



Candidatura N. 1051194 0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	G.CARDUCCI
Codice meccanografico	LIIC805001
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA G. MARCONI 25
Provincia	LI
Comune	Porto Azzurro
CAP	57036
Telefono	056595460
E-mail	LIIC805001@istruzione.it
Sito web	www.icportoazzurro.it
Numero alunni	837
Plessi	LIAA80501T - ALDO MORO LIAA80502V - LOC.TA' RIO ELBA LIAA80503X - LOC.TA' CAVO LIAA805052 - SCUOLA MATERNA CAPOLIVERI LIAA805063 - LORENZO CLARIS APPIANI LIEE805013 - CERBONI GIUSEPPE LIEE805024 - DE AMICIS EDMONDO LIEE805035 - "MARCONI GUGLIELMO" LIIC805001 - G.CARDUCCI LIMM805012 - G.CARDUCCI LIMM805023 - VIA S. ROCCO LIMM805034 - "C.MARCHESI"



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1051194 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	Giocoapprendo	€ 6.482,00
Arte; scrittura creativa; teatro	Capoliveri va in scena!	€ 6.482,00
Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni	Fab-Lab Ricerca e Invenzione	€ 6.482,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 19.446,00

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza alfabetica funzionale	Maestri e Autori	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	English in Elba!	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	Easy Lab : l'Inglese a portata di mouse	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Numeri in Natura	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Matematica in Natura	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Alla scoperta della scienza matematica nel PNAT	€ 5.082,00
Competenza digitale	Piccoli programmatori crescono!	€ 5.082,00
Competenza digitale	Coding school	€ 5.082,00
Competenza digitale	Lego System 4ever!	€ 5.082,00
Competenza in materia di cittadinanza	Adotta un cortile .	€ 5.082,00
Competenza in materia di cittadinanza	L'ingresso della scuola diventa un'opera d'arte.	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	A scuola nell'Anfiteatro di Rio	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Musica Maestro!	€ 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 G.CARDUCCI (LIIC805001)

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Trecking e mountain bike : percorso Legend Cup	€ 5.082,00
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Il dovere di ricordare.	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 76.230,00



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: E-state Elba insieme

<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
Giocoapprendo	€ 6.482,00
Capoliveri va in scena!	€ 6.482,00
Fab-Lab Ricerca e Invenzione	€ 6.482,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 19.446,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: Giocoapprendo

Dettagli modulo

Titolo modulo	Giocoapprendo
Descrizione modulo	<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> <p>Percorso di avviamento alla vela e al canottaggio, che prevede alcune ore propedeutiche a terra e altre in mare. Nelle ore a terra potenziamento dell'attività che permetta un migliore coordinamento motorio, attraverso esercizi di atletica ma anche attraverso il gioco in gruppo.</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	LIEE805013 LIMM805012
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: Giocoapprendo



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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro

Titolo: Capoliveri va in scena!

Dettagli modulo

Titolo modulo	Capoliveri va in scena!
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 scrivere un copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione. Laboratorio di improvvisazione teatrale: costruzione testo ex novo, realizzazione scenografie e costumi, cura della recitazione, allestimento spettacolo
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Sedi dove è previsto il modulo	LIEE805024 LIMM805023
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: Capoliveri va in scena!

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €



Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: Fab-Lab Ricerca e Invenzione

Dettagli modulo

Titolo modulo	Fab-Lab Ricerca e Invenzione
Descrizione modulo	<p>Un aspetto centrale della pedagogia del tinkering è l'idea di un "projectory" ovvero di "progetto" e "traiettoria".</p> <p>Il percorso laboratoriale si basa su esplorazione e sperimentazione. 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.</p> <p>Avvio di un fab lab: individuazione di bisogni da soddisfare, progettazione di soluzioni ai bisogni, conoscenza di lavorazioni artigianali locali, produzione e selezione idee creative, loro realizzazione e produzione, restituzione alla comunità del prodotto finito con una mostra evento.</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni
Sedi dove è previsto il modulo	LIMM805034
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Fab-Lab Ricerca e Invenzione

