



## Candidatura N. 1051601

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

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	I.C. DANTE MONDA- ALFONSO VOLPI
<b>Codice meccanografico</b>	LTIC838007
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	INDIRIZZO MUSICALE
<b>Provincia</b>	LT
<b>Comune</b>	Cisterna Di Latina
<b>CAP</b>	04012
<b>Telefono</b>	069699160
<b>E-mail</b>	LTIC838007@istruzione.it
<b>Sito web</b>	WWW.ICMONDA.EDU.IT
<b>Numero alunni</b>	1061
<b>Plessi</b>	LTAA838014 - ROSA ROSARIA TOMEI LTAA838025 - VIA MONTI LEPINI LTAA838036 - BORGO FLORA LTEE838019 - DANTE MONDA LTEE83802A - BORGO FLORA LTIC838007 - I.C. DANTE MONDA- ALFONSO VOLPI LTMM838018 - A.VOLPI



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1051601 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 IN GIOCO	€ 5.082,00
Arte; scrittura creativa; teatro	NOTE DI TEATRO	€ 5.082,00
Musica e Canto	MUSICA IN SCENA	€ 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	GIOCHI DI PAROLE, PAROLE IN GIOCO	€ 5.082,00
Competenza alfabetica funzionale	GRAMMATICANDO INSIEME	€ 5.082,00
Competenza alfabetica funzionale	TRA MITI E LEGGENDE	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	parliAMO FRANCESE!	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	MATEMENTE	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	PARCO GIOCHI DELLA MATEMATICA 1	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	PARCO GIOCHI DELLA MATEMATICA 2	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	GIOCHIAMO CON LA MATEMATICA	€ 5.082,00
Competenza digitale	PC, CODING E ROBOTICA	€ 5.082,00
Competenza digitale	INFORMATICANDO	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	LET'S MOVE: SPORT E DIVERTIMENTO	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	L'ARTE NASCOSTA DELLE COSE	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	TEATRO IN SCENA	€ 5.082,00



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEIpon  
2014-2020Ministero 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 I.C. DANTE MONDA- ALFONSO  
VOLPI (LTIC838007)

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	GIOCO CON L'ARTE	€ 5.082,00
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	CISTERNA NOSTRA!	€ 5.082,00
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	CONNETTERSI IN BEN-ESSERE	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 81.312,00</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: NON SOLO SCUOLA: inclusione e socializzazione

<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 IN GIOCO	€ 5.082,00
NOTE DI TEATRO	€ 5.082,00
MUSICA IN SCENA	€ 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: SPORT IN GIOCO**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	SPORT IN GIOCO
<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>	LTEE838019
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: SPORT IN GIOCO

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: NOTE DI TEATRO**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	NOTE DI TEATRO
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Le attività del laboratorio mirano a stimolare la creatività come percorso individuale ma anche collettivo e di gruppo, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. I partecipanti saranno coinvolti nella scoperta dell'arte quale unione di teatro e musica attraverso la preparazione e realizzazione di uno spettacolo. Partendo da cosa è un copione, come si struttura, come si svolge un'attività teatrale, attraverso altri esempi di spettacoli già realizzati, i bambini impareranno a respirare la bellezza della dimensione scenica attraverso la lettura e l'ascolto. Entrando poi nel ruolo di narratori e personaggi di una storia che, in un viaggio nel tempo, partirà dall' incontro- scontro tra musica classica e moderna, gli alunni avranno modo di mettere in gioco le proprie emozioni, di interpretare, di muoversi in scena, imparando a confrontare e a riconoscere, in maniera empatica e divertente, anche diversi stili musicali. I bambini verranno invitati a scrivere loro il finale, a cantare, ad effettuare esercizi di immaginazione e fantasia nel proporre la scrittura conclusiva della sceneggiatura, in un'interazione e partecipazione a tutto tondo. Piccole scenografie, oggetti di scena, costumi realizzati con i ragazzi, completeranno il discorso teatrale.</p> <p>In collaborazione con l'orchestra per la realizzazione dello spettacolo di fine laboratorio, i bambini avranno modo di scoprire e toccare con mano il timbro dei singoli strumenti musicali e di addentrarsi in un lavoro di insieme e di partecipazione che così tanto è venuto a mancare nell' ultimo anno.</p>
<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>	LTMM838018
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: NOTE DI TEATRO**

