



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Operativa Generale per interventi in materia di cultura  
e sport, per la promozione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola SCAFATI IV 'CAROLINA  
SENATORE' (SAEE165005)

Candidatura N. 1052834

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

**Sezione: Anagrafica scuola**

**Dati anagrafici**

<b>Denominazione</b>	SCAFATI IV 'CAROLINA SENATORE'
<b>Codice meccanografico</b>	SAEE165005
<b>Tipo istituto</b>	SCUOLA PRIMARIA
<b>Indirizzo</b>	VIA MARTIRI D'UNGHERIA TRAV. BANDIERA
<b>Provincia</b>	SA
<b>Comune</b>	Scafati
<b>CAP</b>	84018
<b>Telefono</b>	0818561645
<b>E-mail</b>	SAEE165005@istruzione.it
<b>Sito web</b>	<a href="https://www.quartocircoloscafati.edu.it/">https://www.quartocircoloscafati.edu.it/</a>
<b>Numero alunni</b>	719
<b>Plessi</b>	SAAA165011 - VIA MARTIRI D'UNGHERIA SAAA165022 - FRANCA E VINCENZO MARRA SAAA165033 - MARRA ZAFFARANELLI SAAA165044 - VIA DELLA RESISTENZA SAAA165055 - VIA TENENTE IORIO SAEE165005 - SCAFATI IV 'CAROLINA SENATORE' SAEE165016 - MARTIRI D'UNGHERIA I PLESSO SAEE165027 - SCAFATI "TENENTE IORIO" SAEE165038 - MARRA ZAFFARANELLI



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1052834 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	Gioco anch'io all'aperto.	€ 5.082,00
Arte; scrittura creativa; teatro	Lo spettacolo siamo noi!	€ 5.082,00
Musica e Canto	Ri-percussioni.	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 15.246,00</b>

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza alfabetica funzionale	Ri-leggo... che passione!	€ 4.977,90
Competenza alfabetica funzionale	Libro amico mio	€ 4.977,90
Competenza alfabetica funzionale	Leggere liberamente.	€ 4.873,80
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Lego_matica 1	€ 4.977,90
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Lego_matica 2	€ 4.977,90
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Lego_matica 3	€ 4.977,90
Competenza digitale	Digitale... si può 1!	€ 4.977,90
Competenza digitale	Digitale... si può 2!	€ 4.977,90
Competenza digitale	Digitale... si può 3!	€ 4.977,90
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 44.697,00</b>



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Direzione Generale per gli Interventi di Natura Strutturale  
Dipartimento per la Programmazione dei Fondi Strutturali per  
l'Università e per l'Innovazione Digitale  
MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FSES)

Scuola SCAFATI IV 'CAROLINA  
SENATORE' (SAEE165005)

## Articolazione della candidatura

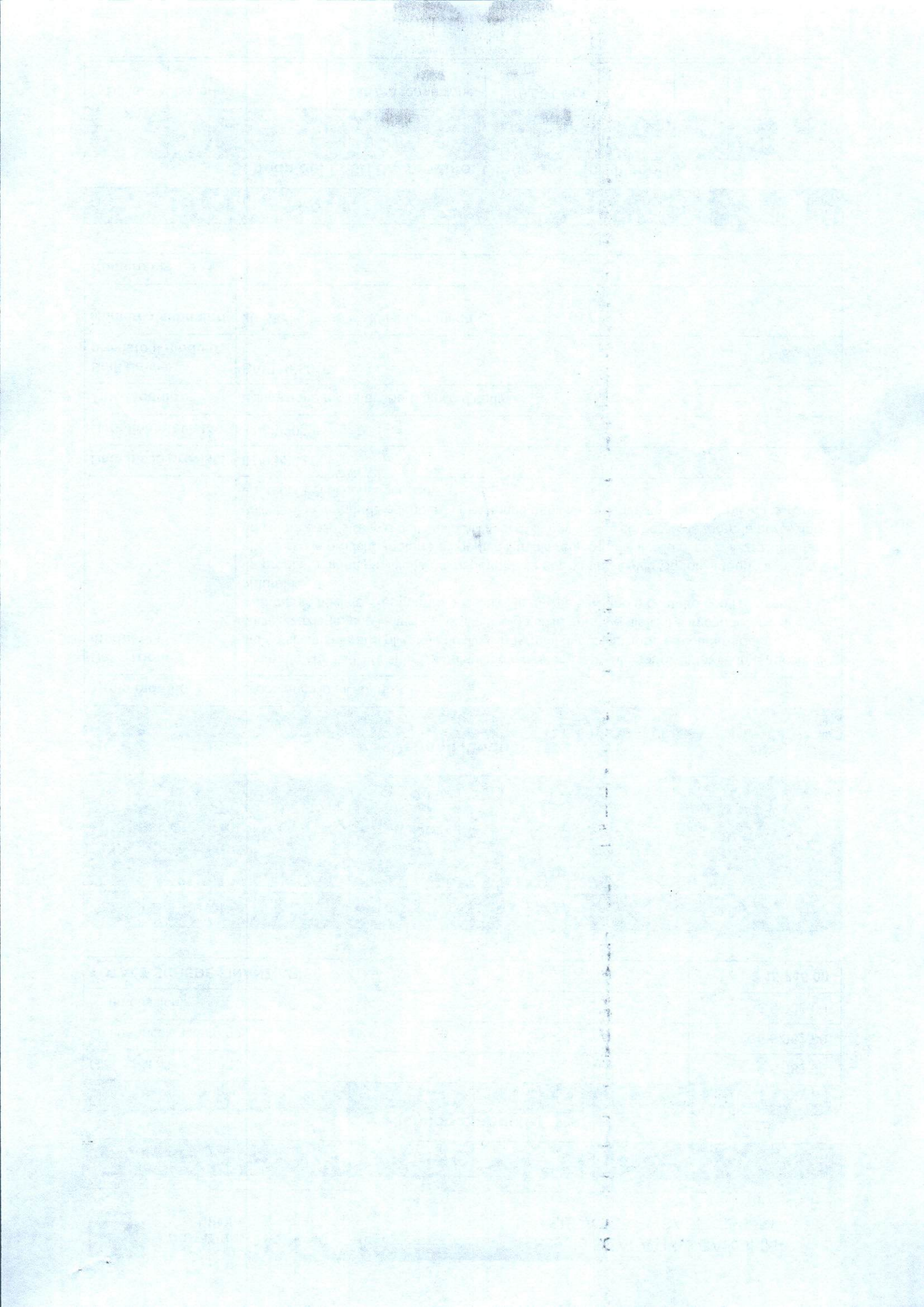
### 10.1.1 - Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità