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €



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: Isola d'Elba Summer Camp

Progetto: Isola d'Elba Summer Camp	
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
Maestri e Autori	€ 5.082,00
English in Elba!	€ 5.082,00
Easy Lab : l'Inglese a portata di mouse	€ 5.082,00
Numeri in Natura	€ 5.082,00
Matematica in Natura	€ 5.082,00
Alla scoperta della scienza matematica nel PNAT	€ 5.082,00
Piccoli programmatori crescono!	€ 5.082,00
Coding school	€ 5.082,00
Lego System 4ever!	€ 5.082,00
Adotta un cortile .	€ 5.082,00
L'ingresso della scuola diventa un'opera d'arte.	€ 5.082,00
A scuola nell'Anfiteatro di Rio	€ 5.082,00
Musica Maestro!	€ 5.082,00
Trecking e mountain bike : percorso Legend Cup	€ 5.082,00
Il dovere di ricordare.	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 76.230,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza alfabetica funzionale

Titolo: Maestri e Autori

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Maestri e Autori
Descrizione modulo	<p>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.</p> <p>Laboratorio di improvvisazione teatrale: costruzione testo drammaturgico a partire da testi di alcuni maestri ed autori (Mario Lodi, Gianni Rodari), realizzazione di scenografie e costumi, cura e studio della recitazione, allestimento spettacolo.</p>



Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	LIEE805035
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Maestri e Autori

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

Elenco dei moduli Modulo: Competenza multilinguistica Titolo: English in Elba!

Dettagli modulo

Titolo modulo	English in Elba!
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. Summer camp di inglese. Due ore quotidiane di potenziamento di lingua straniera condotte secondo la metodologia funzionale comunicativa.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	LIEE805013 LIMM805012



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: English in Elba!

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza multilinguistica

Titolo: Easy Lab : l'Inglese a portata di mouse

Dettagli modulo

Titolo modulo	Easy Lab : l'Inglese a portata di mouse
Descrizione modulo	A livello internazionale sono note le potenzialità delle tecnologie digitali per l'apprendimento linguistico. Mobile, social networks, community permettono interazioni con native speaker, attività collaborative di lettura e scrittura sono possibili con blog, wiki ed editor condivisi. A tal proposito diventa necessario promuovere nel laboratorio una didattica in cui l'attuazione dell'approccio comunicativo sia potenziato dal mobile e dal web 2.0. Un giornalino online, una guida della città si possono realizzare collaborativamente grazie agli strumenti citati. L'attività inizierà nel laboratorio e proseguirà in altri spazi fisici e virtuali, ridefinendo e ampliando il concetto di ambiente di apprendimento e modalità di interazione.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	LIEE805035
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Easy Lab : l'Inglese a portata di mouse



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 Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)

Titolo: Numeri in Natura

Dettagli modulo

Titolo modulo	Numeri in Natura
Descrizione modulo	<p>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.</p> <p>Laboratori STEM in natura, alla scoperta della matematica nascosta nelle piante, nei fiori, nei minerali, negli animali. Ricerca, rilevamento campioni, analisi, approfondimento, rielaborazione dei contenuti e realizzazione di un prodotto finale restituibile alla comunità con una mostra evento. Utilizzo di macchine fotografiche, microscopi, strumenti di misurazione, software per la rielaborazione di immagini e contenuti e preparazione di presentazioni digitali e materiche per la mostra evento finale.</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	LIEE805013 LIMM805012
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: Numeri in Natura

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 Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)

Titolo: Matematica in Natura

Dettagli modulo

Titolo modulo	Matematica in Natura
Descrizione modulo	<p>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.</p> <p>Laboratori STEM in natura, alla scoperta della matematica nascosta nelle piante, nei fiori, nei minerali, negli animali. Ricerca, rilevamento campioni, analisi, approfondimento, rielaborazione dei contenuti e realizzazione di un prodotto finale restituibile alla comunità con una mostra evento. Utilizzo di macchine fotografiche, microscopi, strumenti di misurazione, software per la rielaborazione di immagini e contenuti e preparazione di presentazioni digitali e materiche per la mostra evento finale.</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	LIEE805024 LIMM805023
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: Matematica in Natura

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 Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)

