



Candidatura N. 1049923

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

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IC S.EUFEMIA EST 3 BRESCIA
Codice meccanografico	BSIC880006
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA G. SEGA 3
Provincia	BS
Comune	Brescia
CAP	25135
Telefono	0308378509
E-mail	BSIC880006@istruzione.it
Sito web	www.icest3brescia.it
Numero alunni	740
Plessi	BSAA880013 - INFANZIA D. BONOMELLI BRESCIA BSEE880018 - PRIMARIA BOIFAVA CAIONVICO BS BSEE880029 - PRIMARIA MARCONI S.EUFEMIA BS BSEE88003A - PRIMARIA BELLINI BRESCIA BSIC880006 - IC S.EUFEMIA EST 3 BRESCIA BSMM880017 - SEC. I BUFFALORA CAIONVICO BS



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1049923 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.1.1A Interventi per il successo scolastico degli studenti

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Arte; scrittura creativa; teatro	Fotografia del territorio Caionvico	€ 6.482,00
Arte; scrittura creativa; teatro	Fotografia del territorio Buffalora	€ 6.482,00
Arte; scrittura creativa; teatro	Videomaking	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 18.046,00

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza alfabetica funzionale	Lettura creativa e poesia	€ 5.082,00
Competenza alfabetica funzionale	Un tour virtuale nelle meraviglie del nostro Paese	€ 5.082,00
Competenza alfabetica funzionale	Laboratorio metafonologia: giochi e attività per l'avviamento alla letto-scrittura	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	Storytelling Lab	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	Hocus & Lotus	€ 5.082,00
Competenza in Scienze,T ecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)	Ma(r)te in Moto	€ 5.082,00
Competenza in Scienze,T ecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)	Robottiamo	€ 5.082,00
Competenza digitale	Programmiamoci con Cody	€ 5.082,00
Competenza in materia di cittadinanza	Quando la cucina è un'opera d'arte	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Teatro ... mettiamoci in gioco	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Regine e Re	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Una favola in musica	€ 5.082,00



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 IC S.EUFEMIA EST 3 BRESCIA
(BSIC880006)

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Body percussion & musica in movimento	€ 5.082,00
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Un'esperienza da guida turistica nella mia città	€ 5.082,00
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Viaggio nel Medioevo andata e ritorno: alla scoperta di Brescia	€ 5.082,00
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Dentro un quadro	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 81.312,00



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: Obiettiva"mente"

Progetto: Obiettiva"mente"	
Descrizione progetto	<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"> - Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio, anche all'esito dei rischi di abbandono determinati dalla pandemia; - Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente; - Favorire e migliorare i processi di apprendimento attraverso l'utilizzo di tecniche e strumenti anche non formali e di metodologie didattiche innovative.



Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Fotografia del territorio Caionvico	€ 6.482,00
Fotografia del territorio Buffalora	€ 6.482,00
Videomaking	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 18.046,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro
Titolo: Fotografia del territorio Caionvico

Dettagli modulo

Titolo modulo	Fotografia del territorio Caionvico
Descrizione modulo	<p>Il progetto è destinato agli alunni della scuola secondaria di primo grado: Plesso di Caionvico</p> <p>Proposta di programmazione per un approccio alla storia e cultura del territorio attraverso un percorso fotografico.</p> <p>Il corso si prefigge di fornire una preparazione sugli aspetti teorico pratici delle procedure e dei fenomeni che regolano la formazione dell'immagine. Ad una prima introduzione teorica con esempi e dimostrazioni si procederà, attraverso esercitazioni pratiche guidate, alla individuazione di soggetti paesaggistici, architettonici e monumentali cogliendo l'opportunità di approfondire la conoscenza da parte dei giovani partecipanti con lo scopo di rafforzare il legame e il senso di appartenenza ai luoghi del territorio.</p> <p>Gli incontri si articoleranno in una modalità duale dal punto di vista dei tempi, ad un primo ciclo di poche lezioni di due ore, seguiranno poi incontri di durata maggiore, in cui si svolgeranno esercitazioni pratiche di ripresa in luoghi e situazioni sia nelle parti ambientali intorno al plesso scolastico sia nei siti monumentali cittadini e nelle vie storiche della città. Un terzo tempo esemplificativo e parzialmente operativo sarà l'elaborazione dei file, operazione che verrà descritta e proiettata in modo da presentare gli aspetti fondamentali della ottimizzazione delle qualità tecnico-linguistiche delle immagini, con cenni al trattamento anche in bianco nero.</p> <p>Agli scopi formativi didattici e di cittadinanza sopra esposti si aggiunge lo stimolo ad una rilettura critica della fotografia per sostenere nei ragazzi lo sviluppo di una indipendenza nella valutazione e nella interpretazione degli aspetti manipolatori insiti nelle immagini, fenomeno che è esploso come severa problematica nel contesto delle piattaforme social oggi prevalenti.</p>
Data inizio prevista	04/10/2021
Data fine prevista	04/03/2022
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Sedi dove è previsto il modulo	BSMM880017
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Fotografia del territorio Caionvico