#### 10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti

Sezione: Progetto

Progetto: Gioco sicuro per il futuro.

<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>





FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Strategie nazionali per lo sviluppo economico, la crescita  
sociale, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E ABILITÀ PER L'APPRENDIMENTO (S-P2-FESB)

Scuola SCAFATI IV 'CAROLINA  
SENATORE' (SAEE165005)

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Gioco anch'io all'aperto.	€ 5.082,00
Lo spettacolo siamo noi!	€ 5.082,00
Ri-percussioni.	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 15.246,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico**  
**Titolo: Gioco anch'io all'aperto.**

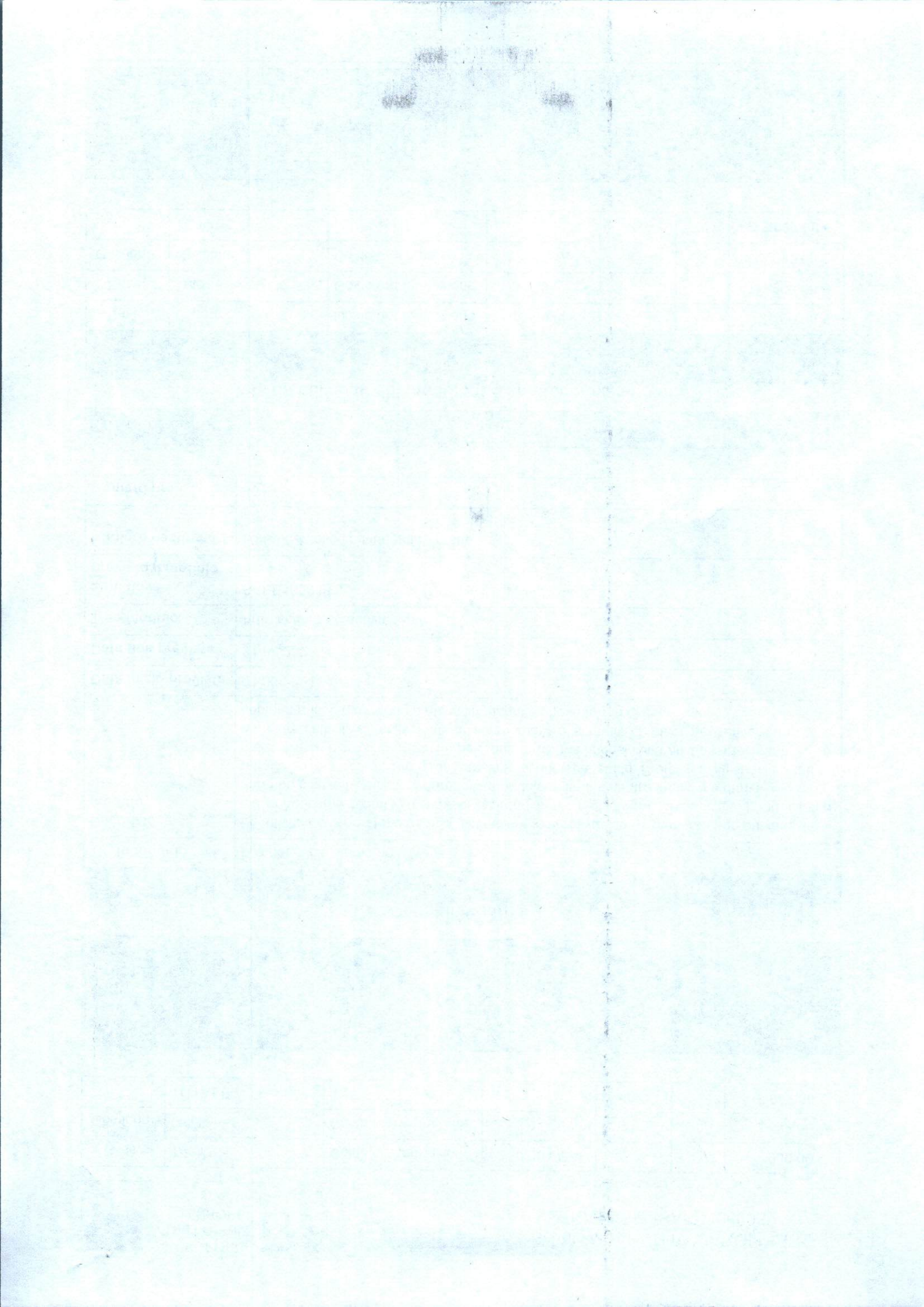
### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Gioco anch'io all'aperto.
<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>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SAEE165016
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Gioco anch'io all'aperto.