Titolo: Alla scoperta della scienza matematica nel PNAT

Dettagli modulo

Titolo modulo	Alla scoperta della scienza matematica nel PNAT
Descrizione modulo	<p>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.</p> <p>Laboratori STEM in natura, alla scoperta della matematica nascosta nelle piante, nei fiori, nei minerali, negli animali. Ricerca, rilevamento campioni, analisi, approfondimento, rielaborazione dei contenuti e realizzazione di un prodotto finale restituibile alla comunità con una mostra evento. Utilizzo di macchine fotografiche, microscopi, strumenti di misurazione, software per la rielaborazione di immagini e contenuti e preparazione di presentazioni digitali e materiche per la mostra evento finale.</p> <p>Laboratori STEM in natura, alla scoperta della matematica nascosta nelle piante, nei fiori, nei minerali, negli animali. Ricerca, rilevamento campioni, analisi, approfondimento, rielaborazione dei contenuti e realizzazione di un prodotto finale restituibile alla comunità con una mostra evento. Utilizzo di macchine fotografiche, microscopi, strumenti di misurazione, software per la rielaborazione.</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	LIMM805034
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Alla scoperta della scienza matematica nel PNAT

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: Piccoli programmatori crescono!

Dettagli modulo

Titolo modulo	Piccoli programmatori crescono!
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. L'attività si basa su tre metodologie didattiche: Flipped Classroom, Cooperative Learning, Thinkering . Il "cuore" delle attività sono : set educativi della Lego educatio WE-DO 2.0 e Lego Mindstorms EV3 , software per coding o gioco di programmazione che utilizza il coding block per realizzare stringhe di programma per assemblare, animare e controllare i robot.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	LIEE805013 LIMM805012
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: Piccoli programmatori crescono!

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: Coding school

Dettagli modulo

Titolo modulo	Coding school
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. L'attività si basa su tre metodologie didattiche: Flipped Classroom, Cooperative Learning, Thinkering . Il 'cuore' delle attività sono : set educativi della Lego educatio WE-DO 2.0 e Lego Mindstorms EV3 , software per coding o gioco di programmazione che utilizza il coding block per realizzare stringhe di programma per assemblare, animare e controllare i robot.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	LIMM805023
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Coding school

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: Lego System 4ever!

Dettagli modulo

Titolo modulo	Lego System 4ever!
----------------------	--------------------



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. L'attività si basa su tre metodologie didattiche: Flipped Classroom, Cooperative Learning, Thinkering . Il 'cuore' delle attività sono : set educativi della Lego educatio WE-DO 2.0 e Lego Mindstorms EV3 , software per coding o gioco di programmazione che utilizza il coding block per realizzare stringhe di programma per assemblare, animare e controllare i robot.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	LIMM805034
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Lego System 4ever!

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 in materia di cittadinanza

Titolo: Adotta un cortile .

Dettagli modulo

Titolo modulo	Adotta un cortile .
Descrizione modulo	L'hackathon è una esperienza didattica, basata sulla metodologia del challenge based learning, di durata variabile che, a partire da una tema principale, propone delle sfide ai suoi partecipanti, i quali, organizzati in gruppi eterogenei, hanno il compito di affrontarle, ricercando e progettando nuove soluzioni, modelli, processi o servizi innovativi. Il laboratorio intende articolarsi in giornate basate sulla sfida a gruppi su temi predefiniti e di interesse degli studenti. Laboratori di partecipazione, nella logica di 'Adotta un cortile', costruendo con i ragazzi percorsi di analisi della situazione, immaginazione delle soluzioni possibili, realizzazione delle stesse e narrazione alla comunità dei risultati ottenuti.



Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza in materia di cittadinanza
Sedi dove è previsto il modulo	LIEE805024 LIMM805023
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: Adotta un cortile .

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 cittadinanza

Titolo: L'ingresso della scuola diventa un'opera d'arte.