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro

Titolo: Fotografia del territorio Buffalora

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Fotografia del territorio Buffalora
Descrizione modulo	<p>Il progetto è destinato agli alunni della scuola secondaria di primo grado: Plesso di Buffalora</p> <p>Proposta di programmazione per un approccio alla storia e cultura del territorio attraverso un percorso fotografico.</p> <p>Il corso si prefigge di fornire una preparazione sugli aspetti teorico pratici delle procedure e dei fenomeni che regolano la formazione dell'immagine. Ad una prima introduzione teorica con esempi e dimostrazioni si procederà, attraverso esercitazioni pratiche guidate, alla individuazione di soggetti paesaggistici, architettonici e monumentali cogliendo l'opportunità di approfondire la conoscenza da parte dei giovani partecipanti con lo scopo di rafforzare il legame e il senso di appartenenza ai luoghi del territorio.</p> <p>Gli incontri si articoleranno in una modalità duale dal punto di vista dei tempi, ad un primo ciclo di poche lezioni di due ore, seguiranno poi incontri di durata maggiore, in cui si svolgeranno esercitazioni pratiche di ripresa in luoghi e situazioni sia nelle parti ambientali intorno al plesso scolastico sia nei siti monumentali cittadini e nelle vie storiche della città. Un terzo tempo esemplificativo e parzialmente operativo sarà l'elaborazione dei file, operazione che verrà descritta e proiettata in modo da presentare gli aspetti fondamentali della ottimizzazione delle qualità tecnico-linguistiche delle immagini, con cenni al trattamento anche in bianco nero.</p> <p>Agli scopi formativi didattici e di cittadinanza sopra esposti si aggiunge lo stimolo ad una rilettura critica della fotografia per sostenere nei ragazzi lo sviluppo di una indipendenza nella valutazione e nella interpretazione degli aspetti manipolatori insiti nelle immagini, fenomeno che è esploso come severa problematica nel contesto delle piattaforme social oggi prevalenti.</p>
Data inizio prevista	04/10/2021
Data fine prevista	04/03/2022
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro



Sedi dove è previsto il modulo	BSMM880017
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Fotografia del territorio Buffalora

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro

Titolo: Videomaking

Dettagli modulo

Titolo modulo	Videomaking
Descrizione modulo	<p>Nell'ambito del progetto di formazione audiovisiva, gli alunni avranno occasione di apprendere, attraverso la visione di materiali video (sezioni di opere cinematografiche, documentarie e altro) e per mezzo dell'attività pratica sul campo (approfondimento delle tecniche di ripresa e lavoro sulla post-produzione), gli elementi fondamentali che costituiscono l'essenza del linguaggio audiovisivo.</p> <p>Le competenze relative alla realizzazione di prodotti audiovisivi, hanno assunto grande rilevanza nel corso degli ultimi anni, e il nostro progetto ha lo scopo di fornire agli allievi gli strumenti di base per creare e produrre in autonomia i propri contenuti.</p> <p>L'architettura complessiva del corso si dipana attraverso tre momenti fondamentali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Visione di parti di opere contemporanee, opportunamente selezionate (videoclip, film e altri contenuti disponibili online), che permetteranno di cogliere gli aspetti formali e strutturali che caratterizzano l'efficacia delle opere stesse. - Esercitazioni sulla scrittura: ogni proposta in ambito video, anche la più semplice video-presentazione di un progetto, necessita di un processo di elaborazione scritta. A partire dalla stesura del soggetto e passando per il trattamento scritto vero e proprio, gli alunni impareranno a "tradurre" le suggestioni visive in scrittura, e impareranno che ogni situazione della loro vita, anche la più banale, può assumere interesse e senso se opportunamente rappresentata. - Produzione di un lavoro collettivo, il cui soggetto emergerà nel corso della seconda fase: i ragazzi realizzeranno, all'interno dell'istituto, un lavoro audiovisivo nel quale metteranno alla prova le competenze conseguite (dalla scrittura alle tecniche di ripresa), e completeranno il ciclo con l'ultima fase di montaggio e post-produzione.