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 €





FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Strategie e Politiche per interventi in materia di cultura  
e sport, per la gestione del territorio scolastico per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
MIUR

Scuola SCAFATI IV 'CAROLINA  
SENATORE' (SAEE165005)

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: Lo spettacolo siamo noi!

### Dettagli modulo

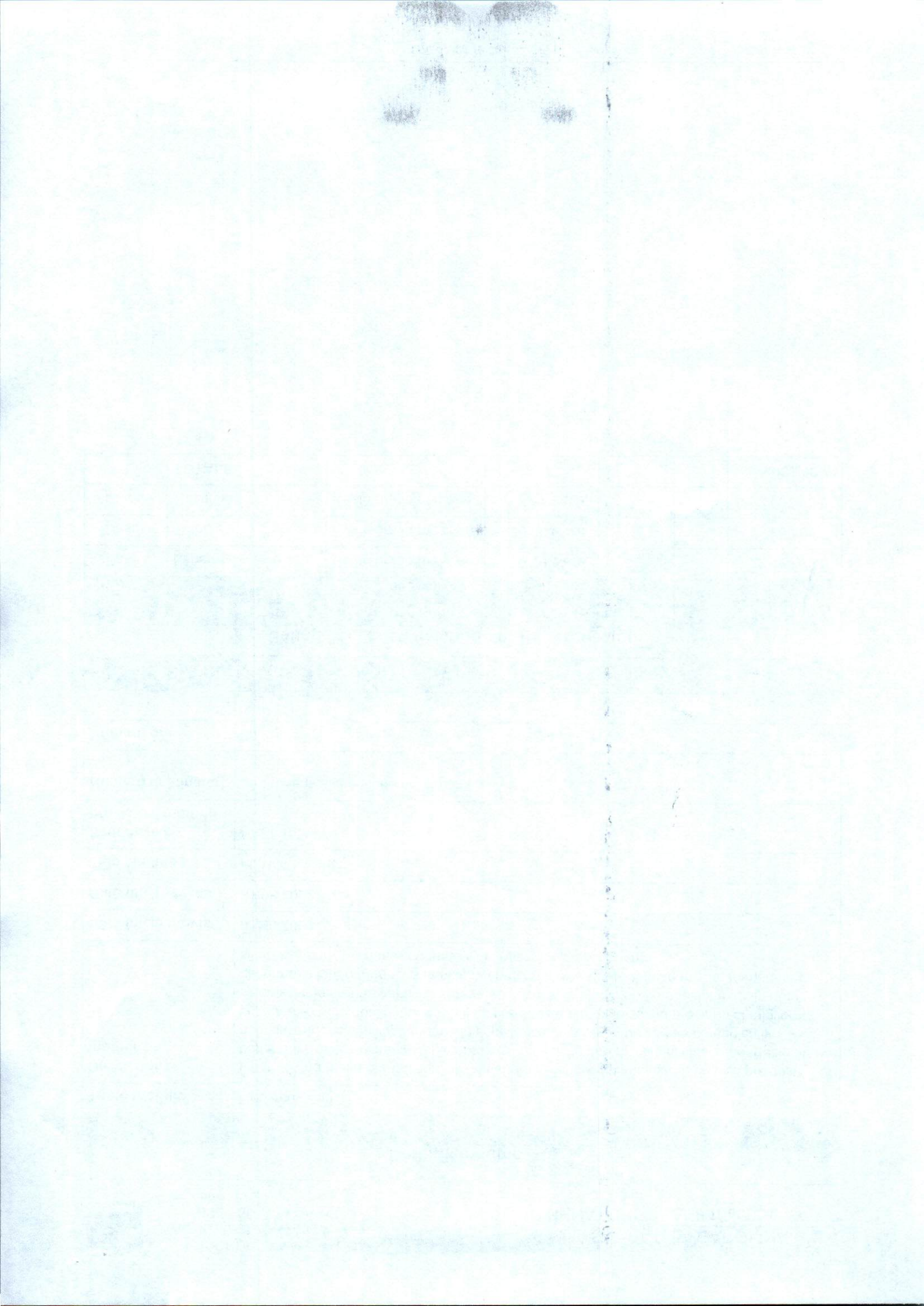
<b>Titolo modulo</b>	Lo spettacolo siamo noi!
<b>Descrizione modulo</b>	Le attività del laboratorio mirano a stimolare la creatività come percorso personale di ciascuno, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. I partecipanti saranno coinvolti nella scoperta dell'arte quale unione di teatro, musica e danza attraverso la preparazione e realizzazione di uno spettacolo. Professionisti specializzati nelle diverse discipline artistiche potranno arricchire le basi culturali dei partecipanti attraverso attività di recitazione, uniti a momenti di scrittura creativa, per scrivere un copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione.
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Arte; scrittura creativa; teatro
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SAEE165038
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Lo spettacolo siamo noi!