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: MUSICA IN SCENA**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	MUSICA IN SCENA
<b>Descrizione modulo</b>	<p>L'esperienza musicale permette agli studenti di sviluppare la capacità di pensare musicalmente e di imparare ad ascoltare. Attraverso i suoni di un brano musicale, si riesce a: richiamare nella mente la musica ascoltata o eseguita tempo prima, ricordare, 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, la memoria e la coordinazione possono essere sviluppate attraverso specifiche attività, che saranno svolte durante il laboratorio.</p> <p>La Musica, inoltre, ha la capacità di far affiorare e liberare emozioni che, a volte, è difficile esprimere solo con le parole. L'anno trascorso ha lasciato in tutti noi un senso di ansia e di insoddisfazione soprattutto per l'impossibilità di vivere liberamente il proprio tempo e l'affettività.</p> <p>L'attività del laboratorio di musica d'insieme permetterà agli studenti di vivere e condividere con i compagni un percorso basato sull'espressività musicale e vocale, in un ambiente aperto, luminoso, a contatto con la natura, grazie agli spazi esterni presenti nell'Istituto. Lavorando su brani di diversi generi musicali, si punterà alla valorizzazione delle differenze stilistiche e di utilizzo degli strumenti oltre a riflettere sulla diversità e l'alternanza dei ruoli nel gruppo musicale: l'orchestra come parafrasi della vita. Lo spettacolo finale previsto, in collaborazione con il gruppo teatrale costituito per il Modulo "Note di Teatro" sarà l'occasione per ogni ragazzo di percepire se stesso nel "concerto" delle emozioni di tutti i ragazzi coinvolti.</p>
<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>	LTMM838018
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: MUSICA IN SCENA**

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
------------	---------------	------------------	-----------------	----------	-------------	--------------



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 I.C. DANTE MONDA- ALFONSO  
VOLPI (LTIC838007)

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: COMPETENZE DI BASE E CITTADINANZA

<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
GIOCHI DI PAROLE, PAROLE IN GIOCO	€ 5.082,00
GRAMMATICANDO INSIEME	€ 5.082,00
TRA MITI E LEGGENDE	€ 5.082,00
parliamo FRANCESE!	€ 5.082,00
MATEMENTE	€ 5.082,00
PARCO GIOCHI DELLA MATEMATICA 1	€ 5.082,00
PARCO GIOCHI DELLA MATEMATICA 2	€ 5.082,00
GIOCHIAMO CON LA MATEMATICA	€ 5.082,00
PC, CODING E ROBOTICA	€ 5.082,00
INFORMATICANDO	€ 5.082,00
LET'S MOVE: SPORT E DIVERTIMENTO	€ 5.082,00
L'ARTE NASCOSTA DELLE COSE	€ 5.082,00
TEATRO IN SCENA	€ 5.082,00
GIOCO CON L'ARTE	€ 5.082,00
CISTERNA NOSTRA!	€ 5.082,00
CONNETTERSI IN BEN-ESSERE	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 81.312,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza alfabetica funzionale**

**Titolo: GIOCHI DI PAROLE, PAROLE IN GIOCO**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	GIOCHI DI PAROLE, PAROLE IN GIOCO
<b>Descrizione modulo</b>	Il laboratorio intende favorire lo studio della letteratura e dei classici con approccio trasversale per generi letterari e temi, a partire da quelli più vicini al mondo emozionale degli studenti. In particolare, l'esercitazione della scrittura creativa aiuta ad allenare la mente consentendo di sviluppare le capacità creative ed applicarle ai vari contesti di vita. Lo sviluppo delle competenze letterarie nello studente costituisce una riappropriazione del testo letterario, esercizio di riscrittura fino alla rielaborazione multimediale. Il laboratorio si concentra sull'evoluzione della scrittura anche in ambiente digitale, che consente la scrittura collaborativa, l'organizzazione di gruppi di lettura, anche in digitale, l'utilizzo dei social media in chiave di scambio di contenuti letterari.
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2021



