



Candidatura N. 20550 10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	ISTITUTO COMPRENSIVO ARTENA
Codice meccanografico	RMIC8DB002
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA G. DI VITTORIO 1
Provincia	RM
Comune	Artena
CAP	00031
Telefono	0695191091
E-mail	RMIC8DB002@istruzione.it
Sito web	www.istitutocomprensivoartena.gov.it
Numero alunni	1593
Plessi	RMAA8DB01V - ARTENA CENTRO URBANO RMAA8DB02X - ARTENA-MAIOTINI RMAA8DB031 - ARTENA- PONTE DEL COLLE RMAA8DB042 - ARTENA - VIA MAGGIORE RMAA8DB053 - COLUBRO RMAA8DB064 - ARTENA- MACERE RMEE8DB014 - ARTENA A. DE GASPERI RMEE8DB025 - ARTENA-VIE MUNICIPIO E FORTEZZA RMEE8DB036 - ARTENA - PONTE DEL COLLE RMEE8DB047 - ARTENA - MACERE RMMM8DB013 - SMS ARTENA



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 20550 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione motoria; sport; gioco didattico	A scuola in movimento 1	€ 7.082,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	A scuola in movimento 2	€ 7.082,00
Potenziamento della lingua straniera	Learning together	€ 7.082,00
Innovazione didattica e digitale	Didattica 2.0	€ 7.082,00
Potenziamento delle competenze di base	A colpi di mouse- Ita	€ 7.082,00
Potenziamento delle competenze di base	A colpi di mouse- Mate	€ 7.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 42.492,00



Articolazione della candidatura

10.1.1 - Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità

10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti

Sezione: Progetto

Progetto	
Titolo progetto	Aggiungi un posto ... in aula
Descrizione progetto	Con questo progetto si vuole favorire l'integrazione delle fasce più deboli degli alunni della scuola e contrastare l'abbandono scolastico. Si è scelto di promuovere un progetto che prevede sia dei moduli da svolgere nel corso dell'anno scolastico aprendo la scuola il pomeriggio, sia dei moduli da realizzarsi alla fine dell'anno scolastico proponendo una sorta di Campo scuola estivo.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Dal rapporto di autovalutazione dell'Istituto (RAV) elaborato successivamente agli esiti delle Prove Invalsi si evince che la popolazione studentesca presenta un background basso nella Primaria, Medio-Basso nella Secondaria e una preparazione scolastica iniziale (classi 2) e finale del 1° ciclo d'istruzione (classi 3 scuola secondaria primo grado) inferiore alla media provinciale, regionale e nazionale della popolazione, tanto che per anni la nostra scuola ha elaborato progetti perché considerata "zona ad alto flusso immigratorio"; ci sono poi situazioni di studenti in difficoltà perché provenienti da zone particolarmente svantaggiate o da famiglie con difficoltà socio economiche. Si rilevano altresì, molti alunni con difficoltà di apprendimento e di relazione provenienti anche dalle due "case famiglia presenti sul territorio.



Obiettivi

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Con questo progetto si vuole favorire l'integrazione delle fasce più deboli degli alunni della scuola e contrastare l'abbandono scolastico con la valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta anche al pomeriggio grazie alle collaborazioni con il territorio, le famiglie, la comunità locale. Nello specifico, il progetto ha l'obiettivo di far acquisire le seguenti competenze: • Utilizzare le nuove metodologie della didattica digitale per il recupero e consolidamento delle competenze di base nella lingua italiana e matematica; • Utilizzare le nuove metodologie della didattica digitale per il recupero e consolidamento delle competenze di base della lingua straniera; • Promuovere l'attività motoria per favorire la socializzazione e l'inclusione.

Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto è destinato principalmente a tutti gli alunni BES, DSA, nonché a tutti i ragazzi appartenenti alle fasce più deboli sia dal punto di vista del disagio che degli apprendimenti, prevedendo comunque di inserire anche alunni delle fasce superiori per favorire l'integrazione.