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: Musica e Canto  
Titolo: Ri-percussioni.







FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Strategie Nazionali per il potenziamento della qualità dell'istruzione, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'inclusione digitale  
MIUR

PER LA SCUOLA - COMUNITÀ E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESF)

Scuola SCAFATI IV 'CAROLINA  
SENATORE' (SAEE165005)

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Ri-percussioni.
<b>Descrizione modulo</b>	Il coro è una realtà oramai consolidata in molte scuole italiane, che favorisce preziose esperienze di scambio, arricchimento e stimolo delle potenzialità di ciascun partecipante, riconoscendone e sviluppandone le eccellenze, attraverso un canale comunicativo universale come quello musicale. Il laboratorio corale ha lo scopo precipuo di migliorare se stessi e le proprie capacità attraverso la voce, lo studio dell'intonazione, delle note e del ritmo. Il laboratorio sarà gestito avendo cura di adottare tutte le misure in materia di sicurezza anti-Covid, assicurando il necessario distanziamento.
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Musica e Canto
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SAEE165027
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Ri-percussioni.

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



## Articolazione della candidatura

### 10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

#### 10.2.2A - Competenze di base

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: Ricomincio da te!

<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>
------------------------------------	--



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Finanziamento per la Programmazione  
Operativa Generale per finanziare le attività di attività  
didattiche, 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 SCAFATI IV 'CAROLINA  
SENATORE' (SAEE165005)

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Ri-leggo... che passione!	€ 4.977,90
Libro amico mio	€ 4.977,90
Leggere liberamente.	€ 4.873,80
Lego_matica 1	€ 4.977,90
Lego_matica 2	€ 4.977,90
Lego_matica 3	€ 4.977,90
Digitale... si può 1!	€ 4.977,90
Digitale... si può 2!	€ 4.977,90
Digitale... si può 3!	€ 4.977,90
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 44.697,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