Data inizio prevista	04/10/2021
Data fine prevista	04/02/2022
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Sedi dove è previsto il modulo	BSEE880029
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Videomaking

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 €
	TOTALE					5.082,00 €



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: Insieme pensiamo, facciamo, impariamo

<p>Descrizione progetto</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"> - Rafforzare le competenze chiave per l'apprendimento permanente, in particolare potenziando i livelli di base; - Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio con metodologie innovative, proattive e stimolanti; - Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente.



Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Lettura creativa e poesia	€ 5.082,00
Un tour virtuale nelle meraviglie del nostro Paese	€ 5.082,00
Laboratorio metafonologia: giochi e attività per l'avviamento alla letto-scrittura	€ 5.082,00
Storytelling Lab	€ 5.082,00
Hocus & Lotus	€ 5.082,00
Ma(r)te in Moto	€ 5.082,00
Robottiamo	€ 5.082,00
Programmiamoci con Cody	€ 5.082,00
Quando la cucina è un'opera d'arte	€ 5.082,00
Teatro ... mettiamoci in gioco	€ 5.082,00
Regine e Re	€ 5.082,00
Una favola in musica	€ 5.082,00
Body percussion & musica in movimento	€ 5.082,00
Un'esperienza da guida turistica nella mia città	€ 5.082,00
Viaggio nel Medioevo andata e ritorno: alla scoperta di Brescia	€ 5.082,00
Dentro un quadro	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 81.312,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza alfabetica funzionale

Titolo: Lettura creativa e poesia

Dettagli modulo

Titolo modulo	Lettura creativa e poesia
Descrizione modulo	<p>Il progetto è destinato alle bambine e ai bambini della scuola primaria.</p> <p>GIOCO E APPRENDIMENTO</p> <p>Attraverso la lettura creativa, sperimento ruoli diversi, imparo nuovi vocaboli e arricchisco il mio lessico. Uso strategie di recitazione e utilizzo la voce, il movimento e interpreto dialoghi e narrazioni. Mi identifico nei personaggi in immagini ed espressioni.</p> <p>Attraverso la poesia, manifesto le emozioni che provo, imparo a conoscere e leggere il mio "Io interiore"; acquisisco sicurezza e fiducia in me stesso, costruisco la mia identità. Imparo a guardare la realtà con occhio diverso, con sensibilità e profondità. Imparo ad apprezzare il bello proposto anche dagli altri. La poesia come atto creativo mi aiuta a vedere il mondo in modo diverso.</p>



Data inizio prevista	04/10/2021
Data fine prevista	04/03/2022
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	BSEE88003A
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Lettura creativa e poesia

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza alfabetica funzionale

Titolo: Un tour virtuale nelle meraviglie del nostro Paese

Dettagli modulo

Titolo modulo	Un tour virtuale nelle meraviglie del nostro Paese
Descrizione modulo	<p>Il percorso ha l'obiettivo di promuovere la conoscenza del territorio Nazionale a livello culturale, artistico, paesaggistico, storico e geografico.</p> <p>Attraverso un tour virtuale i bambini verranno portati a conoscere e scoprire le bellezze Italiane per realizzare una guida multimediale per bambini dell'Italia.</p> <p>Le giornate saranno caratterizzate da momenti di formazione in aula con l'utilizzo dei dispositivi multimediali.</p> <p>La guida multimediale verrà poi lasciata alla scuola per poter essere utilizzata per approfondimenti dagli alunni delle future classi quarte e quinte.</p>
Data inizio prevista	04/10/2021
Data fine prevista	04/03/2022
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	BSEE880018
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Un tour virtuale nelle meraviglie del nostro Paese

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza alfabetica funzionale

Titolo: Laboratorio metafonologia: giochi e attività per l'avviamento alla letto-scrittura

Dettagli modulo

Titolo modulo	Laboratorio metafonologia: giochi e attività per l'avviamento alla letto-scrittura
Descrizione modulo	<p>Il progetto è destinato agli alunni iscritti alle future classi prime e a quelli che hanno frequentato il primo anno di scuola Primaria e che presentano fragilità nella letto-scrittura, con la finalità di intervenire sulla competenza fonologica per prevenire eventuali difficoltà e migliorare le prestazioni in letto-scrittura.</p> <p>La conduzione si avvale di un approccio ludico esperienziale che prevede giochi di gruppo e attività manuali.</p> <p>Il percorso è diviso in fasi, ognuna delle quali prevede l'acquisizione di un'abilità metafonologica, che viene via via introdotta dal personaggio guida, un orsetto pasticcione. Le attività vengono svolte secondo una successione data perché rispondenti a una crescente difficoltà.</p> <p>Gli obiettivi che si intendono perseguire sono:</p> <p>Area cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> - giocare con la veste sonora della parola, prerequisito indispensabile per l'apprendimento della letto-scrittura; - analizzare e riconoscere i suoni della parola; - stimolare le componenti fonologiche globali; - incrementare la memoria fonologica. <p>Area sociale</p> <ul style="list-style-type: none"> - facilitare il passaggio tra i due ordini scolastici (Infanzia-Primaria) acquisendo fiducia e sicurezza in sé stessi; - prendere confidenza con il futuro ambiente scolastico.
Data inizio prevista	30/08/2021
Data fine prevista	10/09/2021
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	BSEE880018
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Laboratorio metafonologia: giochi e attività per l'avviamento alla letto-scrittura