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

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Si prevede la realizzazione di:

- laboratori per il recupero delle competenze di base (italiano, matematica e lingua straniera) mediante l'uso delle TIC per facilitare e accattivare l'attenzione dei ragazzi;
- di un laboratorio per l'avviamento alla certificazione informatica (ECDL o similare) per favorire l'inserimento nel mondo del lavoro;
- di laboratori di motoria per il recupero dell'integrazione sociale.

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Sarà garantita l'apertura della scuola secondaria di 1° nel pomeriggio con la realizzazione di laboratori di recupero delle competenze di base e della lingua straniera, laboratori di alfabetizzazione informatica e con un laboratorio musicale. Per quanto riguarda la scuola Primaria si realizzeranno dei laboratori estivi gratuiti.

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

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

La metodologia didattica sull'apprendimento esperienziale secondo cui si sperimenta ciò che si acquisisce durante il processo di apprendimento.

Si alternano pertanto:

- ∅ Momenti espositivi del docente, di presentazione dell'argomento con l'ausilio di diapositive;
- ∅ Esercitazioni pratiche, personalizzate sulla realtà;
- ∅ Momenti di discussione e approfondimento finalizzati all'apprendimento collaborativo;

È importante, inoltre, sottolineare un aspetto fondamentale per il successo dell'iniziativa. La componente di didattica attiva che caratterizzerà la formazione d'aula: l'aula sarà cioè concepita come un vero e proprio laboratorio che, pur avvalendosi degli input conoscitivi del docente, privilegerà il "lavoro di chi apprende" attraverso un alternarsi di lezioni, discussioni, esercitazioni strutturate, simulazioni, lavori di gruppo su "compiti reali".

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto si integra in modo funzionale con l'attività scolastica caratteristica del PTOF d'Istituto che mette in evidenza la necessità di potenziare, per la nostra realtà territoriale, gli stessi aspetti didattici, proponendoli però con una modalità più accattivante e coinvolgente, includendo la strategia del "Learning by doing".



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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

L'offerta formativa del nostro Istituto, ha come punto di forza la ricchezza delle proposte esplicitate nel POF per i diversi ordini di scuola. I progetti sono finalizzati al successo formativo, Ampliamento, Integrazione dell'offerta formativa, ai bisogni personali e sociali e vengono realizzati anche grazie al contributo esterno proveniente dal Comune, Associazioni Culturali, Sportive e non, che da anni collaborano, a titolo gratuito, con la nostra scuola. Inoltre si effettuerà un progetto condiviso di attività motoria col l'I.C. Segni e l'I.C. Carpineto Romano, che si concluderà con una manifestazione sportiva finale che prevede la partecipazione degli alunni delle varie scuole.

Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

L'innovatività di tale progetto è da ravvisarsi nelle parole chiave cittadinanza attiva, esperienze innovative, bisogni specifici, esperienze extracurricolari, metodi di apprendimento innovativi (tutoring-mentoring, learning by doing) da realizzarsi in tipologie di intervento quali: potenziamento delle competenze di base, potenziamento della lingua straniera, Innovazione didattica e digitale, Educazione motoria, sport, gioco didattico. Inoltre la grande novità consisterà proprio nell'apertura della scuola oltre gli orari e i periodi tradizionali.

Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

L'obiettivo del progetto è contrastare la dispersione scolastica facendo sperimentare agli alunni metodologie efficaci e coinvolgenti. La scuola deve saper mantenere vivo l'interesse e la voglia di partecipare ed apprendere degli studenti con apprendimento caratterizzato da una partecipazione dinamica. Le nuove tecnologie digitali e l'attività motoria, per i ragazzi di oggi, si offrono come uno strumenti utili ed efficaci per superare difficoltà e barriere ma anche stimoli per migliorare la propria autostima e capacità del fare. La chiave per evitare l'abbandono è saper accogliere gli studenti con le loro specificità e sviluppare le loro conoscenze con un insegnamento differenziato, attivo e coinvolgente per far sì che lo studente consideri la scuola un supporto fondamentale per il proprio futuro.

