



Candidatura N. 1049505

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

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IC MONTEGROSSO
Codice meccanografico	ATIC808006
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA RE UMBERTO, 29
Provincia	AT
Comune	Montegrosso D'asti
CAP	14048
Telefono	0141953035
E-mail	ATIC808006@istruzione.it
Sito web	www.scuolevaltiglione.it
Numero alunni	763
Plessi	ATAA808013 - MONTEGROSSO ATAA808024 - 'MOMBERCELLI' ATAA808035 - SCUOLA MATERNA - AGLIANO ATAA808046 - MONGARDINO CAP. ATEE808018 - AGLIANO CAP. ATEE808029 - MONTICONE - MOMBERCELLI ATEE80803A - MONTEGROSSO CAP. ATEE80804B - VIGLIANO ATEE80806D - MONGARDINO CAP. ATEE80807E - CASTELNUOVO CALCEA ATIC808006 - IC MONTEGROSSO ATMM808017 - CARRETTO - MONTEGROSSO D'ASTI ATMM808028 - ZANDRINO - MOMBERCELLI

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1049505 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza alfabetica funzionale	DIAMOCI UNA MANO	€ 5.082,00
Competenza alfabetica funzionale	MomArt	€ 4.769,70
Competenza alfabetica funzionale	GIOCHIIMPARIAMO	€ 4.769,70
Competenza alfabetica funzionale	GIOCHIIMPARIAMO PLUS	€ 4.769,70
Competenza in materia di cittadinanza	L'ALFABETIZZAZIONE ECOLOGICA	€ 5.082,00
Competenza in materia di cittadinanza	GEOCITTADINI	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 29.555,10

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: Esperienza, competenza e abilità: un "ponte" per l'anno che verrà

Descrizione progetto	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. 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. 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. I percorsi di formazione sono volti a: - 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
DIAMOCI UNA MANO	€ 5.082,00
MomArt	€ 4.769,70
GIOCHIIMPARIAMO	€ 4.769,70
GIOCHIIMPARIAMO PLUS	€ 4.769,70
L'ALFABETIZZAZIONE ECOLOGICA	€ 5.082,00
GEOCITTADINI	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 29.555,10

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza alfabetica funzionale

Titolo: DIAMOCI UNA MANO

Dettagli modulo

Titolo modulo	DIAMOCI UNA MANO
Descrizione modulo	Obiettivi:comprendere domande e formulare risposte, formulare domande pertinenti con uso di un linguaggio appropriato, ascoltare storie narrate e rielaborarne il contenuto in forma verbale, gestuale, scritta e/o grafica, sviluppare la capacità di ascolto e di attenzione, partecipare a conversazioni in circle-time dimostrando di comprendere l'intervento degli altri e tenendone conto per formulare il proprio. Metodologie: attività laboratoriali: si utilizzerà il cooperative-learning nelle diverse modalità , partendo dal lavoro in coppie, per passare al confronto in gruppi più ampi, ricorrendo anche alla peer-education, affidando a turno compiti di tutoraggio verso i compagni maggiormente in difficoltà. Verranno utilizzate le discussioni come aspetto imprescindibile per imparare ad articolare il proprio pensiero. Modalità di verifica- valutazioneUtilizzo della "mappa nel centro" per rendere consapevoli gli alunni di quanto compreso sull'attività svolta e condividerlo con i compagni. Diario di bordo steso dai ragazzi in alcuni momenti del percorso. Interviste individuali. Griglie di autovalutazione durante il "fish-bowl". Attività: Ascolto attivo di storie e rielaborazione con drammatizzazione, riproduzione con il teatro con le ombre, rilettura a più voci con attribuzione di ruoli, rielaborazione grafica, trasformazione della storia cambiando il finale o i personaggi. Invenzione di storie in gruppo da raccontare agli altri compagni. Racconto di storie da diversi punti di vista. Trasformazione del tempo di narrazione di una storia. Gioco delle interviste rovesciate. Attività svolte all'aperto, percorsi in natura e rielaborazione dell'esperienza utilizzando le regole delle 5W + H .
Data inizio prevista	22/06/2021
Data fine prevista	30/03/2022
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	ATEE808029

Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: DIAMOCI UNA MANO

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: MomArt

Dettagli modulo

Titolo modulo	MomArt
Descrizione modulo	La metodologia tenderà ad accrescere le minime facoltà creative/espressive dei singoli allievi, che sono state scarsamente coltivate durante il periodo pandemico poiché sostituite da prodotti digitali. Si svolgeranno lezioni teoriche e tecnico-pratico-operative, volte a sfruttare le potenzialità espressive del colore nelle opere grafiche e pittoriche, declinando in diversi modi: naturalistico/descrittivo, simbolico/espressivo. Le attività didattiche saranno orientate a fornire agli allievi: entusiasmo per l'arte e per il bello; elementi basilari di cultura della comunicazione visiva ed espressiva; consapevolezza del notevole valore del vasto patrimonio artistico che ci circonda; consapevolezza della valenza civica delle espressioni in Italia e nel Mondo. Si svolgeranno lavori sia singoli che a piccoli gruppi, privilegiando attività esperienziali in cooperative learning volte a implementare la fiducia nelle personali competenze creative, sperimentando diverse tecniche, dal chiaroscuro alla tempera partendo da un'analisi della tecnica del colore. I raccordi interdisciplinari saranno costanti con diverse discipline, soprattutto verso le discipline artistiche-espressive in un'ottica trasversale, valutando e confrontando l'utilizzo del colore nelle diverse culture.
Data inizio prevista	21/06/2021
Data fine prevista	25/06/2021
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	ATMM808028
Numero destinatari	17 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MomArt