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza multilinguistica

Titolo: Storytelling Lab

Dettagli modulo

Titolo modulo	Storytelling Lab
Descrizione modulo	<p>Laboratorio di ascolto di storie come mezzo per accrescere la motivazione all'apprendimento e presentare e/o rafforzare lessico e strutture linguistiche. Il progetto è rivolto agli alunni delle classi seconde e terze della scuola primaria. Propone attività volte a favorire l'apprendimento della lingua inglese attraverso un approccio motivante e un contesto comunicativo dinamico. Gli alunni si sentono valorizzati e accompagnati nell'avventura dell'imparare giocando. Le storie narrate, in un workshop, da animatori madrelingua costituiscono il momento conclusivo di un percorso di pre-teaching in cui il gruppo lavorerà sulle keywords e sulle canzoni proposte nella storia. I termini usati verranno presentati tramite picture cards ed immediatamente rinforzati dagli alunni stessi. Le canzoni saranno mimate e la storia drammatizzata. Gli alunni saranno così non solo fruitori del laboratorio, ma i protagonisti delle scene rappresentate nelle immagini.</p> <p>I Workshop mirano a:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ampliare il lessico. 2. Migliorare la comprensione e la pronuncia. 3. Utilizzare un contesto di apprendimento stimolante e divertente. 4. Motivare gli studenti ad esprimersi in inglese.
Data inizio prevista	04/10/2021
Data fine prevista	04/03/2022
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	BSEE88003A
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Storytelling Lab

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza multilinguistica
Titolo: Hocus & Lotus

Dettagli modulo

Titolo modulo	Hocus & Lotus
Descrizione modulo	<p>Il progetto, destinato agli alunni delle classi prime e seconde, nasce dal modello innovativo di insegnamento delle lingue "Hocus&Lotus", fondato sul modello psicolinguistico del format narrativo, sviluppato dalla Sapienza di Roma, in collaborazione con altre Università Europee.</p> <p>Si crea una forte relazione affettiva tra insegnante e bambino, l'ingresso in un mondo magico, il comprendere la lingua straniera spontaneamente in contesti nuovi e significativi sono alla base di questo metodo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Per entrare nel mondo magico "inglese" si indossa una maglietta magica; • L'insegnante abbinando a gesti, espressioni facciali, tono della voce farà vivere ai bambini fantastiche avventure; • La stessa avventura sarà poi ascoltata e interpretata in un mini-musical; • Infine, tutti a vedere il cartone animato per rafforzare l'apprendimento; • Si svolge poi il rito magico "al contrario" per passare dal mondo magico a quello reale in italiano. • L'apprendimento della nuova lingua è semplice e segue il normale iter di acquisizione del linguaggio nei bambini. <p>All'interno del format l'insegnante interpreta azioni che si ripetono e che si condividono con i bambini (routine). Ecco che il contesto assume un pregnante significato sul piano emozionale ed affettivo per sviluppare la comunicazione.</p> <p>Così come il bambino impara a parlare all'interno di esperienze routinarie con la madre, anche a scuola egli comunicherà anche con la seconda lingua.</p> <p>MOTIVAZIONE Suscitare nei bambini interesse e curiosità nell'approccio con le divertenti avventure dei due piccoli dinocroc Hocus and Lotus.</p> <p>FINALITA' Insegnare la lingua inglese ai bambini attraverso il fantastico mondo delle favole, favorendo una buona comunicazione e relazione attraverso l'uso del format narrativo per facilitare l'apprendimento.</p>
Data inizio prevista	31/01/2022
Data fine prevista	29/04/2022
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica



Sedi dove è previsto il modulo	BSEE880029
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Hocus & Lotus

