



Candidatura N. 21430 10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. CAMPOMARINO
Codice meccanografico	CBIC81800C
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA V. CUOCO S.N.C.
Provincia	CB
Comune	Campomarino
CAP	86042
Telefono	0875539417
E-mail	CBIC81800C@istruzione.it
Sito web	www.comprensivocampomarino.gov.it
Numero alunni	704
Plessi	CBAA81802A - CAMPOMARINO "AGAZZI" CBEE81801E - CAMPOMARINO CAPOLUOGO CBEE81802G - CAMPOMARINO "NUOVA CLITERNIA" CBMM81801D - CAMPOMARINO "CARRIERO"



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 21430 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	ORIENTEERING (SCIENZE, SPORT E NATURA)	€ 5.413,80
Educazione motoria; sport; gioco didattico	AVVIAMENTO AL GIOCO-SPORT	€ 5.682,00
Arte; scrittura creativa; teatro	CREATIVAMENTE- 1- PER ALUNNI SCUOLA PRIMARIA	€ 5.682,00
Innovazione didattica e digitale	CON LE MIE MANI	€ 5.011,50
Modulo formativo per i genitori	CREATIVA..MENTE - 2 - PER GENITORI	€ 5.682,00
Potenziamento delle competenze di base	Matematica in gioco	€ 5.279,70
Potenziamento delle competenze di base	IN-CONTRO	€ 7.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 39.833,00



Articolazione della candidatura

10.1.1 - Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità

10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti

Sezione: Progetto

Progetto

Titolo progetto

PIÙ SCUOLA PIÙ VITA

Descrizione progetto

La scuola deve essere un luogo di relazioni umane dove trovare una fonte di arricchimento culturale, umano e civile, un ambiente che offra protezione e orientamento come una famiglia per chi si sente solo, un luogo dove riprogettare il proprio percorso esistenziale, una casa per chi pensa di aver smarrito la strada; il locus amoenus dove far maturare il cittadino del domani. Perché questo possa accadere la scuola deve andare oltre la sua offerta di istruzione, educazione e formazione strutturata dei corsi erogati nelle ore curricolari ma aprire le sue porte, il più a lungo possibile, in tutti gli spazi disponibili e in tutti i tempi senza limitazioni alcune.

La scuola di Campomarino, si è prefissata l'obiettivo di sconfiggere le difficoltà sociali e del territorio, aprendo le porte anche il pomeriggio già con diversi progetti e attività faticosamente avviate. In questo contesto si innesta la grande opportunità offerta dal presente Bando P.ON.

Tutte le attività presentano questo obiettivo specifico: rendere la scuola il posto dove nasce e si completa l'inclusione sociale e dove si comprende e si cerca di porre rimedio al disagio alle diverse espressioni in cui il disagio sociale si rappresenta.

Le attività proposte abbracciano tutte le fasce d'età della nostra comunità scolastica dalla primaria alla secondaria.

Tutti i moduli avranno come fine la lotta al disagio e il rafforzamento dell'inclusione sociale, ma nel contempo si trasmetterà sapere attraverso attività pratiche, ludiche, sportive ecc. Si cercherà di incidere nell'animo dei ragazzi il rispetto degli altri e dell'ambiente, attraverso il vissuto quotidiano di nuove esperienze di vita formativa, non denegando l'importanza delle attività mattutine, anzi, costruendo le basi per un proseguito scolastico lungo e sano, vissuto con la gioia di imparare e con la curiosità di apprendere.

Sezione: Caratteristiche del Progetto



Contesto di riferimento

Descrivere le caratteristiche specifiche del territorio e indicare i fattori che maggiormente incidono sulla dispersione scolastica all'interno dell'istituzione scolastica.

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

La scuola media "C.A. Carriero", oltre ad ospitare alunni provenienti dal centro, accoglie alunni residenti in contrade periferiche. Alcuni alunni abitano nelle contrade di Cocciolete, Nuova Cliternia, Ramitelli, Campomarino Lido, decentrati rispetto al paese e dove la vita assume un ritmo più lento anche a causa dell'assenza di servizi e strutture per lo sport e il tempo libero. Per quanto riguarda l'estrazione sociale, accanto ad un buon numero di alunni, proveniente da ambienti socio-culturali di livello medio o alto, ve ne sono altri che provengono da ambienti socio-culturali di livello basso e altri ancora comunitari e extra-comunitari, scarsamente stimolanti. I primi generalmente partecipano con successo alle attività formative, gli altri si caratterizzano per una preparazione lacunosa e per una diffusa demotivazione alle attività didattiche. L'analisi dei dati statistici riferiti agli ultimi tre anni e di cui si allega il prospetto, ci lascia intendere che la scuola media "C. A. Carriero" è colpita dal fenomeno della dispersione, anche se non in modo marcato.

Il numero degli insuccessi, infatti, varia da un minimo di 3,30% ad un massimo del 4,2%. Preoccupanti sono gli abbandoni in corso d'anno da parte degli alunni della scuola. Dal numero dei licenziati con un giudizio di "Sufficiente" si evince, tuttavia, che non mancano casi di dispersione "sommersa", di alunni, il cui processo formativo, anche quando si è concluso con una promozione, è risultato culturalmente povero.