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		17	1.769,70 €
	TOTALE					4.769,70 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza alfabetica funzionale

Titolo: GIOCHIIMPARIAMO

Dettagli modulo

Titolo modulo	GIOCHIIMPARIAMO
Descrizione modulo	Il progetto "Giochimpiamo" è finalizzato al potenziamento delle competenze logico-linguistico-comunicative-digitali degli alunni attraverso la metodologia della gamification. La gamification nella didattica è l'utilizzo delle meccaniche e delle dinamiche dei giochi per veicolare contenuti formativi. Attraverso la gamification l'apprendimento avviene in maniera informale e divertente, perché promosso dalla motivazione e dalla gratificazione che i giochi fanno sviluppare. In questo modo i ragazzi potranno acquisire e consolidare le proprie competenze logico-linguistiche- comunicative-digitali divertendosi ed interagendo con i loro compagni. Gli argomenti trattati saranno: -morfologia della lingua italiana; -sintassi della frase semplice; -comprensione e produzione del testo scritto, orale e video; -utilizzo di strumenti digitali per rendere l'apprendimento più efficace e significativo. Ciascun argomento sarà sviluppato con una metodologia laboratoriale che si avvale della gamification e del cooperative learning. Inizialmente gli alunni si cimenteranno in attività già predisposte dall'esperto per iniziare a conoscerne i meccanismi e le dinamiche. In seguito, sempre con la guida dei docenti, saranno invitati a produrre semplici giochi didattici con cui potranno far misurare i propri compagni. Infine saranno chiamati a produrre in autonomia uno o più giochi didattici a loro scelta con i quali si sfideranno in un torneo. Obiettivi attesi: - recuperare/potenziare le conoscenze morfologiche e sintattiche della lingua italiana; -migliorare la capacità di comprensione di varie tipologie testuali; -conoscere alcuni strumenti digitali utili per rendere l'apprendimento efficace e significativo Valutazione formativa: Osservazione sistematica degli alunni.
Data inizio prevista	21/06/2021
Data fine prevista	02/07/2021
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	ATMM808017
Numero destinatari	17 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: GIOCHIIMPARIAMO

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		17	1.769,70 €
	TOTALE					4.769,70 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza alfabetica funzionale

Titolo: GIOCHIIMPARIAMO PLUS

Dettagli modulo

Titolo modulo	GIOCHIIMPARIAMO PLUS
Descrizione modulo	Il progetto "Giochimpiamo" è finalizzato al potenziamento delle competenze logico-linguistico-comunicative-digitali degli alunni attraverso la metodologia della gamification. La gamification nella didattica è l'utilizzo delle meccaniche e delle dinamiche dei giochi per veicolare contenuti formativi. Attraverso la gamification l'apprendimento avviene in maniera informale e divertente, perché promosso dalla motivazione e dalla gratificazione che i giochi sanno sviluppare. In questo modo i ragazzi potranno acquisire e consolidare le proprie competenze logico-linguistiche- comunicative-digitali divertendosi ed interagendo con i loro compagni. Gli argomenti trattati saranno: -morfologia della lingua italiana; -sintassi della frase semplice; -comprensione e produzione del testo scritto, orale e video; -utilizzo di strumenti digitali per rendere l'apprendimento più efficace e significativo. Ciascun argomento sarà sviluppato con una metodologia laboratoriale che si avvale della gamification e del cooperative learning. Inizialmente gli alunni si cimenteranno in attività già predisposte dall'esperto per iniziare a conoscerne i meccanismi e le dinamiche. In seguito, sempre con la guida dei docenti, saranno invitati a produrre semplici giochi didattici con cui potranno far misurare i propri compagni. Infine saranno chiamati a produrre in autonomia uno o più giochi didattici a loro scelta con i quali si sfideranno in un torneo. Obiettivi attesi: - recuperare/potenziare le conoscenze morfologiche e sintattiche della lingua italiana; -migliorare la capacità di comprensione di varie tipologie testuali; -conoscere alcuni strumenti digitali utili per rendere l'apprendimento efficace e significativo Valutazione formativa: Osservazione sistematica degli alunni.
Data inizio prevista	21/06/2021
Data fine prevista	02/07/2021
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	ATMM808017
Numero destinatari	17 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: GIOCHIIMPARIAMO PLUS

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		17	1.769,70 €
	TOTALE					4.769,70 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di cittadinanza