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: Ma(r)te in Moto

Dettagli modulo

Titolo modulo	Ma(r)te in Moto
Descrizione modulo	<p>Il progetto è rivolto alle classi seconde e terze della scuola primaria con lo scopo di favorire negli alunni un approccio positivo alla matematica, liberandola da una serie di stereotipi, idee e pregiudizi.</p> <p>Attraverso attività motorie, artistiche con finalità matematiche, porteremo i bambini a sperimentare concentrazione e forte motivazione. Troveremo insieme il giusto incrocio tra la percezione delle proprie abilità e le richieste poste dal compito, in modo che i bambini si sentano motivati ad affrontarlo. I bambini stessi contribuiranno alla creazione di strumenti didattici nel cortile che ci serviranno per i vari giochi didattici.</p> <p>Il modulo si svolgerà subito dopo il termine dell'anno scolastico, indicativamente per 3 ore al giorno, per un totale di 10 giorni.</p>
Data inizio prevista	09/06/2021
Data fine prevista	18/06/2021
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	BSEE88003A
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: Ma(r)te in Moto

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: Robottiamo

Dettagli modulo

Titolo modulo	Robottiamo
Descrizione modulo	<p>Il progetto, indirizzato ad alunni ed alunne della secondaria di primo grado, si prefigge di stimolare la curiosità, la creatività ed il pensiero critico nonché di potenziare le capacità logiche e di problem solving favorendo al contempo la socializzazione e l'inclusione degli alunni più fragili. Verranno proposte attività di programmazione in linguaggio Scratch e di robotica utilizzando gli MBot in dotazione alla scuola. Nel rispetto della normativa COVID si cercherà comunque di lavorare in coppia e/o in piccoli gruppi al fine di stimolare la verbalizzazione e la condivisione delle idee per un apprendimento attivo, collaborativo e inclusivo.</p> <p>Non vogliamo far nascere piccoli informatici ma fornire stimoli per scoprire la propria passione o il proprio talento in ambito digitale. Il vero obiettivo è sviluppare alcune competenze digitali e le abilità trasversali che si acquisiscono lavorando in gruppo, cimentandosi nel problem solving e nella creazione di progetti in team. Il modulo si svolgerà nei locali della scuola con pomeriggi da 2/3 ore per l'acquisizione delle competenze digitali; un pomeriggio da 2 ore per le quattro settimane successive per predisporre exhibit ed attività di coding che verranno proposti a famiglie e cittadinanza in due pomeriggi aperti in occasione della Codeweek 2021.</p> <p>Le attività svolte verranno documentate al fine di realizzare un video-report da mostrare in occasione delle giornate della Codeweek.</p> <p>Al termine del modulo le alunne e gli alunni avranno acquisito i rudimenti della programmazione con il linguaggio Scratch, saranno in grado di programmare alcuni comportamenti di un robot MBot e avranno migliorato la capacità di lavorare in gruppo e "fare squadra".</p>
Data inizio prevista	13/09/2021
Data fine prevista	26/11/2021
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	BSMM880017
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Robottiamo

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale

Titolo: Programmiamoci con Cody

Dettagli modulo

Titolo modulo	Programmiamoci con Cody
Descrizione modulo	<p>Il progetto, indirizzato ad alunni ed alunne delle prime tre classi primaria, si prefigge di stimolare la curiosità, la creatività ed il pensiero critico nonché di potenziare le capacità logiche e di problem solving favorendo al contempo la socializzazione e l'inclusione degli alunni più fragili.</p> <p>Verranno proposte attività di programmazione unplugged con l'utilizzo di scacchiera, carte di CodyColor e CodyRoby, anche autoprodotti. Nel rispetto della normativa COVID si cercherà di lavorare in coppie e/o in piccoli gruppi al fine di stimolare la verbalizzazione e la condivisione delle idee per un apprendimento attivo, collaborativo e inclusivo.</p> <p>Il principale obiettivo è sviluppare curiosità digitale e abilità di cooperazione che si acquisiscono lavorando in gruppo, approcciandosi al problem solving e alla formulazione di strategie in team.</p> <p>Il modulo si svolgerà all'aperto e nei locali della scuola con incontri settimanali di 2 ore. Le attività svolte verranno documentate al fine di realizzare un video-report.</p> <p>Al termine del modulo le alunne e gli alunni avranno acquisito i rudimenti del pensiero computazionale e i prerequisiti per la programmazione. Saranno, infatti, in grado di programmare i movimenti di un robot su reticolo seguendo le regole del codice e verificando la correttezza della sequenza, inoltre avranno migliorato la capacità di lavorare in gruppo e "fare squadra".</p>
Data inizio prevista	08/11/2021
Data fine prevista	04/03/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	BSEE88003A
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: Programmiamoci con Cody