Sezione: Progetti collegati della Scuola

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

Titolo del Progetto	Progetto del PTOF?	Anno scolastico	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
Progetto "Gioco Sport"	No	2016/2017		http://www.istitutocomprensivoartena.gov.it/attachments/articolle/980/Progettualit%C3%A0%20curricolare%202016_17.pdf



Progetto "Informatica"	No	2016/2017		http://www.istitutocomprensivoartena.gov.it/attachments/articole/980/Progettualit%C3%A0%20Extracurricolare%202016_17.pdf
Progetto 'Recupero e potenziamento delle competenze di base di Italiano e Matematica'	No	2016/2017		http://www.istitutocomprensivoartena.gov.it/attachments/articole/980/Progettualit%C3%A0%20Extracurricolare%202016_17.pdf
Progetto 'Recupero e potenziamento lingue straniere'	No	2016/2017		http://www.istitutocomprensivoartena.gov.it/attachments/articole/980/Progettualit%C3%A0%20Extracurricolare%202016_17.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alliegato
Nell'ambito del Piano dell'Offerta Formativa per l'anno scolastico 2016/2017 è stato approvato un progetto di attività motorio-sportiva che coinvolge, a titolo gratuito, alcune Società Sportive del territorio con cui si condivide il valore delle attività sportive, specialistiche e non, per coinvolgere gli alunni sul piano formativo e culturale, ed il presupposto etico e culturale della prevenzione di svariate forme di dispersione scolastica a favore del diritto allo studio e della formazione dei giovani alunni orientata verso l'acquisizione di competenze motorie, volte ad individuare interessi negli allievi ai fini dell'orientamento scolastico.	2	CKAM ARTENA Virtus Montefortino	3632/A35	11/11/2016	Sì



<p>Nell'ambito del Piano dell'Offerta Formativa per l'anno scolastico 2016/2017 è stato approvato un progetto di attività motorio-sportiva che coinvolge, a titolo gratuito, alcune Società Sportive del territorio con cui si condivide il valore delle attività sportive, specialistiche e non, per coinvolgere gli alunni sul piano formativo e culturale, ed il presupposto etico e culturale della prevenzione di svariate forme di dispersione scolastica a favore del diritto allo studio e della formazione dei giovani alunni orientata verso l'acquisizione di competenze motorie, volte ad individuare interessi negli allievi ai fini dell'orientamento scolastico.</p>	<p>1</p>	<p>ASD ARTENA RUGBY REDBLU</p>	<p>3632/A35</p>	<p>11/11/2016</p>	<p>Sì</p>
<p>Nell'ambito del Piano dell'Offerta Formativa per l'anno scolastico 2016/2017 è stato approvato un progetto di attività motorio-sportiva che coinvolge, a titolo gratuito, alcune Società Sportive del territorio con cui si condivide il valore delle attività sportive, specialistiche e non, per coinvolgere gli alunni sul piano formativo e culturale, ed il presupposto etico e culturale della prevenzione di svariate forme di dispersione scolastica a favore del diritto allo studio e della formazione dei giovani alunni orientata verso l'acquisizione di competenze motorie, volte ad individuare interessi negli allievi ai fini dell'orientamento scolastico.</p>	<p>2</p>	<p>ASD SS LAZIO ARCHERY Associazione Culturale Sbandieratori e Musicisti Alfieri del Cardinale Borghese</p>	<p>3631/A35</p>	<p>11/11/2016</p>	<p>Sì</p>

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	All egato



Le due Istituzioni scolastiche si impegnano, sulla base della propria autonomia, a siglare un Accordo di Rete finalizzato all'attuazione del - Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020, Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico 10.1. – Riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa. Azione 10.1.1, qualora il progetto venisse finanziato.	RMIC8AZ00T SEGNI VIA MARCONI,15	3584	09/11/20 16	Si
---	---------------------------------	------	----------------	----