Dettagli modulo

Titolo modulo	L'ingresso della scuola diventa un'opera d'arte.
Descrizione modulo	L'hackathon è una esperienza didattica, basata sulla metodologia del challenge based learning, di durata variabile che, a partire da una tema principale, propone delle sfide ai suoi partecipanti, i quali, organizzati in gruppi eterogenei, hanno il compito di affrontarle, ricercando e progettando nuove soluzioni, modelli, processi o servizi innovativi. Il laboratorio intende articolarsi in giornate basate sulla sfida a gruppi su temi predefiniti e di interesse degli studenti. Laboratori di partecipazione, nella logica di 'Adotta un.....', costruendo con i ragazzi percorsi di analisi della situazione, immaginazione delle soluzioni possibili, realizzazione delle stesse e narrazione alla comunità dei risultati ottenuti.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza in materia di cittadinanza
Sedi dove è previsto il modulo	LIEE805013 LIMM805012
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: L'ingresso della scuola diventa un'opera d'arte.

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: A scuola nell'Anfiteatro di Rio

Dettagli modulo

Titolo modulo	A scuola nell'Anfiteatro di Rio
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. Laboratorio di improvvisazione teatrale: costruzione testo a partire dai testi di alcuni maestri e autori classici e la sua rielaborazione, realizzazione scenografie e costumi, cura della recitazione, allestimento spettacolo.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	LIEE805035
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: A scuola nell'Anfiteatro di Rio

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: Musica Maestro!

Dettagli modulo

Titolo modulo	Musica Maestro!
Descrizione modulo	<p>L'esperienza musicale precoce 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.</p> <p>A livello di Istituto saranno effettuati laboratori creativi musicali in continuità scuola Primaria-Secondaria con un tipo di intervento che metta al centro la musica e intorno tutte le discipline per un percorso educativo per facilitare l'espressività fisica, il movimento, il canto e in generale la libera espressione di sé</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	LIEE805013 LIMM805012
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: Musica Maestro!

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: Trecking e mountain bike : percorso Legend Cup

Dettagli modulo

Titolo modulo	Trecking e mountain bike : percorso Legend Cup
Descrizione modulo	<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> <p>Saranno organizzati trekking nelle isole dell'Arcipelago toscano e proseguiranno i corsi in mountain bike già avviati nei decorsi anni scolastici, anche con il supporto degli istruttori della Capoliveri Legend Cup.</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	LIMM805023
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Trecking e mountain bike : percorso Legend Cup

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 personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo: Il dovere di ricordare.

Dettagli modulo

Titolo modulo	Il dovere di ricordare.
Descrizione modulo	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. Laboratori che spazieranno dalla Shoah all'attualità dell'intercultura con incontri e testimonianze di personaggi locali, attori, registi, interpreti di canzoni, scrittori, attivisti nella battaglia per i diritti. Il prodotto finale sarà un incontro/riflessione di forte impatto culturale, nonché emozionale. Sarà richiesta all'amministrazione comunale di riferimento, da parte degli studenti alla fine del percorso, la titolazione di una Via o di uno spazio.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Sedi dove è previsto il modulo	LIMM805012 LIMM805023
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Il dovere di ricordare.

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 €



Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
E-state Elba insieme	€ 19.446,00
Isola d'Elba Summer Camp	€ 76.230,00
TOTALE PROGETTO	€ 95.676,00

Avviso	0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità (Piano 1051194)
Importo totale richiesto	€ 95.676,00
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 inoltro	18/05/2021 09:03:47
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	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Giocoapprendo</u>	€ 6.482,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>Capoliveri va in scena!</u>	€ 6.482,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni: <u>Fab-Lab Ricerca e Invenzione</u>	€ 6.482,00	



	Totale Progetto "E-state Elba insieme"	€ 19.446,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Maestri e Autori</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>English in Elba!</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Easy Lab : l'Inglese a portata di mouse</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Numeri in Natura</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Matematica in Natura</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Alla scoperta della scienza matematica nel PNAT</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Piccoli programmatori crescono!</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Coding school</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Legò System 4ever!</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di cittadinanza: <u>Adotta un cortile</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di cittadinanza: <u>L'ingresso della scuola diventa un'opera d'arte.</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>A scuola nell'Anfiteatro di Rio</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Musica Maestro!</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Trecking e mountain bike : percorso Legend Cup</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: <u>Il dovere di ricordare.</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Isola d'Elba Summer Camp"	€ 76.230,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 95.676,00	€ 100.000,00