

AVVISO - 59369, 19/04/2024, FSE+, Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025
CANDIDATURA N. 2884
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	ISTITUTO COMPRENSIVO DI ESINE
Codice meccanografico	BSIC83800Q
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA CHIOSI N.4
Provincia	BRESCIA
Comune	ESINE
CAP	25040
Telefono	036446057
Email	BSIC83800Q@istruzione.it
Sito web	
Numero Alunni	615
Plessi	BSIC83800Q BSAA83801L BSAA83802N BSAA83803P BSAA83804Q BSEE83801T BSEE83802V BSEE83803X BSEE838041 BSMM83801R BSMM83802T

Il file è organizzato in 'Riepilogo candidatura' e a seguire i progetti con i relativi moduli.

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025
Istituto	BSIC83800Q - ISTITUTO COMPRENSIVO DI ESINE
Codice candidatura	2884
Importo totale richiesto	€ 51.939,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	10
Data Delibera Collegio docenti	14/05/2024
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	86
Data Delibera Consiglio d'istituto	29/05/2024

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
Protagonisti insieme	€ 51.939,00
TOTALE PROGETTI	€ 51.939,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	A scuola di scacchi e logica	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Competenze in materia di cittadinanza	Cittadini attivi in natura e ambiente	€ 5.907,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Teatrando	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Insieme sportivamente 2	€ 5.907,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Insieme sportivamente 1	€ 5.907,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Liberi di leggere e di pensare	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	Happy English	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Tecnologia in gioco	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Veramente social	€ 5.907,00
TOTALE MODULI			€ 51.939,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Protagonisti insieme

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	Protagonisti insieme
--------	----------------------

<p>Descrizione</p>	<p>La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa con azioni specifiche finalizzate a promuovere iniziative per gli apprendimenti, l'aggregazione, l'inclusione e la socialità e la vita di gruppo delle studentesse e degli studenti della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado.</p> <p>Le attività che vengono proposte sono intese come una combinazione dinamica di conoscenze, abilità e atteggiamenti per lo sviluppo e il rinforzo delle competenze di base e trasversali, per lo sviluppo della persona e delle relazioni interpersonali, l'inclusione sociale, la vita di gruppo, il potenziamento delle competenze per rafforzare il successo formativo, favorendo l'accoglienza, la valorizzazione delle diversità, l'equità, la cittadinanza attiva, la collaborazione tra pari, la motivazione all'apprendimento e la curiosità attraverso nuovi approcci e modelli di insegnamento/apprendimento capaci di mettere gli alunni al centro del loro processo formativo.</p> <p>I percorsi di formazione sono volti a realizzare iniziative per l'ampliamento del tempo scuola, di potenziamento delle competenze, inclusione, socialità, di riduzione dei divari di apprendimento e territoriali, di contrasto alla dispersione scolastica, di motivazione allo studio rivolte alle studentesse e studenti, finalizzate allo svolgimento di attività linguistiche e multilinguistiche, competenze imprenditoriali, competenze personali e sociali, capacità di imparare a imparare, competenze di cittadinanza, espressione culturale, sportive e motorie, matematica, scienze e tecnologie, pensiero computazionale e creatività digitale, cittadinanza digitale.</p> <p>I percorsi di formazione sono volti a 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; potenziare le competenze chiave per l'apprendimento permanente; sostenere la motivazione allo studio con metodologie innovative e stimolanti. Attraverso un'offerta diversificata, si vuole promuovere l'utilizzo di strumenti e modalità didattiche innovative e laboratoriali in grado di mettere gli studenti e le studentesse al centro del loro processo di apprendimento rendendolo efficace e coinvolgente e in grado di valorizzare il loro spirito di iniziativa.</p>
<p>Codice CUP</p>	<p>E44D24000940007</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/10/2024</p>

Data fine prevista	31/08/2025
Numero moduli	9
Importo richiesto	€ 51.939,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	Teatrando
Descrizione	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.
Data inizio prevista	01/10/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	BSIC83800Q
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Teatrando