A. S. 2015-16 CLASSI I		%	CLASSI II		%	CLASSI III		%	TOT.
INSUCCESSI									
ISCRITTI	73		86		67				
NON AMMESSI	13	17,80	14	16,28	9	13,43			36
RITIRATI	1	1,37	2	2,32	1	1,45			4

A. S. 2014-15 CLASSI I		%	CLASSI II		%	CLASSI III		%	TOT.
INSUCCESSI									
ISCRITTI	85		73		74				
NON AMMESSI	8	9,41	11	15,06	5	6,75			24
RITIRATI	1	1,17	3	4,11	3	4,05			7

A. S. 2013-14 CLASSI I		%	CLASSI II		%	CLASSI III		%	TOT.
INSUCCESSI									
ISCRITTI	80		75		68				

NON AMMESSI	17	21,25	11	14,66	14	20,59	42
RITIRATI	0		2	2,67	0		2

Obiettivi

Indicare gli obiettivi che si intendono raggiungere con il progetto anche in collegamento con altre attività realizzate, o che si intendono realizzare, dalla scuola al suo interno e in collaborazione col territorio.

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Gli alunni con disagio sociale ad alto rischio di dispersione si trovano in questa condizione anche a causa della disaggregazione dell'istituto familiare e della carenza di spazi di costruttiva socializzazione, nonché per la fragile motivazione allo studio e la percezione della scuola come luogo distante rispetto ai bisogni reali del contesto familiare. Il progetto si pone i seguenti obiettivi :

1. Abbattere la dispersione scolastica attraverso processi di inclusione degli studenti più problematici. Quali il riconoscimendo dei loro bisogni, il dare attenzione per sollecitare l'attenzione;
2. Mettere la persona al centro dell'azione didattica, cioè accogliere ed accettare l'altro nella sua integralità, come persona;
3. Promuovere la dimensione comunitaria e sociale dell'apprendimento;
4. rafforzare l'autostima e lo sviluppo consapevole del sè nei bambini e nei preadolescenti ;
5. acquisire competenze chiave per esprimere in modo costruttivo l'esercizio della cittadinanza attiva e consapevole
6. offrire una incisiva opportunità di espressione delle potenzialità per gli studenti stranieri e diversamente abili
7. accompagnare i genitori in modo critico nell'esercizio della loro funzione educativa;



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
Ufficio IV
MIUR

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

Scuola I.C. CAMPOMARINO
(CBIC81800C)

Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

La popolazione scolastica presenta una marcata suddivisione in quanto a caratteristiche socio ambientali: accanto ad un buon numero di alunni, proveniente da ambienti socio-culturali di livello medio o alto, che ricevono in famiglia adeguati stimoli culturali, ve ne sono altri che provengono da ambienti socio-culturali di livello basso o medio-basso e altri ancora comunitari extra-comunitari, scarsamente stimolanti. I primi generalmente partecipano con successo alle attività formative, gli altri si caratterizzano per una preparazione lacunosa e per una diffusa demotivazione alle attività didattiche. Se si passa ad analizzare il fenomeno dal punto di vista qualitativo, si può affermare che l'insuccesso è generalmente collegato a situazioni di deprivazione socio-culturale e che il rapporto della scuola con le famiglie degli alunni che vivono questa situazione sono per lo più difficili e sporadici in quanto i genitori tendono a delegare e ad attribuire competenze e responsabilità alla scuola, mostrandosi poco preoccupati del disagio vissuto dal figlio. Questi alunni presentano abitualmente un comportamento ribelle o irrequieto, oppure passivo, gregario e apatico nell'ambito della classe. Questo progetto ha l'obiettivo di favorire una più solida inclusione sociale tra tutti gli alunni.

Indicare quali azioni specifiche (di contrasto alla dispersione scolastica) si intende realizzare

Ad esempio creazione di nuovi spazi per l'apprendimento, ripensamento degli spazi e dei luoghi in cerca di soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta, uso delle ICT per nuove modalità di apprendimento e che necessitano di nuovi tempi.

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Questa progettualità prosegue il percorso già intrapreso dalla scuola con l'azione ' fare di ogni spazio un laboratorio digitale' questa volta ad essere dilatato è lo spazio temporale. La scuola viene liberata dalle rigidità degli schemi orari e dai tempi canonici aprendola di pomeriggio, la sera, nei giorni di sabato nel periodo estivo. Una scuola aperta sempre dunque. Questo consentirà di utilizzare le recentissime dotazioni acquisite e cioè una rete internet capilare; una dotazione estesa di lavagne interattive e spazi informatici attrezzati ovunque.

L'incremento dei tempi e periodi di apertura della scuola aggiunti agli spazi digitali attrezzati consentirà la realizzazione delle attività - didattiche proposte in modo laboratoriale e ludiforme. I ragazzi saranno guidati nell'apprendimento attraverso la naturale curiosità ed il naturale desiderio di conoscere e saper fare, attraverso il piacere dello stare insieme e del sentirsi protagonisti di piccole ma significative realizzazioni concrete.

Inoltre, più con questo progetto è previsto l'uso del territorio. Nuovi spazi sia operativi e luoghi di apprendimento andranno oltre le pareti scolastiche per abbracciare l'intera realtà territoriale.

