



**Candidatura N. 1054797**

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

**Sezione: Anagrafica scuola**

**Dati anagrafici**

<b>Denominazione</b>	I.C. SAN FRANCESCO DA PAOLA
<b>Codice meccanografico</b>	GEIC81200X
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA BOLOGNA, 86
<b>Provincia</b>	GE
<b>Comune</b>	Genova
<b>CAP</b>	16127
<b>Telefono</b>	0102428355
<b>E-mail</b>	GEIC81200X@istruzione.it
<b>Sito web</b>	<a href="https://www.icsfdapaolage.edu.it/">https://www.icsfdapaolage.edu.it/</a>
<b>Numero alunni</b>	920
<b>Plessi</b>	GEAA81201R - S.MAT. DI VIA BOLOGNA GEAA81202T - S.MAT. - MONTEGRAPPA - GEEE812012 - S.EL. - A.MAMELI - GEEE812023 - S.EL. - MONTEGRAPPA - GEIC81200X - I.C. SAN FRANCESCO DA PAOLA GEMM812011 - I.C. S.FRANCESCO DA PAOLA-BIXIO



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1054797 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza multilinguistica	Inglese che passione !	€ 5.082,00
Competenza digitale	Progetta e crea	€ 5.082,00
Competenza digitale	Insieme vinciamo	€ 5.082,00
Competenza digitale	Un robot per crescere	€ 5.082,00
Competenza in materia di cittadinanza	Natur-andando	€ 5.082,00
Competenza imprenditoriale	Leggi e condividi	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	C'è Musica nell'aria	€ 4.041,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 34.533,00</b>



## Articolazione della candidatura

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

#### 10.2.2A - Competenze di base

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: L'Arcipelago dell'innovazione

Progetto: L'Arcipelago dell'innovazione	
<b>Descrizione progetto</b>	<p>La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2020-2021 e 2021-2022, in particolare durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate al potenziamento degli apprendimenti e delle competenze chiave, in conformità alla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea 22 maggio 2018.</p> <p>La progettazione e la realizzazione dei percorsi didattici e formativi sono ispirate all'utilizzo di metodologie didattiche innovative, che valorizzano l'apprendimento attivo e cooperativo, con particolare attenzione anche al benessere personale e alle relazioni. Le azioni promuovono il protagonismo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti, delle adulte e degli adulti, in situazioni esperienziali.</p> <p>I moduli didattici sono svolti in setting di aula flessibili e modulari oppure in contesti di tipo esperienziale o immersivo, anche all'aperto, nel rispetto delle norme sulle misure di sicurezza Covid vigenti, in sinergia con le realtà istituzionali, culturali, sociali, economiche del territorio.</p> <p>I percorsi di formazione sono volti a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rafforzare le competenze chiave per l'apprendimento permanente, in particolare potenziando i livelli di base;</li> <li>- Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio con metodologie innovative, proattive e stimolanti;</li> <li>- Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente.</li> </ul>



## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Inglese che passione !	€ 5.082,00
Progetta e crea	€ 5.082,00
Insieme vinciamo	€ 5.082,00
Un robot per crescere	€ 5.082,00
Natur-andando	€ 5.082,00
Leggi e condividi	€ 5.082,00
C'è Musica nell'aria	€ 4.041,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 34.533,00</b>

## Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza multilinguistica**  
**Titolo: Inglese che passione !**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Inglese che passione !
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il progetto ha come obiettivo principale quello di favorire il potenziamento della lingua Inglese (L2) utilizzando attività ludiche, grafico/pittoriche e di movimento: giochi di squadra / individuali, songs, storytelling...</p> <p>Le attività serviranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- per incrementare l'interesse e la curiosità verso la lingua straniera;</li> <li>- per migliorare le capacità di ascolto e di attenzione;</li> <li>- per valorizzare e promuovere la diversità linguistica e culturale;</li> <li>- per favorire la socializzazione e il rispetto nei confronti dei compagni.</li> </ul> <p><b>OBIETTIVI LINGUISTICI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ampliare e consolidare le strutture grammaticali acquisite per favorire la capacità di usare le stesse in modo autonomo per una comunicazione più efficace;</li> <li>- arricchire il lessico indispensabile alla comunicazione/comprendimento in situazioni quotidiane familiari, ma anche di realtà più allargate usando vari registri (riferire su fatti ed episodi in conversazione o narrazione).</li> </ul> <p><b>COMPETENZE FONETICHE:</b></p> <p>Migliorare la capacità di riprodurre i suoni nella lingua inglese.</p> <p><b>COMPETENZE COMUNICATIVE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- produrre frasi significative;</li> <li>- interagire con i compagni parlando di oggetti, luoghi, persone, situazioni note;</li> <li>- rispondere a semplici domande;</li> <li>- esprimere informazioni su di sé e sugli altri.</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2021



<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	GEEE812012
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Inglese che passione !