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	Insieme sportivamente 2
Descrizione	<p>Il modulo di attività motorie ha l'obiettivo di avviare gli studenti e le studentesse alla pratica sportiva in modo corretto in un ambito in cui il rispetto delle regole, lo spirito di gruppo, l'educazione e la cultura sportiva sono essenziali. Il modulo proposto è un laboratorio sportivo attraverso il quale gli studenti e le studentesse possono sperimentare diverse discipline, attività all'aria aperta e a contatto con l'ambiente naturale.</p> <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, soprattutto in termini di socializzazione e inclusione che l'attività sportiva svolge anche sulle persone disabili e in condizione di svantaggio sociale.</p> <p>La proposta didattica 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>
Data inizio prevista	01/10/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	BSIC83800Q
Numero destinatari	19
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Insieme sportivamente 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.907,00
TOTALE				€ 5.907,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	Happy English
Descrizione	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. Le attività proposte mirano all'approccio e sviluppo della conoscenza della lingua straniera.
Data inizio prevista	01/10/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	BSIC83800Q
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Happy English

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	Veramente social
Descrizione	<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, la capacità di gestire una identità con integrità, le caratteristiche della socialità in rete, la gestione dei conflitti su social network, l'uso corretto degli strumenti digitali, al fine di consentire agli studenti e studentesse di apprendere le strategie comportamentali per prevenire e gestire i rischi online.</p> <p>Gli alunni e le alunne sono coinvolti nella realizzazione di libri-gioco digitali attraverso l'utilizzo di dispositivi e strumenti già a disposizione della scuola.</p> <p>Un libro gioco è "un'opera narrativa che invece di essere letta linearmente dall'inizio alla fine, offre al lettore la possibilità di partecipare attivamente alla storia, decidendo tra alcune possibili alternative".</p> <p>Nel libro gioco, chi legge è protagonista, e decide con le sue scelte lo sviluppo della trama. In particolare, potranno essere utilizzati software per la creazione di presentazioni multimediali o di moduli on line per creare ipertesti multimediali.</p> <p>I partecipanti al laboratorio, divisi in gruppi, vengono guidati a sviluppare la trama del proprio libro-gioco, andando poi a definire gli aspetti formali del prodotto quali immagini, grafica, caratteri utilizzati, eventuale presenza di musiche o effetti sonori. Al termine del laboratorio è prevista una fase di gioco, in cui ogni gruppo potrà provare i libri gioco realizzati dagli altri gruppi.</p>
Data inizio prevista	01/10/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	BSIC83800Q
Numero destinatari	19
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Veramente social

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.907,00
TOTALE				€ 5.907,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	Tecnologia in gioco
Descrizione	<p>Il modulo prevede la realizzazione di attività laboratoriali fondate sull'apprendimento pratico (learning by doing), sulla capacità di attivazione dell'intelligenza sintetica e creativa, sull'organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo, sulla promozione del pensiero critico nella società digitale, sull'adozione di metodologie didattiche innovative.</p> <p>In questa attività laboratoriale la classe si trasforma in uno studio di sviluppo di videogiochi, dove provare in prima persona a utilizzare le tecnologie digitali per realizzare il proprio prodotto ludico.</p> <p>Gli alunni e le alunne vengono indirizzati a lavorare in gruppi per elaborare la trama e sviluppare l'aspetto grafico di una storia che può eventualmente essere trasformata in gioco.</p> <p>Al termine delle attività del laboratorio ogni gruppo proverà i giochi realizzati dagli altri gruppi, in un momento finale di condivisione ludica.</p>
Data inizio prevista	01/10/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	BSIC83800Q
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Tecnologia in gioco

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Competenze in materia di cittadinanza
Titolo modulo	Cittadini attivi in natura e ambiente
Descrizione	<p>Il laboratorio intende far vivere un'esperienza di cittadinanza attiva: un'occasione di apprendimento che si sviluppa sul territorio. Le finalità del progetto sono quelle di sensibilizzare i giovani alla "presa in carico" del patrimonio culturale, storico e artistico, far acquisire e maturare negli alunni e alunne la cultura della legalità in relazione alla conoscenza dell'ambiente naturalistico, al suo rispetto e alla sua salvaguardia; da ciò nasce una presa di coscienza del rapporto uomo-natura e dei benefici che ne derivano nel condurre uno stile di vita corretto.</p> <p>L'esperienza pratica formativa consentirà agli alunni e alunne di sentirsi direttamente coinvolti nella vita sociale, culturale ed economica della comunità e diventando esempio per altri giovani in uno scambio educativo tra pari. Gli alunni saranno pertanto protagonisti e metteranno in gioco e il loro spirito di iniziativa e le loro abilità comunicative.</p>
Data inizio prevista	01/10/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	BSIC83800Q
Numero destinatari	19
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Cittadini attivi in natura e ambiente