Indicare come si intende garantire l'eventuale apertura della scuola oltre l'orario scolastico

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

La scuola è divisa in 4 plessi, nella sede centrale di via Cuoco è già garantita l'apertura pomeridiana fino alle 17 e 30 perché si tengono i corsi di strumento musicale ed è quindi previsto il personale per la gestione dei corsi. Una seconda sede, la scuola per l'infanzia di Via Abruzzi, è aperta anche nel pomeriggio perché vi è il tempo prolungato. Rimangono due sedi da coprire con il servizio pomeridiano. La sede della scuola primaria di Via Favorita e la sede di scuola primaria della località Nuova Cliternia. Mentre per la prima tutte le attività pomeridiane possono essere svolte nella sede centrale vista la vicinanza dei due plessi, non più di trecento metri, per la sede di Nuova Cliternia si deve prevedere un'apertura pomeridiana o un servizio navetta pomeridiano per accompagnare gli alunni presso la sede centrale. La seconda ipotesi sarebbe da preferire in quanto presso la sede centrale ci sono più laboratori attrezzati, LIM e infrastrutture da utilizzare.

Il Comune di Campomarino che eroga il servizio di scuolabus è stato contattato e ha dato l'adesione di massima al prolungamento del servizio anche nel pomeriggio.

In sintesi, tutte le attività progettuali di tutti i plessi saranno svolte presso la sede centrale di Via Cuoco dove la scuola è già aperta per lo svolgimento dei corsi di strumento musicale, è previsto un potenziamento del personale collaboratore per la vigilanza, la presenza degli operatori della protezione civile e dei city angels.

Indicare quali metodologie didattiche si intende adottare per la realizzazione del progetto

Ad esempio attività di rinforzo o ampliamento del curriculum, approccio laboratoriale, esperienza scuola-lavoro, ecc.
(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Le metodologie utilizzate nei diversi moduli per raggiungere i obiettivi saranno variegata e innovative se ne esplicitano le principali:

il counseling inteso come relazione tra un tutor e il suo alunno, incentrato sulla condizione di difficoltà psicologica vissuta da quest'ultimo a causa di ostacoli e problemi di varia natura, questa modalità appare particolarmente indicata per approcciare i ragazzi a rischio di dispersivo. Attraverso il counseling si tenderà a guidare il ragazzo nei percorsi di apprendimento facendogli superare gli ostacoli di carattere personale, familiare o linguistico in collaborazione.

Il counseling prevederà la figura di un Tutor il quale si pone come punto di riferimento e come guida nel percorso di apprendimento che si ha in progetto di fare. Particolarmente importante è la figura del Tutor che deve rappresentare una figura che garantisca sicurezza psicologica e vicinanza per alunni che spesso vivono una dimensione di solitudine

Oltre a questo aspetto psicologico scopo del tutoring sarà di permettere al ragazzo di acquisire le conoscenze tecniche e didattiche approfondite per riscoprire in modo più consapevole l'arte di imparare. Particolarmente importante sarà l'esempio e il fare alcune attività insieme, soprattutto tramite il confronto attivo se dovessero esserci delle difficoltà da colmare.

Indicare le eventuali modalità di integrazione con l'attività scolastica descritta nel PTOF

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

La maggioranza dei progetti descritta nel ptof riguarda già l'inclusione scolastica e la lotta alla dispersione con metodiche per gran parte laboratoriali. Con l'inserimento di questi nuovi progetti andremmo ad ampliare l'offerta formativa ma soprattutto la possibilità di riempire con attività sempre più coinvolgenti gli alunni che hanno bisogno di maggior sostegno. Alcune attività sono in sinergia e vanno ad allungare le attività progettuali già svolte con progetti scolastici menzionati nel ptof quali Creare insieme, altri vanno a completare e diversificare competenze già affrontate con altri progetti. Ancora più importanti sono i progetti che daranno ai ragazzi la possibilità di affrontare nuove discipline quali il laboratorio di tecnologia e l'orienteeing o di potenziare la sempre importante attività motoria che spesso per problemi di natura economica o famigliare è trascurata da questi ragazzi con disagio sociale. In particolare il laboratori di Tecnologia con lo sviluppo di dispositivi elettronici intelligenti si innesta nel percorso di innovazione digitale che la scuola sta portando avanti da qualche anno e che rappresenta una aspetto centrale del PTOF, come la scelta di un'attività motoria coniugata con l'abiente è un altro aspetto qualificante del Ptof che è permeato da una vision naturalistica profonda.



Indicare il contributo alla realizzazione del progetto fornito da altre scuole e da soggetti pubblici e privati del territorio

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

1. Collaborazione con il comune di Campomarino. La collaborazione con l'amministrazione comunale di Campomarino si svilupperà su vari ambiti: con i servizi sociali, con i quali vi è già una collaborazione in atto, al fine di individuare le situazioni problematiche e le varie aree del disagio che sono posti al centro di tutti gli interventi previsti dalla presente progettualità formativa. Tale collaborazione prevede degli incontri iniziali al fine di mappare il problema, degli incontri in itinere per monitorare l'efficacia delle attività proposte, ed un incontro finale per valutare i risultati complessivi e le ricadute sul territorio. La figura di riferimento sarà la dott.ssa Corinne Di Domenico.