<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza alfabetica funzionale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LTMM838018
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: GIOCHI DI PAROLE, PAROLE IN GIOCO

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: GRAMMATICANDO INSIEME**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	GRAMMATICANDO INSIEME
<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>	01/09/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza alfabetica funzionale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LTEE838019
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30



## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: GRAMMATICANDO INSIEME

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>

## Elenco dei moduli

Modulo: Competenza alfabetica funzionale

Titolo: TRA MITI E LEGGENDE

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	TRA MITI E LEGGENDE
<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>	01/09/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza alfabetica funzionale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LTEE838019
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: TRA MITI E LEGGENDE

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>
--	---------------	--	--	--	--	-------------------

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza multilinguistica**  
**Titolo: parliAMO FRANCESE!**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	parliAMO FRANCESE!
<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. La lingua francese come ponte linguistico tra paese d'origine e paese di accoglienza, mediazione culturale per una migliore integrazione.
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LTMM838018
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: parliAMO FRANCESE!**

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>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)**  
**Titolo: MATEMENTE**



### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	MATEMENTE
<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. Le attività saranno strutturate e condotte favorendo la messa in campo della metodologia IBSE.
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2021
<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>	LTMM838018
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: MATEMENTE

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: PARCO GIOCHI DELLA MATEMATICA 1**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	PARCO GIOCHI DELLA MATEMATICA 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>	01/09/2021
<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>	LTEE838019
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: PARCO GIOCHI DELLA MATEMATICA 1

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: PARCO GIOCHI DELLA MATEMATICA 2**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	PARCO GIOCHI DELLA MATEMATICA 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>	01/09/2021
<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>	LTEE838019
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: PARCO GIOCHI DELLA MATEMATICA 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<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>	01/09/2021
<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>	LTEE838019
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

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

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>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza digitale**

**Titolo: PC, CODING E ROBOTICA**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	PC, CODING E ROBOTICA
<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>	01/09/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LTEE83802A
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: PC, CODING E ROBOTICA

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>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza digitale**  
**Titolo: INFORMATICANDO**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	INFORMATICANDO
<b>Descrizione modulo</b>	Il laboratorio intende accrescere la consapevolezza degli studenti nell'utilizzo di Internet e nella navigazione in rete, attraverso l'approfondimento di aspetti quali storia, nascita, architettura e principi di internet, internet governance e neutralità della rete, tutela e trattamento dei dati personali in rete e privacy, diritto all'identità personale, diritto all'oblio, diritto d'autore e licenze online, libertà di espressione e tema della surveillance. Le attività saranno svolte in coerenza con il quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei cittadini DigComp 2.1.
<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>	LTEE838019
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: INFORMATICANDO



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>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**  
**Titolo: LET'S MOVE: SPORT E DIVERTIMENTO**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	LET'S MOVE: SPORT E DIVERTIMENTO
<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, 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.
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LTMM838018
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: LET'S MOVE: SPORT E DIVERTIMENTO

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>
--	---------------	--	--	--	--	-------------------

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**

**Titolo: L'ARTE NASCOSTA DELLE COSE**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	L'ARTE NASCOSTA DELLE COSE
<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>	01/09/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LTEE838019
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: L'ARTE NASCOSTA DELLE COSE

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>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**

**Titolo: TEATRO IN SCENA**

#### Dettagli modulo

--	--



<b>Titolo modulo</b>	TEATRO IN SCENA
<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 mettere mano al copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione.
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LTEE838019
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: TEATRO IN SCENA

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>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**

**Titolo: GIOCO CON L'ARTE**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	GIOCO CON L'ARTE
<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>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022



