

AVVISO - 59369, 19/04/2024, FSE+, Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025
CANDIDATURA N. 2316
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	ISTITUTO SALESIANO DON BOSCO - VILLA RANCHIBILE
Codice meccanografico	PA1M01900C
Tipo istituto	SCUOLA SEC. PRIMO GRADO NON STATALE
Indirizzo	VIA LIBERTA' 199
Provincia	PALERMO
Comune	PALERMO
CAP	90100
Telefono	0916252056
Email	segreteria@ranchibile.org
Sito web	
Numero Alunni	281
Plessi	PA1M01900C

Il file è organizzato in 'Riepilogo candidatura' e a seguire i progetti con i relativi moduli.

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025
Istituto	PA1M01900C - ISTITUTO SALESIANO DON BOSCO
Codice candidatura	2316
Importo totale richiesto	€ 79.896,00
Num. Prot. Delibera Delibera Collegio Docenti	804
Data Delibera Delibera Collegio Docenti	16/05/2024
Num. Prot. Delibera Delibera Consiglio d'istituto	803
Data Delibera Delibera Consiglio d'istituto	16/05/2024
Stato candidatura	Inviata
Data invio candidatura	24/05/2024

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
InnovAction: Esplorando il Futuro attraverso Sport, Arte e Scienza	€ 79.896,00
TOTALE PROGETTI	€ 79.896,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Orienteering: Un'avventura educativa tra natura e competenze	€ 7.460,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Esplorazioni Sceniche: Corpo, Voce e Relazioni	€ 7.460,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Esplorando il Benessere attraverso la Pallavolo	€ 7.460,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Tennis: Gioco, Movimento e Crescita	€ 7.460,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Basket e Crescita: Un Tiro al Cuore per Emozioni e Muscoli	€ 7.460,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Dalla Panchina al Campo: Imparare a Gestire le Delusioni Attraverso lo Sport	€ 7.460,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Matematica in Gioco: Esplorando la Logica	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Esplorando il Futuro Digitale: Coding, Robotica e Digital Storytelling	€ 5.448,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Biologia e Biodiversità: Studio di Campo nella Natura	€ 5.448,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Giornalismo e Storytelling Digitale: Esprimere Idee con Sicurezza e Creatività	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Creando Bellezza Virtuale: Arte e Design su iPad	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Scacchi: Strategie per la Mente e il Cuore	€ 6.060,00
TOTALE MODULI			€ 79.896,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: InnovAction: Esplorando il Futuro attraverso Sport, Arte e Scienza

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo

InnovAction: Esplorando il Futuro attraverso Sport, Arte e Scienza

Descrizione

Il Progetto vuole ampliare e sostenere il Piano dell'offerta formativa delle annualità 2023/2024 e 2024/2025 con azioni specifiche volte a promuovere iniziative per gli apprendimenti, l'aggregazione, l'inclusione e la socialità usufruendo, in particolare, dei periodi di sospensione della didattica curricolare e di quello estivo.

Si vogliono promuovere iniziative per studentesse e studenti, finalizzate allo svolgimento di attività sportive, teatrali, scientifiche e tecnologiche, ricreative e creative.

Gli obiettivi del progetto sono:

- Promuovere la parità di accesso e di completamento di un'istruzione e una formazione inclusive e di qualità
- Favorire interventi di ampliamento del tempo scuola
- Favorire la partecipazione agli interventi proposti per gli studenti con BES

I destinatari del presente progetto sono oltre 250 studenti della Scuola Secondaria di Primo Grado iscritti agli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025.

Il progetto prevede le seguenti WP:

WP1: Gestione e monitoraggio del progetto;

WP1.1 Programmazione e supporto delle azioni formative e di tutoraggio, documentazione delle attività, valutazione e monitoraggio.