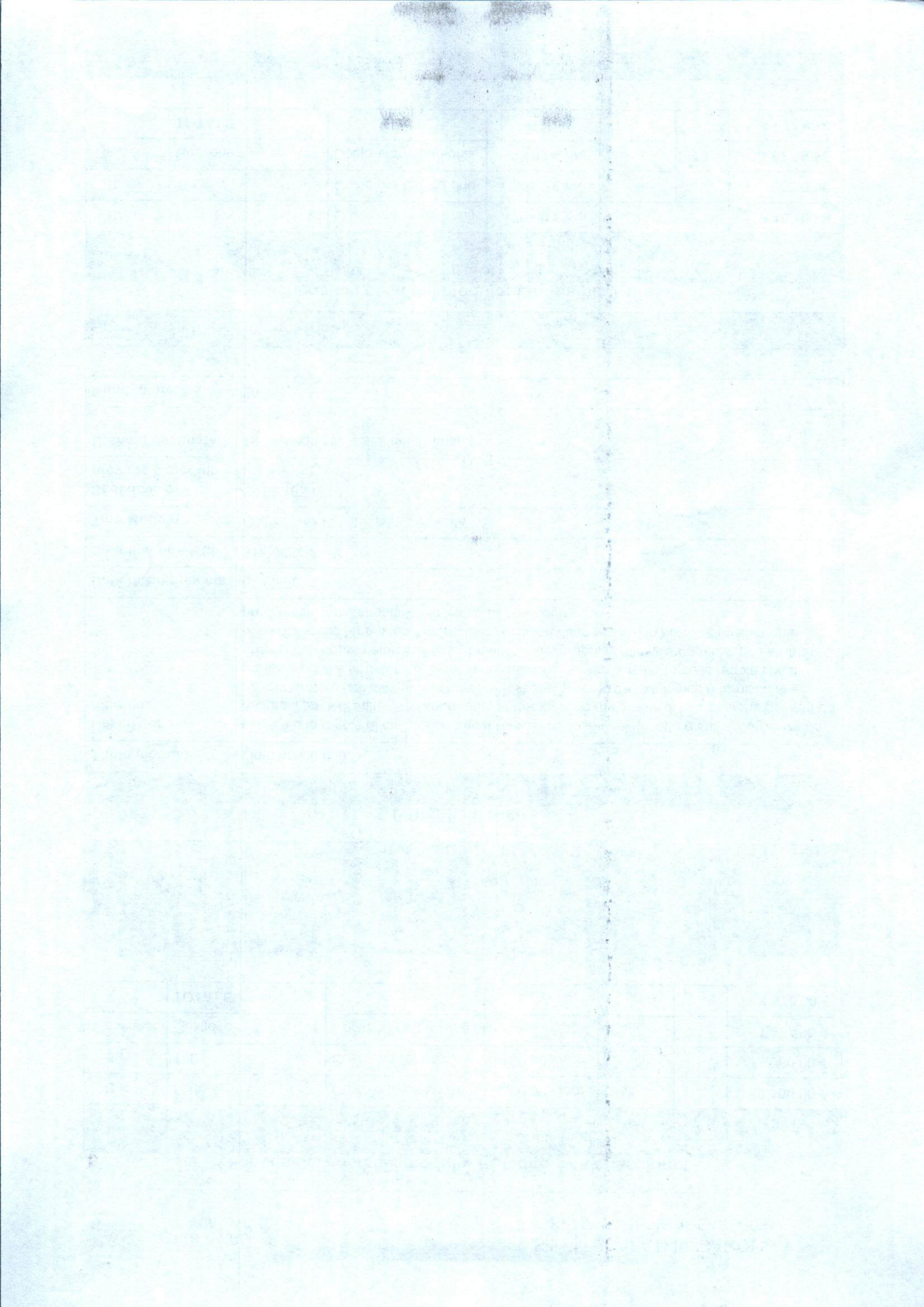
**Modulo: Competenza alfabetica funzionale**

**Titolo: Ri-leggo... che passione!**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Ri-leggo... che passione!
<b>Descrizione modulo</b>	Lo stile e le regole di discussione devono essere basati sul rispetto e sull'accoglienza dei reciproci punti di vista. Nel laboratorio, la discussione nei gruppi di lettura viene guidata da un moderatore che svolge una funzione essenzialmente metodologica e fornisce al gruppo spunti e strumenti utili per la discussione, vigila sul rispetto delle regole che il gruppo autonomamente si è dato. Le attività dei gruppi di lettura saranno svolte all'interno della biblioteca "che sono il luogo fisico in cui abitano i libri" o in spazi appositamente predisposti con disponibilità di testi o all'aria aperta.
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza alfabetica funzionale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SAEE165016
<b>Numero destinatari</b>	19 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria



**Scheda dei costi del modulo: Ri-leggo... che passione!**

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		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza alfabetica funzionale**  
**Titolo: Libro amico mio**