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza digitale**

**Titolo: Progetta e crea**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Progetta e crea
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Attraverso un'attività di tipo ludico scientifico gli alunni esploreranno il mondo delle app per conoscere quelle di maggiore utilizzo, i diversi sistemi operativi supportati e i bisogni che soddisfano.</p> <p>Verrà focalizzata l'attenzione sulle app inerenti il mondo della cultura in particolare quelle a servizio dei sistemi museali e bibliotecari.</p> <p>Si farà ricorso ad "App Inventor", strumento per lo sviluppo di applicazioni che usa principalmente un linguaggio di programmazione visuale. Attraverso un'analisi della struttura logica che soggiace all'applicazione stessa, procedendo attraverso l'individuazione delle sotto-componenti utili (pulsanti, caselle di testo, immagini, suoni, video), i ragazzi creeranno mappe concettuali e storyboard per i collegamenti delle diverse "finestre" e per i pulsanti di azione. Innanzitutto il gruppo di lavoro procederà dai dati raccolti in un sondaggio rivolto ai compagni e alle compagne della scuola secondaria per analizzare bisogni ed esigenze dei lettori riguardo alle funzioni della Biblioteca e ad eventuali altre richieste.</p> <p>Si organizzeranno poi sottogruppi di lavoro, guidati da un project-manager chiamato a coordinare i diversi ruoli assegnati a ciascuno. I sottogruppi lavoreranno ciascuno ad una componente diversa. Individuati gli obiettivi che si intendono perseguire attraverso l'uso della app, si definiranno i "comportamenti-risposta" da attribuire alla app a seguito degli input degli utenti. Saranno curati in particolare proprio i componenti dell'interfaccia utente allo scopo di rendere simpatica e pratica nell'uso e nella condivisione di contenuti una app nata a scuola!</p>
<b>Data inizio prevista</b>	04/10/2021



<b>Data fine prevista</b>	31/01/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	GEMM812011
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Progetta e crea

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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza digitale**  
**Titolo: Insieme vinciamo**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Insieme vinciamo
----------------------	------------------



<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il nostro Istituto partecipa da anni alla competizione FIRST® LEGO® League, un concorso mondiale per qualificazioni successive di scienza e robotica con squadre costituite da alunne e alunni della scuola secondaria di primo grado.</p> <p>La competizione è inserita dal MI nell'elenco delle competizioni che favoriscono la valorizzazione delle eccellenze (nota n.20706 del 13-11-2020 e il decr. Min. n. 152, del 27-10-2020).</p> <p>Nelle squadre sono inseriti anche alunni con disabilità plurima e complessa che sono inseriti nel progetto Polo Gravi del nostro Istituto.</p> <p>Le squadre di alunni svolgeranno le attività previste e richieste dalla gara:</p> <p>1- predisposizione di un progetto scientifico innovativo la cui tematica viene indicata dall'organizzazione della competizione nell'agosto di ogni anno. Gli alunni dovranno confrontarsi sulla tematica, fare una ricerca in rete, contattare esperti scientifici per informarsi, definire una proposta progettuale innovativa, redigere il progetto scientifico nel dettaglio allegando anche modelli o predisponendo simulazioni, presentare il progetto in modo originale e stimolante.</p> <p>2- allestimento del campo con il montaggio delle missioni Lego, costruzione del robot con gli attachment necessari e programmazione del robot per lo svolgimento di "missioni" tecniche sul campo di gara predisposto dall'organizzazione e invio alle squadre. La programmazione del robot avviene con software dedicato, un'applicazione free di programmazione a blocchi.</p> <p>3- attività di tinkering per la creazione di una presentazione che mostri alle giurie lo spirito di collaborazione e team building che la squadra ha sviluppato nel corso delle attività.</p> <p>Il gruppo di alunni sarà diviso in 2 squadre di 10 ciascuna come è il numero previsto dalla competizione.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	04/10/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/01/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	GEMM812011
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Insieme vinciamo

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza digitale**  
**Titolo: Un robot per crescere**



### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Un robot per crescere
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Negli ultimi 5 anni scolastici il nostro Istituto ha partecipato alla competizione FIRST® LEGO® League, un concorso mondiale per qualificazioni successive di scienza e robotica con squadre costituite da alunne e alunni della scuola secondaria di primo grado. La competizione è stata inserita dal MI nell'elenco delle competizioni che favoriscono la valorizzazione delle eccellenze come si legge nella nota n. 20706 del 13 novembre 2020 e il decreto ministeriale 27 ottobre 2020, n. 152.</p> <p>Nelle attività destinate a chi parteciperà alla competizione il successivo anno scolastico ovvero 2022/23, le squadre di alunni svolgeranno le attività propedeutiche alla gara incentrate soprattutto sulla robotica educativa:</p> <p>1- costruzione di un robot di gara e dei relativi attachment necessari allo svolgimento di "missioni" robotiche utilizzando come esempio e modello quelle della competizione dell'anno in corso con particolare attenzione ai concetti legati alla modularità, alle macchine e agli ingranaggi.</p> <p>2- conoscenza dei motori e dei sensori nella robotica in riferimento al corpo umano e alle sue interazioni con l'ambiente esterno</p> <p>3- programmazione del robot mediante un software free di programmazione a blocchi. Programmazione di tutti i tipi di movimento, lettura dei sensori, utilizzo del giroscopio e line follower.</p> <p>Per poter creare un attività pomeridiane esperienziali con questo modello di riferimento gli alunni saranno divisi in 2 squadre di 10 ciascuna, il numero previsto dalla competizione con particolare attenzione alla partecipazione delle alunne.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	GEMM812011
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Un robot per crescere