<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LTEE83802A
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: GIOCO CON L'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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**  
**Titolo: CISTERNA NOSTRA!**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	CISTERNA NOSTRA!
<b>Descrizione modulo</b>	Nel laboratorio saranno affrontati alcuni temi e questioni centrali che riguardano il rapporto spazio/tempo, il paradigma continuità/cambiamento, datazione/cronologia/periodizzazione, la distinzione tra storia e memoria, la relazione tra narrazione e conoscenza storica, le modalità di approccio al testo storico (l'autore, i destinatari, il linguaggio, la complessità, i livelli del testo storico). All'interno del laboratorio si faranno esempi di uso delle fonti: il concetto di fonte storica; fonti primarie e secondarie e diversi tipi di fonte; analisi critica delle fonti; problemi di utilizzo delle fonti tradizionali e digitali ovvero dei processi di lavoro informatizzati e loro applicazione ai metodi di ricerca e didattici tradizionali. Si adotteranno modalità didattiche che introducono gli alunni al carattere problematico e ai metodi propri del lavoro storiografico per evidenziare il nesso tra le tracce e le conoscenze del passato, si imparerà ad usare con metodo le fonti archeologiche, museali, iconiche, archivistiche, ad apprezzare il loro valore di beni culturali.
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LTEE838019
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria



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

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: CISTERNA NOSTRA!

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 personale, sociale e capacità di imparare a imparare**  
**Titolo: CONNETTERSI IN BEN-ESSERE**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	CONNETTERSI IN BEN-ESSERE
<b>Descrizione modulo</b>	Scopo del laboratorio è promuovere il benessere olistico ( fisico, psicologico ed emotivo) dei nostri alunni. Con l'emergenza sanitaria legata al coronavirus, prima, e la didattica a distanza, dopo, ci sono stati grandi cambiamenti sulla salute psicologica. Il progetto rappresenta quindi un'occasione di avvicinamento e di inclusione delle diverse etnie, andando a focalizzare l'attenzione sulle potenzialità inesprese dei ragazzi attraverso momenti di psicomotricità, socializzazione e svago creando spazi in cui le frustrazioni, l'impotenza, la solitudine, l'irritabilità e il malessere possono trovare una collocazione.
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LTEE838019
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: CONNETTERSI IN BEN-ESSERE

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 €



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEIpon  
2014-2020Ministero 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 I.C. DANTE MONDA- ALFONSO  
VOLPI (LTIC838007)

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>



## Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
NON SOLO SCUOLA: inclusione e socializzazione	€ 15.246,00
COMPETENZE DI BASE E CITTADINANZA	€ 81.312,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 96.558,00</b>

<b>Avviso</b>	0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità (Piano 1051601)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 96.558,00
<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>	19/05/2021 14:32:17
<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 IN GIOCO</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>NOTE DI TEATRO</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Musica e Canto: <u>MUSICA IN SCENA</u>	€ 5.082,00	



	<b>Totale Progetto "NON SOLO SCUOLA: inclusione e socializzazione"</b>	<b>€ 15.246,00</b>	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>GIOCHI DI PAROLE, PAROLE IN GIOCO</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>GRAMMATICANDO INSIEME</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>TRA MITI E LEGGENDE</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>parliamo FRANCESE!</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>MATEMENTE</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>PARCO GIOCHI DELLA MATEMATICA 1</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>PARCO GIOCHI DELLA MATEMATICA 2</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>PC, CODING E ROBOTICA</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>INFORMATICANDO</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>LET'S MOVE: SPORT E DIVERTIMENTO</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>L'ARTE NASCOSTA DELLE COSE</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>TEATRO IN SCENA</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>GIOCO CON L'ARTE</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: <u>CISTERNA NOSTRA!</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: <u>CONNETTERSI IN BEN-ESSERE</u>	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "COMPETENZE DI BASE E CITTADINANZA"</b>	<b>€ 81.312,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 96.558,00</b>	<b>€ 100.000,00</b>