Altro ambito di collaborazione con l'amministrazione comunale sarà la fruizione dei servizi di scuolabus da attivare anche di pomeriggio. L'utenza del Comprensivo di Campomarino è sparsa in un vasto territorio dove vi sono contrade e borghi rurali che sono serviti regolarmente dagli scuolabus nelle ore antimeridiane, l'amministrazione comunale metterà a disposizione gli stessi mezzi anche per le attività pomeridiane.

Terzo ambito di collaborazione riguarda le escursioni e le visite guidate sul territorio. Alcuni progetti le prevedono e quindi l'autorizzazione da parte del Comune è indispensabile per poterli realizzare. In particolare, si prevede un'escursione naturalistica presso la pineta marittima, una presso la località Torre fantine; nelle attività di orienteering i ragazzi si muoveranno nei parchi e nel territorio urbano ed anche qui è prevista l'autorizzazione a procedere.

2 Collaborazione con la protezione civile del comune di Campomarino per supporto a disabili. Nella nostra scuola vi sono tre alunni gravemente disabili che hanno bisogno di supporto alla persona oltre che di docenze di sostegno, la protezione civile garantirà tali servizi oltre che il trasporto e la mobilità degli stessi. Gli operatori della protezione civile saranno funzionali a queste necessità.

3. Collaborazione con i City Angels.

L'associazione si occupa della vigilanza degli alunni nei tempi che precedono e seguono le attività didattiche, coadiuvano nella vigilanza negli spazi vasti come i parchi i laboratori e nelle situazioni potenzialmente caotiche e a rischio. Tali attività vengono svolte durante le ore antimeridiane, saranno proseguite anche nelle attività progettuali pomeridiane.

Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il carattere di diversificazione delle varie unità progettuali proposte, si può riassumere con queste parole chiavi:

cittadinanza attiva, esperienze innovative, bisogni specifici, esperienze extracurricolari, metodi di apprendimento innovativi (Counseling, tutoring-mentoring, learning by doing)

La già vasta gamma di progetti curriculari ed extra curriculari troverà completamento dalle attività proposte con il Progetto PON, consentendo alla cittadinanza e agli alunni di trovare la scuola aperta per tutti i giorni feriali della settimana e anche per gran parte del periodo estivo.

Un altro dei caratteri innovativi per la nostra scuola e il territorio e l'inserimento nel progetto cardine **CREATIVAMENTE** dove oltre al laboratorio operativo con gli alunni della scuola primaria si formerà un gruppo attivo di genitori che collaborerà con il personale educatore per acquisire competenze nuove e per favorire la genitorialità costruttiva. Anche i criteri di ammissibilità vanno a favorire quelle famiglie che vivono un disagio economico e che per le quali è previsto un piccolo rimborso spese.

L'introduzione di discipline nuove ed attive quali l'Orienteering (per trasmettere i principi base per il rispetto dell'ambiente allenando corpo e mente) o il progetto 'Con le mie mani' che consisterà nel realizzare dispositivi elettronici intelligenti per la risoluzione di problemi. Ma il carattere innovativo vero del progetto stà nell'obiettivo da centrare: abbattere la dispersione scolastica agendo direttamente sull'area del disagio. Per la prima volta si consentirà alla scuola di avere le risorse necessarie per realizzare azioni di prevenzione attiva su ragazzi e situazioni problematiche destinate a rimanere un semplice dato statistico. I problemi dei ragazzi con bisogni speciali ora stanno al centro della progettualità formativa e potranno così essere affrontati e contrastati in modo efficace.

Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Risultati attesi: Riduzione della dispersione scolastica attraverso una maggiore integrazione dei ragazzi appartenenti alle varie aree del disagio. Sviluppo delle competenze di base, delle capacità relazionali e dell'integrazione sociale. Accettazione della diversità come risorsa in uno scambio costruttivo e fruttuoso. Maturazione del senso di responsabilità personale e collettiva nell'assunzione di compiti e nel loro conseguimento. Acquisizione di modelli socio-comportamentali positivi. Sviluppo delle capacità di autocontrollo dell'emotività e dell'aggressività. Accettazione di sé come presupposto per l'accettazione degli altri. Maggiore conoscenza del territorio, delle risorse ambientali, culturali e umane. Modifica della percezione della scuola come istituzione formale rigida e burocratica verso un vivere la scuola come comunità educante, luogo di crescita personale, di opportunità e di scambio di esperienze che arricchiscono e gratificano. Maggiore integrazione della scuola nel tessuto sociale.

Con questi progetti si consentirà alla scuola di rimanere aperta per tutta la settimana diventando punto di riferimento della nostra comunità per tutti, ma soprattutto per coloro che di solito sono emarginati dalla società. Per fare una parafrasi il nostro obiettivo è quello di divenire un porto sicuro per coloro che sono in balia del mare agitato, dell'esclusione e del disagio sociale.

Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia attivati presso l'istituzione scolastica o previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Progetto del PTOF?	Anno scolastico	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola



Creare insieme	Sì		28	http://www.comprensivocampomarino.gov.it/comprensivo/
Manipolando	Sì		28	http://www.comprensivocampomarino.gov.it/comprensivo/
Nuovo Arcobaleno (Progetto a classi aperte in orario curriculare e antimenidiano rivolto agli alunni con difficoltà comportamentali e a rischio insuccesso scolastico.)	Sì		28	http://www.comprensivocampomarino.gov.it/comprensivo/index.php?option=com_content&view=category&id=1
Scuola in..canto	Sì		28	http://www.comprensivocampomarino.gov.it/comprensivo/
canto corale	Sì		28	http://www.comprensivocampomarino.gov.it/comprensivo/
teatro: tutti in scena	Sì		28	http://www.comprensivocampomarino.gov.it/comprensivo/

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Num. Protocollo	Data Protocollo	All ego to
Collaborazione nella vigilanza e gestione di alunni con disturbi specifici di apprendimento ; tutoraggio durante le visite didattiche.	3				No
Supporto tecnico della FISO Federazione Italiana Sport Orientamento al progetto di Orienteering.	0				Sì
Protezione Civile collaborazione nel trasporto, vigilanza e gestione di alunni con gravi disabilità	3				No
SERVIZIO SCUOLABUS POMERIDIANO	0				Sì
COMUNE DI CAMPOMARINO - COORDINAMENTO CON I SERVIZI SOCIALI PER SCAMBIO DI INFORMAZIONI E MONITORAGGIO	0				Sì



Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
ORIENTEERING (SCIENZE, SPORT E NATURA)	€ 5.413,80
AVVIAMENTO AL GIOCO-SPORT	€ 5.682,00
CREATIVAMENTE- 1- PER ALUNNI SCUOLA PRIMARIA	€ 5.682,00
CON LE MIE MANI	€ 5.011,50
CREATIVA..MENTE - 2 - PER GENITORI	€ 5.682,00
Matematica in gioco	€ 5.279,70
IN-CONTRO	€ 7.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 39.833,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: ORIENTEERING (SCIENZE, SPORT E NATURA)

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	ORIENTEERING (SCIENZE, SPORT E NATURA)
Descrizione modulo	Questo progetto ha come ideali il benessere fisico imparando a rispettare e comprendere l'ambiente attraverso la tecnica dell'ORIENTEERING cioè la capacità di orientarsi nello spazio e nell'ambiente leggendo il territorio e confrontandolo con le mappe. I ragazzi, attraverso una didattica ludiforme e una competitività positiva acquisiranno una maggiore consapevolezza di se, dello spazio che li circonda, e dell'ambiente valorizzandone la specificità. Si proporrà, a questo proposito, l'abbinamento di uno sport come l' orienteering alle scienze naturalistiche, per meglio comprendere la natura e come essa produca un connubio ideale per far maturare i ragazzi, sia culturalmente che anche spiritualmente. Avvicinasi allo studio delle scienze, praticando sport e lavorando in laboratorio, favorisce lo sviluppo di nuovi contenuti didattici e rende la lezione più coinvolgente e gratificante.



Nello specifico l'orienteeing ha il compito di allenare fisico e mente, trasmettendo il principi fondamentali del vivere in mezzo alla natura, conoscendola e rispettandola. All'aspetto sportivo della disciplina cardine del progetto è abbinata, come accennato, la visione scientifica di questo meraviglioso sport, attraverso esperienze in laboratorio, dirette sul campo, sia su basi d'osservazione (di boschi e orto botanico) che su basi pratiche (piantumazione eo erbario). Verranno prodotti materiali fotografici che alimenteranno un blog specifico del modulo, il quale sarà anche utilizzato come monitoraggio in itinere e piattaforma di scambio delle esperienze. E' prevista una collaborazione con la Federazione Italiana Orientamento (fiso) e probabilmente con il corpo forestale dello stato. Uno degli obiettivi principali è l'integrazione di un disabile grave in alcune delle attività proposte. L'alunno con gravi problematiche sociali e comportamentali ha bisogno di ampliare il già buon lavoro curriculare e consentire al ragazzo di vivere nuove esperienze in contesti diversi da quelli usuali. Il gruppo a cui è rivolto questo modulo riguarda per lo più alunni con grandi problematiche comportamentali, e difficoltà socio economiche. La presenza dell'alunno disabile insieme ad alunni con difficoltà comportamentali, richiede la presenza di un esperto che conosca la disciplina sportiva in questione ma che abbia competenze e specializzazione nella disabilità (meglio se nella sindrome di Cornelia de Lange), in modo da coordinare al meglio l'integrazione tra le parti. Si specifica ciò perchè il progetto si prefige di verificare la predisposizione all'integrazione di disabili gravi, da parte degli alunni con difficoltà comportamentale.