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
A scuola in movimento 1	€ 7.082,00
A scuola in movimento 2	€ 7.082,00
Learning together	€ 7.082,00
Didattica 2.0	€ 7.082,00
A colpi di mouse- Ita	€ 7.082,00
A colpi di mouse- Mate	€ 7.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 42.492,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico
Titolo: A scuola in movimento 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	A scuola in movimento 1
Descrizione modulo	Il modulo prevederà un corso di 12 h di avviamento al nuoto e 18 h di avviamento ad uno sport specifico da definirsi.
Data inizio prevista	12/06/2017
Data fine prevista	30/06/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8DB014
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	12 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi 18 - Campo scuola
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: A scuola in movimento 1

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

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: A scuola in movimento 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	A scuola in movimento 2
Descrizione modulo	Il modulo prevederà un corso di 12 h di avviamento al nuoto e 18 h di avviamento ad uno sport specifico da definirsi.
Data inizio prevista	12/06/2017
Data fine prevista	30/06/2017



Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8DB014
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	12 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi 18 - Campo scuola
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: A scuola in movimento 2

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

Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento della lingua straniera

Titolo: Learning together

Dettagli modulo

Titolo modulo	Learning together
----------------------	-------------------



Descrizione modulo	Attività di recupero attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie (piattaforme didattiche specifiche) e attività di visione di brevi filmati/cartoni animati in lingua con i sottotitoli in italiano.
Data inizio prevista	01/02/2017
Data fine prevista	01/05/2017
Tipo Modulo	Potenziamento della lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	RMMM8DB013
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali Allievi bisognosi di azioni di orientamento
Lingua	Inglese
Livello lingua	Livello Base - A1

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Learning together

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



Elenco dei moduli
Modulo: Innovazione didattica e digitale
Titolo: Didattica 2.0

Dettagli modulo

Titolo modulo	Didattica 2.0
Descrizione modulo	Si realizzerà un laboratorio di informatica per avvicinare i ragazzi alla padronanza del mezzo tecnologico col fine di accedere ad una certificazione europea delle competenze digitali.
Data inizio prevista	01/02/2017
Data fine prevista	31/05/2017
Tipo Modulo	Innovazione didattica e digitale
Sedi dove è previsto il modulo	RMMM8DB013
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali Allievi bisognosi di azioni di orientamento

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Didattica 2.0

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



Opzioni	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Potenziamento delle competenze di base
Titolo: A colpi di mouse- Ita

Dettagli modulo

Titolo modulo	A colpi di mouse- Ita
Descrizione modulo	Si prevede il recupero delle competenze di base della lingua italiana mediante l'utilizzo del tablet che sfrutta una piattaforma digitale specifica.
Data inizio prevista	12/06/2017
Data fine prevista	30/06/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8DB014
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Lezioni addizionali a piccoli gruppi
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: A colpi di mouse- Ita

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alun	Importo voce
------------	---------------	------------------	-----------------	----------	-----------	--------------



					ni	
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzioni	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Opzioni	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Potenziamento delle competenze di base
Titolo: A colpi di mouse- Mate

Dettagli modulo

Titolo modulo	A colpi di mouse- Mate
Descrizione modulo	Si prevede il recupero delle competenze di base della matematica mediante l'utilizzo del tablet che sfrutta una piattaforma digitale specifica.
Data inizio prevista	12/06/2017
Data fine prevista	30/06/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8DB014
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: A colpi di mouse- Mate

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



Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 20550)
Importo totale richiesto	€ 42.492,00
Massimale avviso	€ 45.000,00
Num. Delibera collegio docenti	3665/A19 Delibera n.18
Data Delibera collegio docenti	20/10/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	3664/A19 Delibera n.12
Data Delibera consiglio d'istituto	18/10/2016
Data e ora inoltro	14/11/2016 11:51:45

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>A scuola in movimento 1</u>	€ 7.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>A scuola in movimento 2</u>	€ 7.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento della lingua straniera: <u>Learning together</u>	€ 7.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>Didattica 2.0</u>	€ 7.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>A colpi di mouse- Ita</u>	€ 7.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>A colpi di mouse- Mate</u>	€ 7.082,00	
	Totale Progetto "Aggiungi un posto ... in aula"	€ 42.492,00	
	TOTALE PIANO	€ 42.492,00	€ 45.000,00