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di cittadinanza

Titolo: Quando la cucina è un'opera d'arte

Dettagli modulo

Titolo modulo	Quando la cucina è un'opera d'arte
Descrizione modulo	<p>Il progetto prende spunto dalle opere del pittore lombardo Antonio Rasio, artista del XVII secolo e appassionato arcimboldista; sue sono le quattro tele raffiguranti le stagioni esposte alla Pinacoteca Tosio Martinengo di Brescia.</p> <p>La proposta si connota come una sorta di viaggio tra arte e cibo per cogliere le connessioni tra due settori fondamentali del nostro Paese: quello culturale e quello gastronomico.</p> <p>Scopo del progetto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • offrire ad ogni partecipante l'opportunità d'apprendere attraverso esperienze pratiche, divertenti, stimolanti e facilitate. • Favorire situazioni di accoglienza-inserimento (soprattutto nei casi di alunni stranieri che incontrano difficoltà nell'esprimersi in L2). • Offrire occasioni di lavoro in piccolo gruppo e in ambiti ludico-espressivi, relazionali, in modo da far emergere le potenzialità di ciascuno. • Valorizzare le diversità culturali <p>Obiettivi formativi:</p> <p>Conoscere il laboratorio e le sue regole Conoscere ed utilizzare gli strumenti di lavoro Riconoscere e utilizzare gli ingredienti Svolgere le attività in successione secondo la ricetta Sviluppare l'abilità di discriminare ingredienti secondo capacità olfattiva-gustativa-uditiva-tattile Acquisire autonomia operativa Saper ordinare-riordinare l'ambiente cucina</p> <p>Contesti territoriali di riferimento: quartiere (con l'orto didattico e il frutteto), città (Pinacoteca).</p> <p>Le ricette realizzate saranno opere artistiche, fotografate per poi essere messe in mostra. La documentazione puntuale dell'attività sarà spunto per un ricettario. Prodotti speciali come marmellate, salse, sott'oli/agrodolci o condimenti potranno essere confezionati in vasetti decorati dai bambini.</p>
Data inizio prevista	31/01/2022



Data fine prevista	27/05/2022
Tipo Modulo	Competenza in materia di cittadinanza
Sedi dove è previsto il modulo	BSEE880029
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Quando la cucina è un'opera d'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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Titolo: Teatro ... mettiamoci in gioco

Dettagli modulo

Titolo modulo	Teatro ... mettiamoci in gioco
Descrizione modulo	<p>Il progetto è rivolto alle classi terze e quarte della scuola primaria con lo scopo di lavorare sull'empatia, di aiutare gli alunni a mettersi nei panni degli altri per creare relazioni di qualità.</p> <p>Lavoreremo quindi sulla comunicazione e sulla collaborazione per raggiungere un obiettivo comune.</p> <p>Attraverso giochi, scambi di ruolo, circle time, risate, i bambini avranno la possibilità di snocciolare, per poi arricchire di nuovi dettagli, varie proposte; di rivisitare fiabe classiche, racconti epici (I mostri di Dante, le avventure di Ulisse...) e di creare collegamenti con la realtà di oggi.</p> <p>Da qui, sceglieremo quale testo ci rappresenta maggiormente e, insieme, trasformeremo il tutto in un copione. Ogni bambino contribuirà alla preparazione del proprio costume e della scenografia.</p> <p>Concluderemo il percorso con una rappresentazione teatrale.</p>
Data inizio prevista	04/10/2021
Data fine prevista	04/02/2022
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	BSEE88003A



Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Teatro ... mettiamoci in gioco

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Titolo: Regine e Re

Dettagli modulo

Titolo modulo	Regine e Re
Descrizione modulo	<p>Il progetto intende favorire la maturazione degli alunni nei seguenti ambiti.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Scoprire la bellezza dell'impegno intellettuale, del raggiungimento di mete educative proposte da adulti di riferimento, desiderando di affrontare il percorso necessario, vivendo il relativo impegno anche come sfida con se stessi. 2. Incrementare l'intensità e la durata dell'impegno nell'applicarsi alla soluzione di situazioni problematiche di vario genere e di difficoltà crescente. 3. Conoscere le proprie capacità, apprezzare i propri miglioramenti anche se piccoli, accettare i propri limiti. 4. In generale, sviluppare competenze logiche, linguistiche e matematiche; in particolare: crescere nell'attenzione e nella concentrazione; sviluppare la tendenza ad organizzare il proprio lavoro (studio) in base a un piano preordinato; sviluppare il pensiero strategico e tattico; sviluppare le abilità di previsione e di visualizzazione; rafforzare le capacità di memorizzazione; sviluppare lo spirito decisionale e la creatività nella ricerca di soluzioni; migliorare la socializzazione e l'autocontrollo; lavorare in silenzio; rispettare limiti di tempo e di spazio; sviluppare la capacità di confrontarsi con avversari in modo intellettuale più che fisico; maturare una percezione obiettiva della propria persona e delle proprie capacità attraverso un'attività in cui i fattori aleatori sono nulli.
Data inizio prevista	09/06/2021
Data fine prevista	18/06/2021
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	BSEE880018
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Regine e Re