Titolo: L'ALFABETIZZAZIONE ECOLOGICA

Dettagli modulo

Titolo modulo	L'ALFABETIZZAZIONE ECOLOGICA
Descrizione modulo	Il Service Learning è una proposta pedagogica che unisce il Service (la cittadinanza attiva, le azioni solidali, l'impegno in favore della comunità) con il Learning, affinché gli allievi possano sviluppare le proprie conoscenze e competenze attraverso un servizio solidale alla comunità. Le attività didattiche partono da situazioni problematiche reali e gli studenti partecipano in modo attivo al processo di apprendimento. La metodologia promuove l'ideazione di percorsi di apprendimento finalizzati alla realizzazione di un servizio, che soddisfa un bisogno vero e sentito sul territorio. Le iniziative intraprese prevedono sempre una stretta collaborazione con le istituzioni locali e puntano a stabilire un circolo virtuoso tra apprendimento in aula e servizio solidale. Le attività di Service Learning sono funzionali all'innalzamento dei livelli di competenza, al miglioramento dell'autostima, della motivazione allo studio, della partecipazione alle attività scolastiche e favoriscono l'acquisizione di comportamenti pro-sociali e di cittadinanza attiva. I ragazzi imparano, imparano a fare, imparano a imparare. Le attività laboratoriali verranno progettate potenziando le competenze di base dell'area tecnica-scientifica individuando progressi, limiti e rischi delle applicazioni e delle tecnologie nell'attuale dimensione socio culturale. Le abilità comprenderanno studio e utilizzo di strumenti tecnologici e dati scientifici valutati a partire dalle osservazioni effettuate per sviluppare competenze inerenti questioni etiche e ambientali riguardo il concetto di sostenibilità (agenda 2030). Le attività consisteranno in compiti di realtà di alfabetizzazione ecologica in un approccio interdisciplinare e saranno svolte in setting di aule flessibili e immersive.
Data inizio prevista	21/06/2021
Data fine prevista	02/07/2021
Tipo Modulo	Competenza in materia di cittadinanza
Sedi dove è previsto il modulo	ATMM808028
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: L'ALFABETIZZAZIONE ECOLOGICA

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 cittadinanza

Titolo: GEOCITTADINI

Dettagli modulo

Titolo modulo	GEOCITTADINI
Descrizione modulo	Il Service Learning è una proposta pedagogica che unisce il Service con il Learning. Gli alunni svolgeranno attività esperienziali partendo dal proprio bagaglio di conoscenze e interrogativi. Le attività consisteranno in compiti di realtà partendo da esperienze di lettura attiva/partecipata con la metodologia del Circle Time; verranno integrate e sistematizzate le conoscenze teoriche/esperienziali favorendo lo scambio di idee e la capacità di argomentare con il Debate. La naturale complessità della realtà/delle conoscenze/delle competenze verrà affrontata con gli alunni con l'assegnazione di compiti autentici, sviluppati in ambienti di apprendimento concreti, attivi e partecipativi. La capacità di analisi/argomentazione sarà accompagnata dalla capacità di narrazione orale /scritta con l'utilizzo dello storytelling. Lo Storytelling è una metodologia che utilizza i principi della retorica/narratologia al fine di inquadrare gli eventi della realtà e spiegarli secondo una logica di senso. Parallelamente si favorirà l'approccio del cooperative learning e del peer-to-peer al fine di attivare/sostenere pratiche riflessive e di organizzazione delle conoscenze individuali/di gruppo. Verranno considerate le competenze di base dell'area umanistico-espressiva, sviluppabili con la consapevolezza della propria competenza alfabetica funzionale e dell'espressione culturale, connesse con la capacità cognitiva dell'individuo di interpretare il mondo e relazionarsi con gli altri. Ciò promuove la valorizzazione delle diversità globali, della conoscenza della cultura locale con il patrimonio delle espressioni territoriali legate all'influenza reciproca tra tradizioni, prodotti culturali e individui. Le forme con cui si promuoveranno gli aspetti sono tese a sperimentare diverse modalità espressive.
Data inizio prevista	21/06/2021
Data fine prevista	02/07/2021
Tipo Modulo	Competenza in materia di cittadinanza
Sedi dove è previsto il modulo	ATMM808028
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: GEOCITTADINI

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
Esperienza, competenza e abilità: un "ponte" per l'anno che verrà	€ 29.555,10
TOTALE PROGETTO	€ 29.555,10

Avviso	0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità (Piano 1049505)
Importo totale richiesto	€ 29.555,10
Massimale avviso	€ 60.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	
Data Delibera collegio docenti	-
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	
Data Delibera consiglio d'istituto	-
Data e ora inoltro	20/05/2021 11:27:42
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
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>DIAMOCI UNA MANO</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>MomArt</u>	€ 4.769,70	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>GIOCHIIMPARIAMO</u>	€ 4.769,70	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>GIOCHIIMPARIAMO PLUS</u>	€ 4.769,70	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di cittadinanza: <u>L'ALFABETIZZAZIONE ECOLOGICA</u>	€ 5.082,00	



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

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

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

Scuola IC MONTEGROSSO (ATIC808006)

10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di cittadinanza: <u>GEOCITTADINI</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Esperienza, competenza e abilità: un "ponte" per l'anno che verrà"	€ 29.555,10	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 29.555,10	€ 60.000,00