



## Candidatura N. 1054505 0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	I.C. TORINO - 'S. PERTINI'
<b>Codice meccanografico</b>	TOIC881004
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA MONTEVIDEO 11
<b>Provincia</b>	TO
<b>Comune</b>	Torino
<b>CAP</b>	10134
<b>Telefono</b>	01101120550
<b>E-mail</b>	TOIC881004@istruzione.it
<b>Sito web</b>	<a href="https://sites.google.com/site/icpertinito/">https://sites.google.com/site/icpertinito/</a>
<b>Numero alunni</b>	1053
<b>Plessi</b>	TOAA881011 - I.C. "S.PERTINI" - LINUS TOAA881022 - I.C."S. PERTINI" L.GO LA LOGGIA TOEE881016 - I.C. "S. PERTINI" - D. ABRUZZI TOIC881004 - I.C. TORINO - 'S. PERTINI' TOMM881015 - I.C. S.PERTINI - VIA TUNISI



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1054505 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	SPORT PER TUTTI	€ 5.082,00
Arte; scrittura creativa; teatro	ARTE A SCUOLA	€ 4.561,51
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 9.643,51</b>

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza alfabetica funzionale	POTENZIARE LA LINGUA ITALIANA	€ 5.082,00
Competenza alfabetica funzionale	GIOCHIAMO CON L'ITALIANO	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	POTENZIAMENTO LINGUA INGLESE	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	POTENZIAMENTO 2 LINGUA COMUNITARIA	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	LINGUE PER VIAGGIARE	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	POTENZIARE LA MATEMATICA	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	GIOCHIAMO CON LA MATEMATICA	€ 5.082,00
Competenza digitale	ROBOCODING	€ 4.561,51
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 40.135,51</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: IMPARARE INSIEME

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



## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
SPORT PER TUTTI	€ 5.082,00
ARTE A SCUOLA	€ 4.561,51
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 9.643,51</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico**  
**Titolo: SPORT PER TUTTI**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	SPORT PER TUTTI
<b>Descrizione modulo</b>	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.
<b>Data inizio prevista</b>	18/10/2021
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TOIC881004
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: SPORT PER TUTTI

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €



Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro**

**Titolo: ARTE A SCUOLA**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	ARTE A SCUOLA
<b>Descrizione modulo</b>	Il laboratorio intende fornire agli studenti gli strumenti per poter leggere e interpretare un'opera d'arte contemporanea, anche attraverso la sua riproducibilità e reinterpretazione in chiave creativa. La metodologia utilizzata favorisce un rapporto dinamico con l'arte, attraverso visite guidate per l'analisi diretta delle opere esposte nei musei, nelle mostre o in altri luoghi del territorio, per un coinvolgimento attivo e immersivo dello studente, offrendo anche la possibilità di riprodurle, in modo originale, utilizzando tecniche e strumenti digitali.
<b>Data inizio prevista</b>	30/09/2021
<b>Data fine prevista</b>	11/06/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Arte; scrittura creativa; teatro
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TOMM881015
<b>Numero destinatari</b>	15 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: ARTE A SCUOLA

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		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.561,50 €</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: LA SCUOLA DEL FARE E DEL PENSARE

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2020-2021 e 2021-2022, in particolare durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate 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
POTENZIARE LA LINGUA ITALIANA	€ 5.082,00
GIOCHIAMO CON L'ITALIANO	€ 5.082,00
POTENZIAMENTO LINGUA INGLESE	€ 5.082,00
POTENZIAMENTO 2 LINGUA COMUNITARIA	€ 5.082,00
LINGUE PER VIAGGIARE	€ 5.082,00
POTENZIARE LA MATEMATICA	€ 5.082,00
GIOCHIAMO CON LA MATEMATICA	€ 5.082,00
ROBOCODING	€ 4.561,51
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 40.135,51</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza alfabetica funzionale**

**Titolo: POTENZIARE LA LINGUA ITALIANA**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	POTENZIARE LA LINGUA ITALIANA
<b>Descrizione modulo</b>	La lingua italiana è caratterizzata da una trasversalità intrinseca in quanto veicolo per lo studio delle altre discipline e condizione indispensabile per l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali. L'apprendimento mnemonico di regole, tipico dell'insegnamento della grammatica tradizionale e normativa, può essere superato a favore di pratiche in classe di riflessione e confronto sul meccanismo di funzionamento della lingua. In questo senso l'attività didattica prevede l'adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della "grammatica valenziale" e lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l'apprendimento dinamico e stimolante.
<b>Data inizio prevista</b>	03/11/2021
<b>Data fine prevista</b>	10/06/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza alfabetica funzionale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TOIC881004
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria



### Scheda dei costi del modulo: POTENZIARE LA LINGUA ITALIANA

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza alfabetica funzionale**  
**Titolo: GIOCHIAMO CON L'ITALIANO**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	GIOCHIAMO CON L'ITALIANO
<b>Descrizione modulo</b>	La lingua italiana è caratterizzata da una trasversalità intrinseca in quanto veicolo per lo studio delle altre discipline e condizione indispensabile per l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali. L'apprendimento mnemonico di regole, tipico dell'insegnamento della grammatica tradizionale e normativa, può essere superato a favore di pratiche in classe di riflessione e confronto sul meccanismo di funzionamento della lingua. In questo senso l'attività didattica prevede l'adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della "grammatica valenziale" e lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l'apprendimento dinamico e stimolante.
<b>Data inizio prevista</b>	04/10/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza alfabetica funzionale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TOEE881016
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: GIOCHIAMO CON L'ITALIANO