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Titolo: Una favola in musica

Dettagli modulo

Titolo modulo	Una favola in musica
Descrizione modulo	<p>Il progetto prevede la "traduzione" in musica di alcune fiabe e filastrocche di Gianni Rodari interpretate e cantate dai bambini.</p> <p>Destinatari Alunni della scuola primaria delle classi dalla prima alla quarta</p> <p>Finalità Favorire la comunicazione e l'espressione, lo sviluppo della musicalità e delle competenze musicali Favorire la relazione, il lavoro di gruppo e il rispetto dell'altro Favorire l'aggregazione sociale e la condivisione della musica Favorire l'interesse alla musica e al racconto musicale</p> <p>Metodologie I ragazzi potranno sperimentare l'utilizzo di vari strumenti musicali e l'ascolto della fiaba presentata e recitata dai compagni</p>
Data inizio prevista	09/06/2021
Data fine prevista	18/06/2021
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	BSEE880029
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Una favola in musica



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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Titolo: Body percussion & musica in movimento

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Body percussion & musica in movimento
Descrizione modulo	<p>Le attività del laboratorio "BODY PERCUSSION & MUSICA IN MOVIMENTO" saranno rivolte ai bambini di tutte le classi della scuola primaria.</p> <p>FINALITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • sviluppare la sensibilità musicale; • stimolare e sostenere l'esercizio personale diretto; • prendere coscienza di sé, dell'altro, del gruppo • stabilire relazioni positive con adulti e compagni; • esprimere le proprie emozioni e i propri sentimenti; • conquistare una progressiva autonomia rispetto ai propri bisogni personali; • organizzare lo spazio per le proprie esigenze di movimento; • rispettare le regole di gioco e di comportamento; • saper esprimere la creatività; • differenziare i vari modi di muoversi e camminare. <p>OBIETTIVI FORMATIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> • esplorare la realtà sonora; • riprodurre con il corpo suoni di diverso timbro; • muoversi in modo concordato con il gruppo; • usare semplici strumenti musicali; • interpretare un linguaggio musicale simbolico; • muoversi eseguendo una semplice coreografia; <p>COMPETENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • percepisce e riconosce diversi elementi della realtà sonora; • ascolta e confronta fenomeni sonori e li produce con il corpo; • si esprime con il movimento e semplici strumenti; • riproduce semplici ritmi con il movimento e con strumenti a percussione; • suona semplici strumenti in relazione a un codice gestuale; • usa gesti e movimento in associazione a brani musicali eseguendo semplici coreografie; • riproduce con il movimento i parametri del suono <p>LE DANZE</p> <p>Acquisito un minimo di coordinamento motorio e i parametri essenziali di movimento nello spazio, si inizierà ad eseguire elementari coreografie di danze a coppie e in cerchio. La danza didattica racchiude in sé tutti gli elementi base della musicalità e della motricità: l'analisi della musica, le abilità corporee, il movimento nello spazio, la relazione con gli altri.</p>
Data inizio prevista	04/10/2021



Data fine prevista	04/03/2022
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	BSEE880029
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Body percussion & musica in movimento

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo: Un'esperienza da guida turistica nella mia città

Dettagli modulo

Titolo modulo	Un'esperienza da guida turistica nella mia città
Descrizione modulo	<p>Il percorso ha l'obiettivo di promuovere la conoscenza del territorio locale a livello culturale, artistico, paesaggistico, storico e geografico.</p> <p>Le giornate saranno caratterizzate da momenti di formazione in aula con l'utilizzo dei dispositivi multimediali (visite on line ai musei di Brescia e utilizzo di diapositive) alternate da uscite sul territorio con l'utilizzo dell'autobus di linea per approfondire la conoscenza del patrimonio artistico di Brescia.</p> <p>A conclusione del percorso ciascun partecipante diventerà, nella mattinata di Sabato, guida turistica per i propri genitori.</p> <p>Al termine della visita verranno consegnati ad ogni partecipante un attestato di mini guida turistica da parte di un esperto del settore.</p>
Data inizio prevista	09/06/2021
Data fine prevista	19/06/2021
Tipo Modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Sedi dove è previsto il modulo	BSEE880018
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Un'esperienza da guida turistica nella mia città