Nello specifico il modulo verrà suddiviso in 5 macro unità didattiche:

- 1) Attività motoria per allenare le capacità coordinative, condizionali degli alunni.
- 2) Conoscenza di nozioni teorico-pratiche dell'Orienteering (Cartografia, Bussole, percorsi)
- 3) Scienze botaniche (erbario di alcune specie autoctone)
- 4) Gare di Orienteering a carattere interno
- 5) Uscite didattiche perlustrative, conoscitive ed esplorative (Oasi Lipu Casacalenda Villa Zappone e anfiteatro romano Larino, Orto botanico):

Data inizio prevista

02/02/2017

Data fine prevista

25/05/2017



Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	CBMM81801D
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 18 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	8 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 4 - Counseling 10 - Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione 8 - Visite di scoperta e osservazione del territorio
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali Allievi bisognosi di azioni di orientamento

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ORIENTEERING (SCIENZE, SPORT E NATURA)

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alun ni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzioni	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		18	540,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	18	1.873,80 €
	TOTALE					5.413,80 €

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico
Titolo: AVVIAMENTO AL GIOCO-SPORT

Dettagli modulo



Titolo modulo	AVVIAMENTO AL GIOCO-SPORT
Descrizione modulo	<p>Il progetto considera il movimento un linguaggio al pari degli altri integrato nel processo di maturazione dell'autonomia personale del bambino. Le modalità di comunicazione ed espressione mediate dal gioco si trasformeranno in forme di relazione più elaborate guidate dal linguaggio verbale.</p> <p>L'aspetto centrale di tale progetto sarà quindi il gioco proposto in varie forme: gioco simbolico, d'immaginazione, tradizionale popolare, gioco di regole... Attraverso il Giocosport si punterà anche a fornire, a chi non può permettersi di praticare attività sportiva al di fuori del contesto scolastico, un supporto motivazionale e di crescita e a proporre la scuola come un ambiente sereno da vivere anche in orario pomeridiano.</p> <p>La scuola si propone di diventare un riferimento concreto per la famiglia e gli alunni per una valida e duratura cooperazione al fine di migliorare l'offerta formativa. La nostra scuola, quale istituzione educativa, si propone, con la realizzazione di percorsi aggiuntivi di formazione, di rimuovere le cause che producono l'insuccesso e di favorire la collaborazione attiva di famiglia e agenzie educative presenti sul territorio. Verrà anche promosso un processo di socializzazione con gli altri bambini e di condivisione di spazi nel rispetto di sé e degli altri.</p> <p>Nello specifico il progetto verrà suddiviso in 4 macro unità d'apprendimento;</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Allenamento delle capacità motorie di base 2) Il corpo e le sue relazioni con lo spazio e il tempo 3) Il gioco, lo sport e le regole della pratica ludica 4) Comunicare attraverso la pratica ludica e sportiva
Data inizio prevista	04/02/2017
Data fine prevista	10/06/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	CBAA81802A CBMM81801D
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Attività per lo sviluppo delle competenze motorie di base
Target	Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: AVVIAMENTO AL GIOCO-SPORT

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro

Titolo: CREATIVAMENTE- 1- PER ALUNNI SCUOLA PRIMARIA

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	CREATIVAMENTE- 1- PER ALUNNI SCUOLA PRIMARIA



<p>Descrizione modulo</p>	<p>I progetto "CREATIVA...MENTE" si propone di istituire un corso di ceramica artistica e manipolazione dell'argilla fruendo del laboratorio e delle infrastrutture presenti in istituto.</p> <p>La nostra scuola possiede un bellissimo forno per la ceramica "a cassaforte" a disposizione per la cottura dei manufatti e per la smaltatura, vi è anche una dotazione di computer per la elaborazione grafica dei disegni da riprodurre sui manufatti.</p> <p>Attività previste:</p> <p>Apprendimento delle tecniche per la lavorazione dell'argilla ;</p> <p>Produzione di oggetti utili e creativi, completi di smaltatura e ben rifiniti;</p> <p>Cottura a bassa temperatura o biscotto (980°-1000°);</p> <p>Cottura grès ad alta temperatura (1260°);</p> <p>Ricerca e studio dei paesi d'origine degli alunni stranieri e del nostro paese ;</p> <p>Realizzazione di un plastico(argilla e materiali vari) con oggetti, luoghi e i costumi tipici locali e dei paesi d'origine degli alunni stranieri;</p> <p>Realizzazione di un video sulle ricerche svolte per la realizzazione del plastico;</p> <p>obiettivi:</p> <p>favorire la realizzazione espressiva;</p> <p>esaltare le attitudini artistiche;</p> <p>liberare la creatività personale;</p> <p>sviluppare le capacità manuali;</p> <p>offrire un apprendimento ludiforme;</p> <p>maturare il senso del bello;</p> <p>imparare le fasi operative della modellazione e della decorazione ceramica;</p> <p>Materiali:</p> <p>colori acrilici, colori per ceramica, smalti, cristalline, argilla rossa e bianca, colla per ceramica, tavolette in legno, attrezzi per modellazione ceramica, spruzzatori, nastri, accessori decorativi.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>14/01/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>31/05/2017</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Arte; scrittura creativa; teatro</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>CBMM81801D</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>40 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>
<p>Distribuzione ore per modalità didattica</p>	<p>20 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 10 - Laboratori con produzione di lavori individuali</p>



Target

Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio
Allievi con bassi livelli di competenze
Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare
Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali
Allievi bisognosi di azioni di orientamento

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CREATIVAMENTE- 1- PER ALUNNI SCUOLA PRIMARIA

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Innovazione didattica e digitale