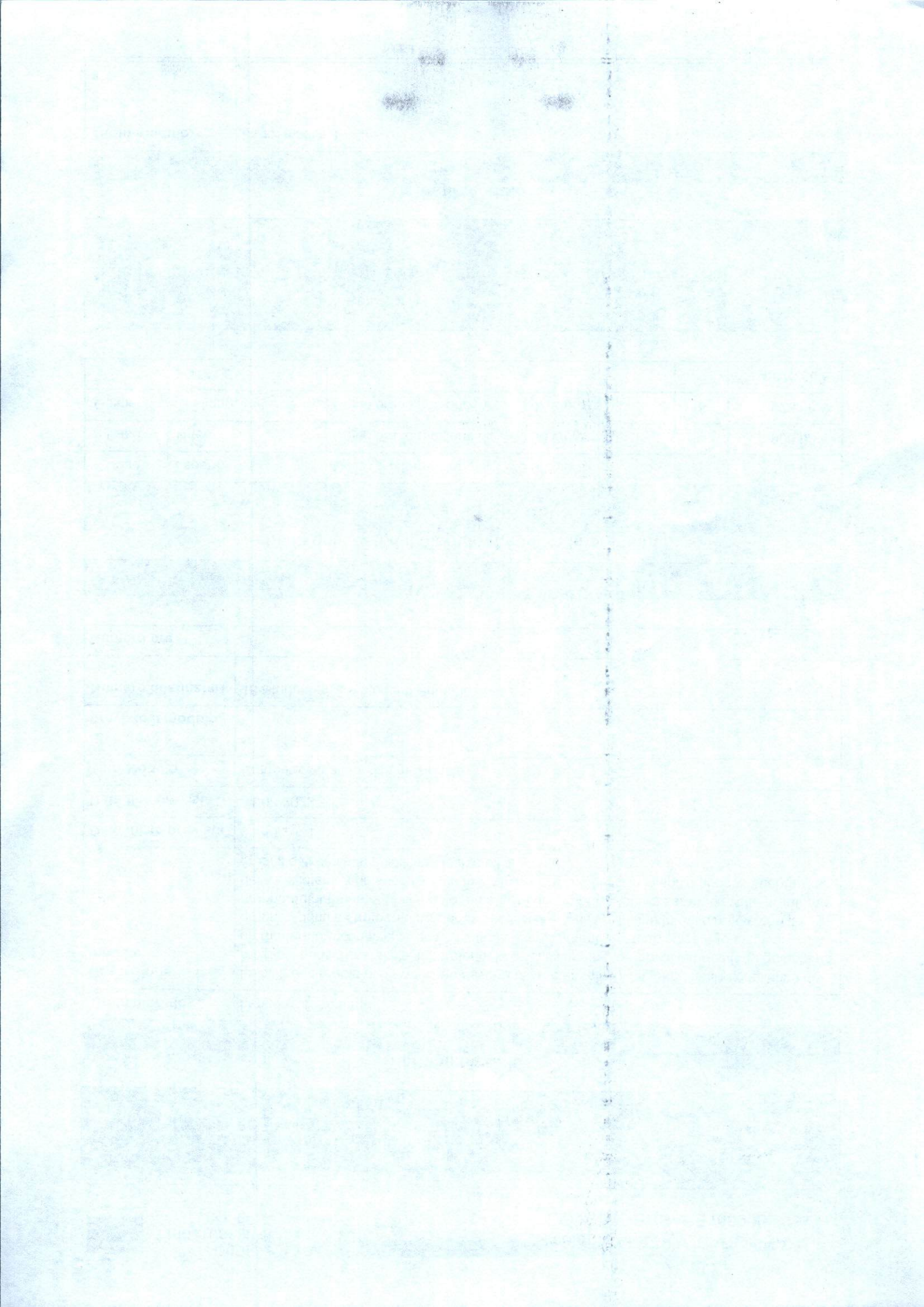
**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	Libro amico mio
<b>Descrizione modulo</b>	Lo stile e le regole di discussione devono essere basati sul rispetto e sull'accoglienza dei reciproci punti di vista. Nel laboratorio, la discussione nei gruppi di lettura viene guidata da un moderatore che svolge una funzione essenzialmente metodologica e fornisce al gruppo spunti e strumenti utili per la discussione, vigila sul rispetto delle regole che il gruppo autonomamente si è dato. Le attività dei gruppi di lettura saranno svolte all'interno della biblioteca "che sono il luogo fisico in cui abitano i libri" o in spazi appositamente predisposti con disponibilità di testi o all'aria aperta.
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza alfabetica funzionale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SAEE165027
<b>Numero destinatari</b>	19 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Libro amico mio**

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		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>





FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Proiezione Educativa per l'Innovazione in materia di attività  
curricolare, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
MIUR

Scuola SCAFATI IV 'CAROLINA  
SENATORE' (SAEE165005)

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza alfabetica funzionale**  
**Titolo: Leggere liberamente.**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	Leggere liberamente.
<b>Descrizione modulo</b>	Lo stile e le regole di discussione devono essere basati sul rispetto e sull'accoglienza dei reciproci punti di vista. Nel laboratorio, la discussione nei gruppi di lettura viene guidata da un moderatore che svolge una funzione essenzialmente metodologica e fornisce al gruppo spunti e strumenti utili per la discussione, vigila sul rispetto delle regole che il gruppo autonomamente si è dato. Le attività dei gruppi di lettura saranno svolte all'interno della biblioteca "che sono il luogo fisico in cui abitano i libri" o in spazi appositamente predisposti con disponibilità di testi o all'aria aperta.
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza alfabetica funzionale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SAEE165038
<b>Numero destinatari</b>	18 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