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





	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>
--	---------------	--	--	--	--	-------------------

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza multilinguistica**  
**Titolo: POTENZIAMENTO LINGUA INGLESE**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	POTENZIAMENTO LINGUA INGLESE
<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>	30/09/2021
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TOMM881015
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: POTENZIAMENTO LINGUA INGLESE**

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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza multilinguistica**  
**Titolo: POTENZIAMENTO 2 LINGUA COMUNITARIA**



### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	POTENZIAMENTO 2 LINGUA COMUNITARIA
<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>	30/09/2021
<b>Data fine prevista</b>	24/06/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TOMM881015
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: POTENZIAMENTO 2 LINGUA COMUNITARIA

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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza multilinguistica**  
**Titolo: LINGUE PER VIAGGIARE**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	LINGUE PER VIAGGIARE
----------------------	----------------------



<b>Descrizione modulo</b>	A livello internazionale sono note le potenzialità delle tecnologie digitali per l'apprendimento linguistico. Mobile, social networks, community permettono interazioni con native speaker, attività collaborative di lettura e scrittura sono possibili con blog, wiki ed editor condivisi. A tal proposito diventa necessario promuovere nel laboratorio una didattica in cui l'attuazione dell'approccio comunicativo sia potenziato dal mobile e dal web 2.0. Un giornalino online, una guida della città si possono realizzare collaborativamente grazie agli strumenti citati. L'attività inizierà nel laboratorio e proseguirà in altri spazi fisici e virtuali, ridefinendo e ampliando il concetto di ambiente di apprendimento e modalità di interazione.
<b>Data inizio prevista</b>	29/09/2021
<b>Data fine prevista</b>	16/06/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TOMM881015
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: LINGUE PER VIAGGIARE

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)**

**Titolo: POTENZIARE LA MATEMATICA**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	POTENZIARE LA MATEMATICA
<b>Descrizione modulo</b>	Il percorso di apprendimento più efficace, che sarà utilizzato per il potenziamento, non è di carattere deduttivo, dalla legge all'esemplificazione, ma induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico. Il laboratorio si caratterizza come spazio fisico e mentale, con l'utilizzo del problem posing, del problem solving, della modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. Lo studente è al centro di questo percorso induttivo, raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; saranno, quindi, fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento formativo per lo studente.



<b>Data inizio prevista</b>	03/11/2021
<b>Data fine prevista</b>	10/06/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TOMM881015
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: POTENZIARE LA MATEMATICA

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)**  
**Titolo: GIOCHIAMO CON LA MATEMATICA**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	GIOCHIAMO CON LA MATEMATICA
<b>Descrizione modulo</b>	Il percorso di apprendimento più efficace, che sarà utilizzato per il potenziamento, non è di carattere deduttivo, dalla legge all'esemplificazione, ma induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico. Il laboratorio si caratterizza come spazio fisico e mentale, con l'utilizzo del problem posing, del problem solving, della modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. Lo studente è al centro di questo percorso induttivo, raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; saranno, quindi, fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento formativo per lo studente.
<b>Data inizio prevista</b>	04/10/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TOEE881016
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria



Numero ore	30
------------	----

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: GIOCHIAMO CON LA MATEMATICA

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: ROBOCODING

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	ROBOCODING
<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>	30/09/2021
<b>Data fine prevista</b>	10/06/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TOMM881015
<b>Numero destinatari</b>	15 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: ROBOCODING

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		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.561,50 €</b>



## Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
IMPARARE INSIEME	€ 9.643,51
LA SCUOLA DEL FARE E DEL PENSARE	€ 40.135,51
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 49.779,02</b>

<b>Avviso</b>	0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità (Piano 1054505)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 49.779,02
<b>Massimale avviso</b>	€ 100.000,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	-
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	-
<b>Data e ora inoltro</b>	21/05/2021 08:33:31
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo/rendiconto relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Sì

#### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>SPORT PER TUTTI</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>ARTE A SCUOLA</u>	€ 4.561,51	
	<b>Totale Progetto "IMPARARE INSIEME"</b>	<b>€ 9.643,51</b>	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>POTENZIARE LA LINGUA ITALIANA</u>	€ 5.082,00	



10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>GIOCHIAMO CON L'ITALIANO</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>POTENZIAMENTO LINGUA INGLESE</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>POTENZIAMENTO 2 LINGUA COMUNITARIA</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>LINGUE PER VIAGGIARE</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>POTENZIARE LA MATEMATICA</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>GIOCHIAMO CON LA MATEMATICA</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>ROBOCODING</u>	€ 4.561,51	
	<b>Totale Progetto "LA SCUOLA DEL FARE E DEL PENSARE"</b>	<b>€ 40.135,51</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 49.779,02</b>	<b>€ 100.000,00</b>