Titolo: CON LE MIE MANI

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	CON LE MIE MANI



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Denominazione Progetto: Con le mie mani. Obiettivi: Riduzione della dispersione scolastica e del fallimento formativo precoce con attenzione a target specifici. Risultato da perseguire: Coinvolgimento di ragazzi che frequentano saltuariamente e mal volentieri la scuola con attività di formazione tecnica e professionale con metodologia "imparare facendo", Learning by doing e problem solving. La didattica sarà laboratoriale e sarà realizzata presso il laboratorio polifunzionale di arte e tecnologia dell'Istituto 'Carriero' di Campomarino. I ragazzi partiranno da un problema, e saranno portati alla risoluzione del problema attraverso la costruzione di un dispositivo elettronico opportunamente programmato.</p> <p>Corso per principianti, non sono richieste competenze particolari. Il protagonista è Arduino, un microcontrollore in grado di portare avanti molteplici progetti nel modo più semplice possibile.</p> <p>PROGRAMMA DEL CORSO: Cenni di elettronica Introduzione ad Arduino: le risorse online, le schede Arduino sul mercato, esempi di progetti. Installare l'IDE (software) di Arduino, imparare le basi di programmazione. Blink, il primo programma Arduino. PWM: cos'è e cosa ti permette di fare Input Analogici. Esempi: luce e temperatura. Diagrammi di flusso e condizioni logiche (if(), while(), ...). Mappare sensori ed attuatori, Debounce. Come può comunicare Arduino: la comunicazione seriale.... Realizza il tuo progetto!</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/01/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>31/05/2017</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Innovazione didattica e digitale</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>CBMM81801D</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>0 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>
<p>Distribuzione ore per modalità didattica</p>	<p>10 - Studio assistito di gruppo 20 - Laboratori con produzione di lavori individuali</p>



Target

Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio
Allievi con bassi livelli di competenze
Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare
Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali
Allievi bisognosi di azioni di orientamento
Allievi bisognosi di accompagnamento e sostegno alla school-work transition e alla socializzazione al lavoro

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CON LE MIE MANI

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzioni	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		15	450,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	15	1.561,50 €
	TOTALE					5.011,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Modulo formativo per i genitori

Titolo: CREATIVA..MENTE - 2 - PER GENITORI

Dettagli modulo

Titolo modulo	CREATIVA..MENTE - 2 - PER GENITORI
----------------------	------------------------------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il progetto "CREATIVA...MENTE" si propone di istituire un corso di ceramica artistica e manipolazione dell'argilla fruendo del laboratorio e delle infrastrutture presenti in istituto, il corso è rivolto ai genitori degli allievi della scuola.</p> <p>Un aspetto significativo sarà il coinvolgimento dei genitori, con particolare riferimento a quelli in situazioni disagiate e con difficoltà di integrazione nel tessuto sociale .</p> <p>La nostra scuola possiede un bellissimo forno per la ceramica "a cassaforte" a disposizione per la cottura dei manufatti e per la smaltatura, vi è anche una dotazione di computer per la elaborazione grafica dei disegni da riprodurre sui manufatti.</p> <p>Attività previste:</p> <p>Apprendimento delle tecniche per la lavorazione dell'argilla ;</p> <p>Produzione di oggetti utili e creativi, completi di smaltatura e ben rifiniti;</p> <p>Cottura a bassa temperatura o biscotto (980°-1000°);</p> <p>Cottura grès ad alta temperatura (1260°);</p> <p>Uso del tornio.</p> <p>Ricerca e studio di espressioni artistiche locali e dei paesi d'origine dei genitori stranieri;</p> <p>Realizzazione di un plastico (argilla e altri materiali) con oggetti, luoghi e i costumi tipici locali e dei paesi d'origine dei genitori stranieri ;</p> <p>Realizzazione di un video sulle ricerche svolte per la realizzazione del plastico;</p> <p>obiettivi:</p> <p>favorire la realizzazione espressiva;</p> <p>esaltare le attitudini artistiche;</p> <p>liberare la creatività personale;</p> <p>sviluppare le capacità manuali;</p> <p>offrire un apprendimento ludiforme;</p> <p>maturare il senso del bello;</p> <p>imparare le fasi operative della modellazione e della decorazione ceramica;</p> <p>Materiali:</p> <p>colori acrilici, colori per ceramica, smalti, cristalline, argilla rossa e bianca, colla per ceramica, tavolette in legno, attrezzi per modellazione ceramica, spruzzatori, nastri, accessori decorativi.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>14/01/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>26/08/2017</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Modulo formativo per i genitori</p>



Sedi dove è previsto il modulo	CBAA81802A CBEE81801E CBEE81802G CBMM81801D
Numero destinatari	25 Famiglie/genitori allievi
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	15 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 15 - Laboratori con produzione di lavori individuali
Target	

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CREATIVA..MENTE - 2 - PER GENITORI

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzioni	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento delle competenze di base

Titolo: Matematica in gioco

Dettagli modulo

Titolo modulo	Matematica in gioco
----------------------	---------------------



Descrizione modulo

Il modulo si propone di:

- a) Avvicinare gli alunni al mondo della scuola promuovendo atteggiamenti di curiosità e di riflessione e valorizzando la consapevolezza degli apprendimenti ;
- b) rafforzare un atteggiamento positivo nei confronti della matematica attraverso esperienze in contesti significativi;
- b) valorizzare il contributo che il gioco matematico è in grado di recare alla maturazione delle risorse cognitive, affettive e relazionali degli alunni, alla loro creatività e all'appropriazione di competenze matematiche specifiche per la classe di riferimento,
- c) sviluppare dinamiche relazionali per lavorare in gruppo.