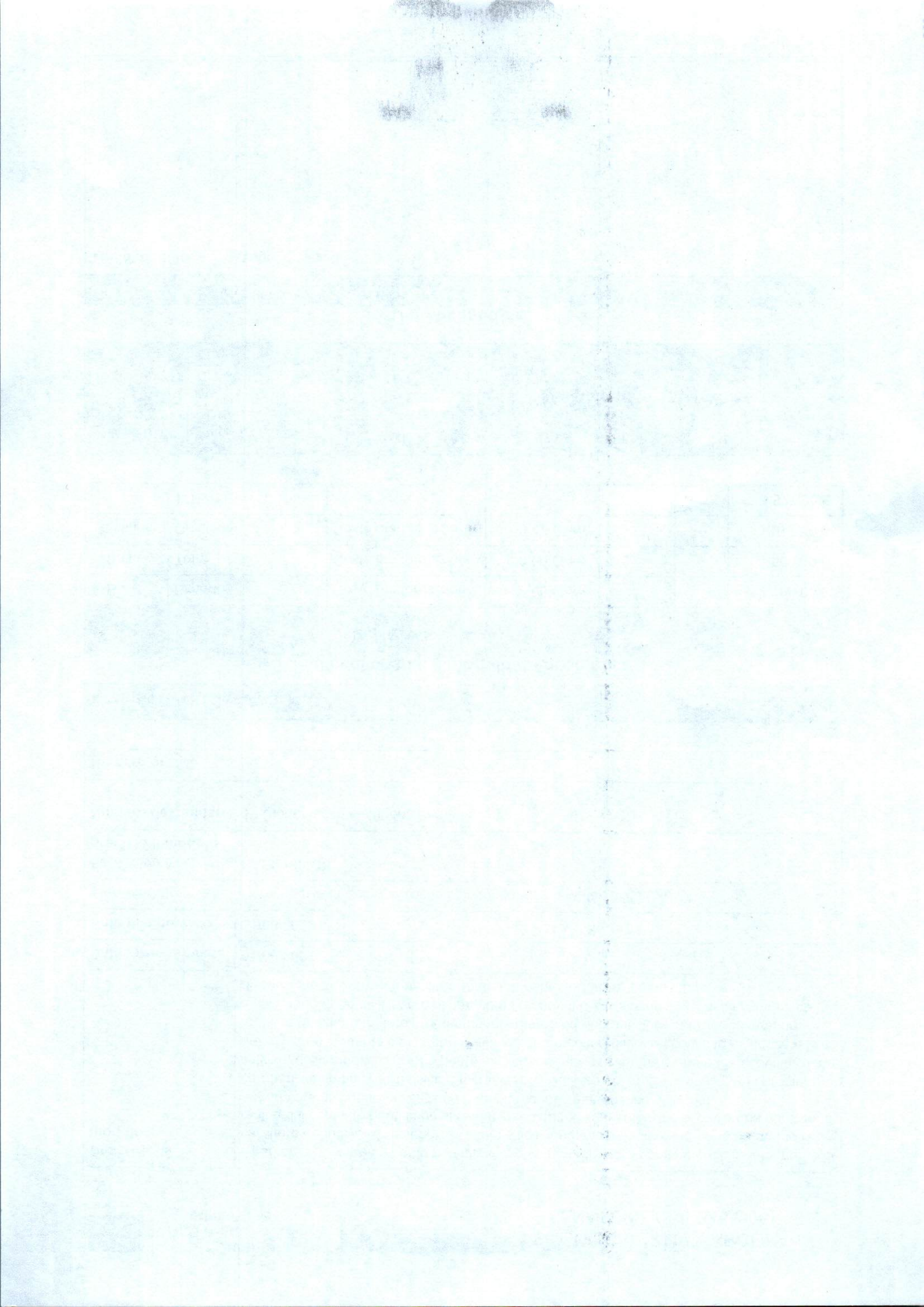
**Scheda dei costi del modulo: Leggere liberamente.**

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		18	1.873,80 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.873,80 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)**  
**Titolo: Lego\_matica 1**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	Lego_matica 1
----------------------	---------------







<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>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SAEE165016
<b>Numero destinatari</b>	19 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Lego\_matica 1

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		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

