
| | |
| <p>Descrizione progetto</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"> - Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio, anche all'esito dei rischi di abbandono determinati dalla pandemia; - Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente; - Favorire e migliorare i processi di apprendimento attraverso l'utilizzo di tecniche e strumenti anche non formali e di metodologie didattiche innovative. |



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 |
| TOTALE SCHEDE FINANZIARIE | € 15.246,00 |

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 € |
| | TOTALE | | | | | 5.082,00 € |

Elenco dei moduli

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

Titolo: LA "STREET SCHOOL" la scuola nel territorio

Dettagli modulo

| | |
|---------------------------------------|---|
| Titolo modulo | LA "STREET SCHOOL" la scuola nel territorio |
| 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. I percorsi proposti saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> ideazione del nome del progetto e realizzazione grafica del logo; 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; visita ai sentieri, con la guida di esperti locali (LUPI DEL CORNAGGIA, VOLPI DI INVORIO); interviste ad abitanti del paese e negozianti; realizzazione di QR CODE, con le video interviste ed i percorsi. da collocare su gadgets realizzati con la stampante 3D; creazione |
| 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 | NOMM819012 |
| Numero destinatari | 10 Studentesse e studenti Primaria 10 Studentesse e studenti Secondaria primo grado |
| Numero ore | 30 |



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

| 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: 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"> ideazione del nome del progetto e realizzazione grafica del logo; 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; visita ai sentieri, con la guida di esperti locali (LUPI DEL CORNAGGIA, VOLPI DI INVORIO); interviste ad abitanti del paese e negozianti; realizzazione di QR CODE, con le video interviste ed i percorsi. da collocare su gadgets realizzati con la stampante 3D; creazione |
| 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. 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 € |



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

| Progetto: IL VERGANTE CONNESSO | |
|--------------------------------|--|
| Descrizione progetto | <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"> - Rafforzare le competenze chiave per l'apprendimento permanente, in particolare potenziando i livelli di base; - Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio con metodologie innovative, proattive e stimolanti; - Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente. |



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 |
| TOTALE SCHEDE FINANZIARIE | € 35.574,00 |

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza multilinguistica
Titolo: Speak it easy

Dettagli modulo

| | |
|---------------------------------------|--|
| Titolo modulo | Speak it easy |
| Descrizione modulo | 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. |
| Data inizio prevista | 01/11/2021 |
| Data fine prevista | 30/03/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza multilinguistica |
| 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: 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 € |
| | TOTALE | | | | | 5.082,00 € |

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 € |
| | TOTALE | | | | | 5.082,00 € |



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

Dettagli modulo

| | |
|---------------------------------------|---|
| Titolo modulo | Code for fun |
| Descrizione modulo | 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. |
| Data inizio prevista | 01/07/2021 |
| Data fine prevista | 30/10/2021 |
| Tipo Modulo | Competenza digitale |
| Sedi dove è previsto il modulo | NOEE819079 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Primaria |
| Numero ore | 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 € |
| | TOTALE | | | | | 5.082,00 € |

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

Dettagli modulo

| | |
|---------------------------|---|
| Titolo modulo | Code for fun 2 |
| Descrizione modulo | 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. |



| | |
|--------------------------------|------------------------------------|
| Data inizio prevista | 01/10/2021 |
| Data fine prevista | 28/02/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza digitale |
| Sedi dove è previsto il modulo | NOEE819079 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Primaria |
| Numero ore | 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 € |
| | TOTALE | | | | | 5.082,00 € |

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza digitale
Titolo: Cinescuola

Dettagli modulo

| | |
|----------------------|------------|
| Titolo modulo | Cinescuola |
|----------------------|------------|



| | |
|---------------------------------------|---|
| Descrizione modulo | <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"> - conoscere e comprendere il linguaggio cinematografico dell'animazione; - riconoscere ed individuare lo schema ricorrente "del viaggio dell'eroe", analizzando alcuni film d'animazione insieme all'esperto; - approcciarsi alle professionalità che ruotano attorno alle produzioni audiovisive - produrre un cortometraggio per gli alunni dell'IC |
| Data inizio prevista | 01/11/2021 |
| Data fine prevista | 31/05/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza digitale |
| Sedi dove è previsto il modulo | NOEE819057 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Primaria |
| Numero ore | 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 € |
| | TOTALE | | | | | 5.082,00 € |



Elenco dei moduli
Modulo: Competenza digitale
Titolo: Cinescuola 2

Dettagli modulo

| | |
|---------------------------------------|---|
| Titolo modulo | Cinescuola 2 |
| Descrizione modulo | <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"> - conoscere e comprendere il linguaggio cinematografico dell'animazione; - riconoscere ed individuare lo schema ricorrente "del viaggio dell'eroe", analizzando alcuni film d'animazione insieme all'esperto; - approcciarsi alle professionalità che ruotano attorno alle produzioni audiovisive - produrre un cortometraggio per gli alunni dell'IC |
| Data inizio prevista | 01/11/2021 |
| Data fine prevista | 31/05/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza digitale |
| Sedi dove è previsto il modulo | NOEE819046 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Primaria |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: Cinescuola 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 € |
| | TOTALE | | | | | 5.082,00 € |

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Titolo: Recitando

Dettagli modulo

| | |
|---------------------------------------|--|
| Titolo modulo | Recitando |
| Descrizione modulo | 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. |
| Data inizio prevista | 01/02/2022 |
| Data fine prevista | 31/05/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale |
| 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: Recitando

| 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 € |



Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

| Progetto | Costo |
|------------------------|--------------------|
| CONNESSI A 360° | € 15.246,00 |
| IL VERGANTE CONNESSO | € 35.574,00 |
| TOTALE PROGETTO | € 50.820,00 |

| | |
|---|--|
| Avviso | 0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità (Piano 1051437) |
| Importo totale richiesto | € 50.820,00 |
| Massimale avviso | € 100.000,00 |
| Num. Prot. Delibera collegio docenti | |
| Data Delibera collegio docenti | - |
| Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto | |
| Data Delibera consiglio d'istituto | - |
| Data e ora inoltrato | 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 | |
| | Totale Progetto "CONNESSI A 360°" | € 15.246,00 | |
| 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 | |
| | Totale Progetto "IL VERGANTE CONNESSO" | € 35.574,00 | |
| | TOTALE CANDIDATURA | € 50.820,00 | € 100.000,00 |