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza in materia di cittadinanza**

**Titolo: Natur-andando**





### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Natur-andando
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il progetto è finalizzato all'applicazione del metodo scientifico (osservare fenomeni, rilevare problemi, fare ipotesi, verificarle attraverso la rilevazione di dati e la sperimentazione, rivedere le ipotesi). Si vuole offrire a tutti gli alunni e le alunne uno stimolo alla curiosità, alla capacità di osservazione, alla valutazione critica e al rispetto per l'ambiente. Le esperienze naturali mettono in condizione i bambini di prendersi cura dell'ambiente, della natura, del mondo. Le proposte sono finalizzate a sviluppare abilità pratiche e manuali, di osservazione e conoscenza "sul campo" dei cicli biologici dei vegetali.</p> <p>Tali esperienze sollecitano e rafforzano nei bambini la fiducia nelle proprie capacità di pensiero, la disponibilità a dare e ricevere aiuto, l'imparare dagli errori propri e altrui, l'apertura ad opinioni diverse e la capacità di argomentare le proprie.</p> <p>La realizzazione pratica di semplici esperimenti svolti in modo individuale e di gruppo porta le bambine e i bambini a descrivere le loro esperienze con l'utilizzo di differenti linguaggi, attraverso mappe concettuali, racconti scritti e orali, raccolte di fotografie, di materiali trovati in natura e di disegni.</p> <p>Le esperienze concrete potranno essere realizzate in aula e in spazi adatti: laboratorio didattico ma soprattutto in spazi naturali: aree verdi di pertinenza agli edifici del nostro istituto, parchi del quartiere e giardini.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in materia di cittadinanza
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	GEEE812012
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Natur-andando

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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza imprenditoriale**  
**Titolo: Leggi e condividi**



### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Leggi e condividi
<b>Descrizione modulo</b>	L'Istituto persegue l'educazione alle storie attraverso laboratori regolari di lettura che si avvalgono di metodologie mirate e di protocolli d'intesa con altri istituti della città e con il Dipartimento di Scienze della Formazione. Il presente progetto è finalizzato alla utilizzazione e diffusione di 'Arcipelago', l'applicazione digitale progettata e concretizzata dagli alunni con l'App Inventor. Gli obiettivi, raccolti attraverso un'indagine preliminare tra i ragazzi, sono: catalogare i libri della biblioteca scolastica e gestire il prestito anche in orario extracurricolare, aprire forum per amanti del genere, proporre eventi locali e pubblicizzare iniziative nazionali di carattere letterario, offrire attività di gamification per lettori, diffondere in maniera più capillare testi con comunicazione aumentativa, in-book e libri con font ad alta leggibilità, consentire lo scambio di opinioni e recensioni sui libri letti, offrire uno spazio che accolga i racconti di giovani scrittori.
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza imprenditoriale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	GEMM812011
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Leggi e condividi

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

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: C'è Musica nell'aria**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	C'è Musica nell'aria
----------------------	----------------------



<b>Descrizione modulo</b>	Il Progetto è realizzato attraverso interazioni col paesaggio sonoro al fine di stimolare l'attenzione e la riflessione critica verso elementi caratterizzanti il paesaggio sonoro, pur non escludendone una documentazione video-fotografica; nello specifico, si sensibilizzeranno gli alunni ad un uso più espressivo e ragionato delle tecnologie digitali (hardware e software), attraverso le quali verrebbe rivisitato sensorialmente l'ambiente, partendo da quello loro familiare, oltre a favorire le capacità creative a tutto campo, sia in fase di cattura, sia in quella di riproduzione del materiale audiovisivo raccolto. Il progetto laboratoriale consta anche di uscite sul territorio e una performance finale degli alunni coinvolti.
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	GEMM812011
<b>Numero destinatari</b>	10 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: C'è Musica nell'aria

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		10	1.041,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.041,00 €</b>



## Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
L'Arcipelago dell'innovazione	€ 34.533,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 34.533,00</b>

<b>Avviso</b>	0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità (Piano 1054797)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 34.533,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 100.000,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	-
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	-
<b>Data e ora inoltro</b>	21/05/2021 11:36:45
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo/rendiconto relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Sì

#### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Inglese che passione !</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Progetta e crea</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Insieme vinciamo</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Un robot per crescere</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di cittadinanza: <u>Natur-andando</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza imprenditoriale: <u>Leggi e condividi</u>	€ 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 I.C. SAN FRANCESCO DA PAOLA  
(GEIC81200X)

10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>C'è Musica nell'aria</u>	€ 4.041,00	
	<b>Totale Progetto "L'Arcipelago dell'innovazione"</b>	<b>€ 34.533,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 34.533,00</b>	<b>€ 100.000,00</b>