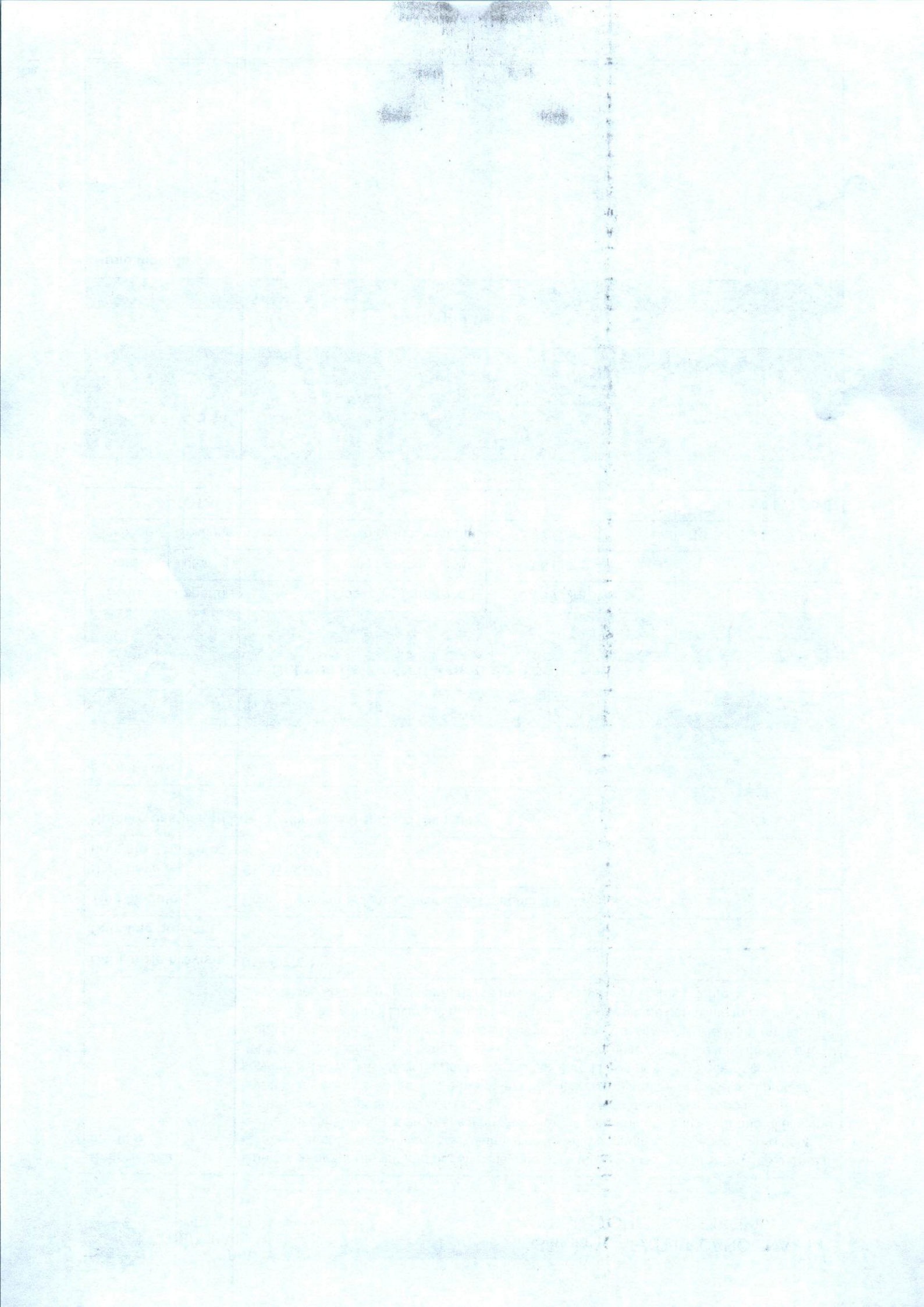
#### Elenco dei moduli

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

Titolo: Lego\_matica 2

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Lego_matica 2
----------------------	---------------





<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>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SAEE165027
<b>Numero destinatari</b>	19 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Lego\_matica 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		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

#### Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)  
Titolo: Lego\_matica 3

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Lego_matica 3
----------------------	---------------



<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>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SAEE165038
<b>Numero destinatari</b>	19 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Lego\_matica 3

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		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

**Elenco dei moduli**  
Modulo: Competenza digitale  
Titolo: Digitale... si può 1!

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Digitale... si può 1!
<b>Descrizione modulo</b>	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.
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021



Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	SAEE165016
Numero destinatari	19 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Digitale... si può 1!

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		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

**Elenco dei moduli**  
Modulo: Competenza digitale  
Titolo: Digitale... si può 2!

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Digitale... si può 2!
<b>Descrizione modulo</b>	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.
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SAEE165027
<b>Numero destinatari</b>	19 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Direzione Generale per Interventi in materia di attività  
didattica per la gestione del fondo strutturale con  
finanziamento a per l'innovazione digitale  
art. 104

Scuola SCAFATI IV 'CAROLINA  
SENATORE' (SAEE165005)

### Scheda dei costi del modulo: Digitale... si può 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		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

**Elenco dei moduli**  
Modulo: Competenza digitale  
Titolo: Digitale... si può 3!

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Digitale... si può 3!
<b>Descrizione modulo</b>	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.
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SAEE165038
<b>Numero destinatari</b>	19 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Digitale... si può 3!

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		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

**Riepilogo candidatura**

**Sezione: Riepilogo**

**Riepilogo progetti**

Progetto	Costo
Gioco sicuro per il futuro.	€ 15.246,00
Ricomincio da te!	€ 44.697,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 59.943,00</b>

<b>Avviso</b>	0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità (Piano 1052834)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 59.943,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 60.000,00
<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>	11/05/2021 12:28:45
<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>	Si

**Riepilogo moduli richiesti**

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
<b>10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Gioco anch'io all'aperto.</u>	€ 5.082,00	
<b>10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti</b>	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>Lo spettacolo siamo noi!</u>	€ 5.082,00	
<b>10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti</b>	Musica e Canto: <u>Ri-percussioni.</u>	€ 5.082,00	

	<b>Totale Progetto "Gioco sicuro per il futuro."</b>	<b>€ 15.246,00</b>	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Ri-leggo... che passione!</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Libro amico mio</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Leggere liberamente.</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Lego_matica 1</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Lego_matica 2</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Lego_matica 3</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Digitale... si può 1!</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Digitale... si può 2!</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Digitale... si può 3!</u>	€ 4.977,90	
	<b>Totale Progetto "Ricomincio da te!"</b>	<b>€ 44.697,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 59.943,00</b>	<b>€ 60.000,00</b>