2. Obiettivi :

L'intervento intende:

- a) sostenere la metodologia della didattica laboratoriale attraverso la realizzazione di giochi matematici nella scuole Secondaria di primo ciclo.
- b) contribuire al raggiungimento di obiettivi previsti nel curriculum di matematica per la classe, ed i corrispondenti traguardi per lo sviluppo delle competenze, attraverso la progettazione di un gioco matematico e la sua conseguente sperimentazione didattica.

3. Destinatari

Il progetto è rivolto agli alunni delle classi della scuola secondaria di primo ciclo che risultano individuati in una delle aree dello svantaggio scolastico (socio economico; linguistico; culturale, comportamentale/relazionale, ecc...) che spesso si combina al fenomeno della dispersione scolastica

4. Metodologia e fasi di lavoro

Scegliere uno o più obiettivi del curriculum di matematica che si ritiene significativo per il raggiungimento di uno dei traguardi per lo sviluppo delle competenze matematiche relativo alla sua classe;

es.: classe prima: multipli e divisori

classe seconda: le frazioni; il teorema di Pitagora

classe terza: i numeri relativi; il calcolo algebrico

- a) progettare un gioco matematico che concorra al raggiungimento degli obiettivi di cui al punto 1 e del traguardo di competenza ad essi associato.

Il gioco può consistere sia in un oggetto



	<p>concreto che in un gioco attività E' da privilegiare in ogni caso l'uso di materiali poveri o facilmente disponibili, come ad es. materiale di recupero; b) aiutare gli alunni a realizzare il gioco c) predisporre una scheda del gioco che contenga: descrizione, regole ed immagini.</p> <p>5. Utilizzo dei giochi I giochi realizzati verranno utilizzati in diversi modi: - proposti a tutta la classe come momento di rinforzo – ripasso – consolidamento delle competenze matematiche sottese dai diversi giochi durante gli ultimi giorni di scuola utilizzati al rientro delle vacanze estive come momento di accoglienza e ripasso. proposti alle classi degli anni successivi in momenti destrutturati (intervallo mensa...) Le schede del gioco realizzate dai ragazzi saranno raccolte per avviare la realizzazione di una biblioteca di giochi matematici</p>
Data inizio prevista	03/02/2017
Data fine prevista	26/05/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	CBMM81801D
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 17 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Lezioni addizionali a piccoli gruppi
Target	<p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Matematica in gioco

Tipo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore	Quantità	num.	Importo
------	---------------	------------------	--------	----------	------	---------



Costo			unitario		Alun ni	voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzion ali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		17	510,00 €
Gestion e	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	17	1.769,70 €
	TOTALE					5.279,70 €

Elenco dei moduli
Modulo: Potenziamento delle competenze di base
Titolo: IN-CONTRO

Dettagli modulo

Titolo modulo	IN-CONTRO
Descrizione modulo	Realizzazione di uno spettacolo teatrale che metterà in scena I Promessi Sposi di Manzoni. Alcuni allievi saranno impegnati nella recitazione, altri nell'allestimento della scenografia e dell'aspetto divulgativo dell'evento attraverso locandine e l'utilizzo del sito della scuola. Un altro gruppo sarà coinvolto nella recensione dello spettacolo. Ogni fase del 'progetto teatrale' sarà strutturato per stimolare l'autostima di ogni singolo alunno partecipante, per potenziare l'uso della lingua italiana, per coinvolgere i discenti in ogni fase preparatoria così da porli al centro del processo di apprendimento.
Data inizio prevista	10/01/2017
Data fine prevista	30/04/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	CBMM81801D
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	12 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 2 - Partecipazione a manifestazioni/eventi 16 - Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione



Target

Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio
Allievi con bassi livelli di competenze
Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare
Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali
Allievi bisognosi di azioni di orientamento

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: IN-CONTRO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alun ni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzion ali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Opzion ali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestion e	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €



Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 21430)
Importo totale richiesto	€ 39.833,00
Massimale avviso	€ 40.000,00
Num. Delibera collegio docenti	5021 A/19
Data Delibera collegio docenti	28/09/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	28/09/2016
Data Delibera consiglio d'istituto	17/10/2016
Data e ora inoltro	12/11/2016 07:56:37

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>ORIENTEERING (SCIENZE, SPORT E NATURA)</u>	€ 5.413,80	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>AVVIAMENTO AL GIOCO-SPORT</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>CREATIVAMENTE- 1- PER ALUNNI SCUOLA PRIMARIA</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>CON LE MIE MANI</u>	€ 5.011,50	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Modulo formativo per i genitori: <u>CREATIVA..MENTE - 2 - PER GENITORI</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>Matematica in gioco</u>	€ 5.279,70	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>IN-CONTRO</u>	€ 7.082,00	
	Totale Progetto "PIÙ SCUOLA PIÙ VITA"	€ 39.833,00	
	TOTALE PIANO	€ 39.833,00	€ 40.000,00