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo: Viaggio nel Medioevo andata e ritorno: alla scoperta di Brescia

Dettagli modulo

Titolo modulo	Viaggio nel Medioevo andata e ritorno: alla scoperta di Brescia
Descrizione modulo	<p>Agli alunni sarà proposto un viaggio nel tempo per conoscere la città di Brescia in molti aspetti della vita quotidiana in un'epoca troppo spesso considerata negativamente. Durante il modulo i ragazzi conosceranno - tramite uscite sul territorio – alcuni luoghi significativi della Brescia medievale (piazza Duomo con il Duomo Vecchio, palazzo del Broletto, Largo Formentone, quartiere del Carmine, Corso Mameli e Torre della Pallata, Corso Palestro ed altri luoghi).</p> <p>Scopriranno come si vestivano gli abitanti della città e come, invece, quelli delle campagne circostanti, realizzando attraverso attività laboratoriali semplici sagome; cosa potevano trovare sulle loro tavole (cibi e magari qualche ricetta); i giochi e i passatempi dei ragazzi della loro età; modi di dire la cui etimologia risale proprio all'epoca medievale; la musica; avvenimenti storici legati alla storia dei "grandi" (la presenza dei templari, l'eresia dei catari e dei valdesi...); curiosità tra storia e leggenda.</p> <p>Al termine del percorso verrà proposta un'esposizione dei lavori realizzati.</p>
Data inizio prevista	04/10/2021
Data fine prevista	04/03/2022
Tipo Modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Sedi dove è previsto il modulo	BSMM880017
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Viaggio nel Medioevo andata e ritorno: alla scoperta di



Brescia

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Titolo: Dentro un quadro

Dettagli modulo

Titolo modulo	Dentro un quadro
Descrizione modulo	<p>L'attività si propone di avvicinare gli studenti ai temi della Storia, utilizzando come fonti visive rappresentazioni pittoriche di epoche diverse.</p> <p>L'osservazione di un quadro sollecita la ricerca di una "storia" e la conoscenza di "personaggi" lontani che possono ancora parlarci, facendoci emozionare e riflettere.</p> <p>Destinatari Alunni delle classi seconde e terze della scuola secondaria di primo grado -Plesso di Buffalora-</p> <p>Metodologia Lettura e interpretazione di fonti visive e scritte Didattica digitale Approccio metacognitivo Laboratorio di scrittura</p> <p>Obiettivi Promuovere motivazione e fiducia nelle proprie capacità Promuovere abilità comunicative Argomentare un ragionamento Cogliere i problemi di un'epoca Cogliere il legame passato-presente Cogliere i "valori" che accomunano l'umanità</p>
Data inizio prevista	04/10/2021
Data fine prevista	04/03/2022
Tipo Modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Sedi dove è previsto il modulo	BSMM880017
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30



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 IC S.EUFEMIA EST 3 BRESCIA
(BSIC880006)

Scheda dei costi del modulo: Dentro un quadro

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 €
	TOTALE					5.082,00 €



Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Obiettiva"mente"	€ 18.046,00
Insieme pensiamo, facciamo, impariamo	€ 81.312,00
TOTALE PROGETTO	€ 99.358,00

Avviso	0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità (Piano 1049923)
Importo totale richiesto	€ 99.358,00
Massimale avviso	€ 100.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	
Data Delibera collegio docenti	-
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	
Data Delibera consiglio d'istituto	-
Data e ora inoltro	21/05/2021 09:30:32
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	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>Fotografia del territorio Caionvico</u>	€ 6.482,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>Fotografia del territorio Buffalora</u>	€ 6.482,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>Videomaking</u>	€ 5.082,00	



	Totale Progetto "Obiettiva"mente"	€ 18.046,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Lettura creativa e poesia</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Un tour virtuale nelle meraviglie del nostro Paese</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Laboratorio metafonologia: giochi e attività per l'avviamento alla letto-scrittura</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Storytelling Lab</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Hocus & Lotus</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Ma(r)te in Moto</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Robottiamo</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Programmiamoci con Cody</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di cittadinanza: <u>Quando la cucina è un'opera d'arte</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Teatro ... mettamoci in gioco</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Regine e Re</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Una favola in musica</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Body percussion & musica in movimento</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: <u>Un'esperienza da guida turistica nella mia città</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: <u>Viaggio nel Medioevo andata e ritorno: alla scoperta di Brescia</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: <u>Dentro un quadro</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Insieme pensiamo, facciamo, impariamo"	€ 81.312,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 99.358,00	€ 100.000,00