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.907,00
TOTALE				€ 5.907,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	Insieme sportivamente 1
Descrizione	<p>Il modulo di attività motorie ha l'obiettivo di avviare gli studenti e le studentesse alla pratica sportiva in modo corretto in un ambito in cui il rispetto delle regole, lo spirito di gruppo, l'educazione e la cultura sportiva sono essenziali. In quest'ottica le attività sportive non sono solo il fine, ma anche il mezzo per insegnare e condividere valori universali che aiutino i ragazzi e le ragazze a diventare persone valide prima ancora che bravi atleti. Il momento formativo/educativo è il momento nel quale, attraverso l'esperienza vissuta e reale degli sport, si condividono con i ragazzi e le ragazze i valori fondanti dello Sport: l'impegno, la solidarietà, l'amicizia, il rispetto di sé stessi e degli altri, il valore della vittoria e della sconfitta.</p> <p>Il modulo proposto è un laboratorio sportivo attraverso il quale gli studenti e le studentesse possono sperimentare diverse discipline, attività all'aria aperta e a contatto con l'ambiente naturale.</p> <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, soprattutto in termini di socializzazione e inclusione che l'attività sportiva svolge anche sulle persone disabili e in condizione di svantaggio sociale.</p> <p>La proposta didattica 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>
Data inizio prevista	01/10/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	BSIC83800Q
Numero destinatari	19
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Insieme sportivamente 1

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.907,00
TOTALE				€ 5.907,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	Liberi di leggere e di pensare
Descrizione	Il laboratorio si propone di favorire la discussione frutto di letture guidate improntata sul rispetto e sull'accoglienza dei reciproci punti di vista. La discussione nei gruppi di lettura viene guidata da un moderatore che svolge una funzione essenzialmente metodologica garantendo al gruppo stimoli e strumenti utili per la discussione (debate) e vigila sul rispetto delle regole. Le attività dei gruppi di lettura saranno svolte all'interno della biblioteca, luogo fisico in cui abitano i libri, o in spazi appositamente predisposti con disponibilità di testi o all'aria aperta.
Data inizio prevista	01/10/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	BSIC83800Q
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Liberi di leggere e di pensare

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	A scuola di scacchi e logica
Descrizione	<p>Oggi i bambini sono abituati al multitasking e non a concentrarsi su una sola cosa per molto tempo. Attraverso il gioco degli scacchi si impara a saper aspettare e riflettere con calma, ogni mossa richiede una decisione pianificata e responsabile. Il gioco degli scacchi stimola le capacità logiche e sviluppa la logica matematica, aumenta la concentrazione, sviluppa la memoria, fondamentali per lo studio delle discipline STEM tecnico-scientifiche e digitali tra le nuove generazioni, abituandole alla disciplina e costanza, a impegnarsi a fondo per ottenere i risultati voluti. Giocare a scacchi favorisce la socializzazione, migliora il rendimento nello studio, la capacità di concentrazione e il problem solving.</p> <p>Il gioco degli scacchi è un'attività competitiva, che presuppone il rispetto dell'avversario e l'accettazione del risultato della partita, educando gli alunni ad atteggiamenti positivi, di rispetto e di autocontrollo. Si tratta di un gioco individuale ma che può diventare di squadra, favorendo così lo spirito di solidarietà, collaborazione e responsabilità nei confronti dei compagni di squadra in una sana competizione. Inoltre questo gioco stimola l'indipendenza e la capacità di prendere decisioni anche in momenti considerati di "stress", favorendo in questo modo l'autocritica per considerare eventuali errori e migliorare il proprio atteggiamento.</p>
Data inizio prevista	01/10/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	BSIC83800Q
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

A scuola di scacchi e logica

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

DICHIARAZIONI

Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo/rendiconto relativo all'ultimo anno di esercizio utile a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei

CRITERI DI VALUTAZIONE AVVISO

Domanda criterio - "Coerenza con il PN e il PTOF"

Il progetto è coerente con gli obiettivi del Programma Nazionale 21-27 e del PTOF dell'Istituzione Scolastica?

Risposta:

- SI

Domanda criterio - "Parità di accesso e pari opportunità"

Il progetto garantisce parità di accesso e pari opportunità?

Risposta:

- SI