WP2: Comunicazione

WP2.1: Comunicazione e promozione del Progetto

WP3: Moduli Offerta formativa integrata

Tipologia di intervento: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Modulo n.1. Orienteering: Un'avventura educativa tra natura e competenze

Tipologia di intervento: Consapevolezza ed espressione culturale
Modulo n. 2 Esplorazioni Sceniche: Corpo, Voce e Relazioni

Tipologia di intervento: Educazione motoria:

Modulo n 3. Esplorando il Benessere attraverso la Pallavolo

Modulo n 4. Tennis: Gioco, Movimento e Crescita

Modulo n. 5. Basket e Crescita: Un Tiro al Cuore per Emozioni e Muscoli

	<p>Modulo n. 6. Dalla Panchina al Campo: Imparare a Gestire le Delusioni Attraverso lo Sport Tipologia di intervento: Matematica, scienze e tecnologie</p> <p>Modulo n 7. Matematica in Gioco: Esplorando la Logica</p> <p>Modulo n 8. Esplorando il Futuro Digitale: Coding, Robotica e Digital Storytelling</p> <p>Modulo n 9. Biologia e Biodiversità: Studio di Campo nella Natura Tipologia di intervento: Pensiero computazionale, creatività e cittadinanza digitali</p> <p>Modulo n 10. Giornalismo e Storytelling Digitale: Esprimere Idee con Sicurezza e Creatività</p> <p>Modulo n 11. Creando Bellezza Virtuale: Arte e Design su iPad</p> <p>Modulo n. 12 Scacchi: Strategie per la Mente e il Cuore</p> <p>Tutti i moduli avranno una durata di 30 ore e le attività integreranno il PTOF (Piano Triennale dell'Offerta Formativa) della scuola secondaria di primo grado del Don Bosco Ranchibile. Il Progetto vuole dare la possibilità anche ai minori che vivono situazioni di vulnerabilità, già inseriti nei percorsi formativi ordinari, di poter usufruire di un'offerta formativa integrata.</p> <p>Le attività proposte terranno conto della personalizzazione degli apprendimenti, rafforzando le inclinazioni e i talenti degli studenti anche grazie alle relazioni di partenariato attive da anni tra istituto scolastico e territorio (Associazione Sportiva, TC2, struttura ricettiva dotata di ambienti adeguati allo sviluppo delle attività inerenti il progetto ed il raggiungimento degli obiettivi dell'Avviso 59369 del 19/04/2024).</p> <p>Le attività del progetto verranno realizzate in un periodo di 7-10 giorni con lo scopo di promuovere l'aggregazione, l'inclusione e la socialità tra tutti gli studenti partecipanti che vivranno tale esperienza simultaneamente, ma la loro effettiva durata dipenderà dalle condizioni meteorologiche e dalla disponibilità del personale coinvolto.</p>
Codice CUP	C74D24000620007
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	31/12/2025

Numero moduli	12
Importo richiesto	€ 79.896,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	Basket e Crescita: Un Tiro al Cuore per Emozioni e Muscoli
Descrizione	<p>In età scolare praticare sport e soprattutto sport di squadra fa bene per migliorare lo stato emotivo dei bambini e degli adolescenti. Si cresce anche attraverso la capacità di gioire insieme per una vittoria e di soffrire insieme e di supportarsi ed aiutarsi dopo una sconfitta.</p> <p>Questo allenamento alla gestione e partecipazione al gruppo aiuta di conseguenza a gestire meglio i piccoli conflitti che si presentano nel vivere quotidiano e ad affrontare i problemi con più ottimismo. Il laboratorio intende rafforzare la possibilità per tutti i bambini e adolescenti di praticare con divertimento e soddisfazione uno sport anche nei casi in cui non si è propriamente portati per quella disciplina per la relazione positiva che il gioco di squadra può dare.</p> <p>In tale modulo studenti e studentesse si avvicineranno al basket noto come uno sport veloce e di resistenza. Il contatto fisico avviene in modo tecnicamente controllato (stabilità del tronco, forza, equilibrio). Gli allievi imparano a imporsi fisicamente e a scontrarsi con il dovuto controllo (rapidità, differenziazione). Possono giocare anche senza arbitro (competenza sociale). Inoltre vengono stimulate lateralità, ritmizzazione, la capacità di combinare i movimenti, di reazione e il senso d'orientamento. La presenza di fasi di gioco rapide e imprevedibili porta a sviluppare i riflessi, la coordinazione, l'equilibrio, la capacità decisionale. Nei bambini contribuisce a migliorare la capacità di concentrazione e la memoria. Il gioco di squadra fa crescere le capacità di socializzazione.</p> <p>Gli obiettivi di questo corso sono: lo sviluppo motorio, la coordinazione e gli aspetti socio-relazionali. I partecipanti si confronteranno durante una competizione finale con relativa premiazione.</p>
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	PA1M01900C e/o altra sede
Numero destinatari	25

Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Basket e Crescita: Un Tiro al Cuore per Emozioni e Muscoli

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
TOTALE				€ 7.460,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	Tennis: Gioco, Movimento e Crescita
Descrizione	<p>Il laboratorio di tennis è un'opportunità per gli allievi di sviluppare abilità motorie, socializzare e imparare importanti valori attraverso il gioco. Questo modulo promuove lo sport come parte integrante della vita quotidiana, enfatizzando la disciplina, il rispetto per gli altri e l'importanza della prevenzione.</p> <p>Ecco alcuni punti chiave:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Coordinazione e Sviluppo Morfo-Somatico: Attraverso esercizi propedeutici e regole semplificate, gli allievi migliorano la coordinazione e sviluppano un armonioso sviluppo fisico e psicologico. 2. Creatività e Risoluzione dei Problemi: Il tennis richiede soluzioni rapide e creative per affrontare le sfide del gioco. Gli allievi imparano a pensare in modo flessibile e adattarsi alle situazioni. 3. Socializzazione: Il tennis è un'attività di gruppo che favorisce l'interazione tra gli allievi. Questo modulo offre un ambiente in cui possono fare nuove amicizie e imparare a collaborare. <p>Le attività specifiche includono percorsi di coordinazione ed equilibrio, il tennis "all'americana" con le mani e la racchetta, e partite singole e doppie. La pratica costante porterà a un miglioramento graduale delle abilità tecniche e stimolerà sia la creatività che l'intelligenza motorie.</p> <p>Il modulo prevede anche un torneo tra i partecipanti con relativa premiazione.</p>
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	PA1M01900C e/o altra sede
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Tennis: Gioco, Movimento e Crescita

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
TOTALE				€ 7.460,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	Matematica in Gioco: Esplorando la Logica
Descrizione	<p>Il modulo “Matematica in Gioco: Esplorando la Logica” è un’entusiasmante avventura matematica che coinvolge studenti e studentesse attraverso attività ludiche e sfidanti. Durante il corso, gli studenti avranno l’opportunità di esplorare la matematica in modo creativo e divertente, sviluppando al contempo abilità trasversali.</p> <p>Il modulo prevede lo svolgimento di:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Giochi Matematici: I partecipanti si cimenteranno in giochi matematici coinvolgenti, risolvendo enigmi, rompicapi e sfide logiche. Questi giochi stimoleranno la loro mente e li aiuteranno a sviluppare strategie di risoluzione dei problemi. 2. Quiz Interattivi: Saranno proposti quiz a squadre, dove gli studenti dovranno collaborare per rispondere alle domande matematiche. Questo favorirà la comunicazione e la capacità di lavorare in gruppo. 3. Attività Pratiche: Attraverso la progettazione e la costruzione di oggetti manuali, gli studenti metteranno in pratica i concetti matematici. Ad esempio, potrebbero creare modelli geometrici o risolvere problemi di misurazione. 4. Esplorazione dell’Ambiente: l’ambiente circostante sarà fonte di ispirazione per problemi matematici. Ad esempio, si effettueranno misure di distanze, calcolo di aree e analisi di dati reali. 5. Creatività e Collegamenti: Gli studenti saranno incoraggiati a pensare fuori dagli schemi e a collegare la matematica ad altre discipline. La creatività sarà alla base delle loro soluzioni. <p>In breve, “Matematica in Gioco: Esplorando la Logica” renderà la matematica avvincente, aiutando anche chi trova questa materia un po’ più difficile a scoprirne il fascino.</p>
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	PA1M01900C e/o altra sede
Numero destinatari	25
Numero ore	30

Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado
-------------	---

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Matematica in Gioco: Esplorando la Logica

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	Esplorando il Futuro Digitale: Coding, Robotica e Digital Storytelling
Descrizione	<p>Il modulo, destinato a studenti e studentesse della scuola secondaria di primo grado, promuove un percorso formativo orientato al coding, allo sviluppo del pensiero computazione ed all'introduzione del mondo della robotica al fine di offrire strumenti e conoscenze necessarie per preparare gli studenti alle sfide e alle opportunità offerte dal mercato del lavoro digitale.</p> <p>Il laboratorio si focalizzerà sul Digital Storytelling e/o tour virtuali abbinati alla realtà aumentata e virtuale grazie all'utilizzo di software quali ad esempio Cospaces Edu, e sulla programmazione di robot, promuovendo collaborazione e sfide pratiche e realistiche. Tutte le procedure e gli algoritmi, quali essi siano, verranno costantemente accompagnate da una riflessione metacognitiva che consentirà all'alunno di chiarire e di motivare le scelte che ha effettuato. Si realizzeranno progetti interdisciplinari collegando queste competenze a materie come matematica e scienze, lingua italiana e lingue straniere stimolando la creatività. L'obiettivo è di sviluppare un processo mentale, logico creativo che consente agli studenti di risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici pianificando una strategia.</p> <p>Punti focali: insegnare attraverso l'esperienza; utilizzare la tecnologia in modo critico e creativo; favorire la didattica inclusiva; promuovere la creatività e la curiosità; sviluppare l'autonomia; utilizzare attività laboratoriali.</p> <p>La metodologia prevede l'integrazione di una didattica trasmissiva con attività e momenti di lavoro in gruppo, di ricerca e di sperimentazione, come: la realizzazione di attività pratiche, l'utilizzo di metodologie collaborative, l'utilizzo di strumenti tecnologici e informatici per favorire la costruzione di conoscenze, la promozione di attività che affrontino questioni e problemi di natura applicativa.</p> <p>La progettazione delle attività connesse alle discipline STEM tiene conto delle diverse potenzialità, capacità, talenti e delle diverse modalità di apprendimento degli studenti in una prospettiva inclusiva.</p>
Data inizio prevista	17/06/2024

Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	PA1M01900C
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Esplorando il Futuro Digitale: Coding, Robotica e Digital Storytelling

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.448,00
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	Giornalismo e Storytelling Digitale: Esprimere Idee con Sicurezza e Creatività

Descrizione

Le attività di giornalismo e storytelling digitale aiutano i ragazzi ad esprimere le proprie idee in maniera articolata ed efficace, superando la loro eventuale insicurezza e timidezza. Il modulo si propone di far acquisire ai partecipanti importanti competenze digitali e maggior sicurezza nell'elaborazione ed esposizione, sia scritta che orale.

Il corso prevede molteplici attività, tutte complementari tra loro:

- Giornalismo e scrittura creativa
- storytelling digitale
- produzione e post/produzione multimediale.

Il corso prevederà la creazione di una vera e propria redazione web, grazie alla quale i ragazzi potranno apprendere i fondamenti della professione giornalistica:

- documentazione
- individuazione delle fonti online
- comunicazione chiara e comprensibile
- scrittura di articoli
- preparazione di interviste.

I partecipanti impareranno a realizzare e curare un blog e ad usare i seguenti tipi di linguaggio: radiofonico, foto-videografico, narrativo e giornalistico.

Il Modulo di Giornalismo e Storytelling Digitale si prefigge di far acquisire ai ragazzi:

Competenze Digitali

Identificare le fasi della creazione di una storia digitale (idea e scopi, ricerca delle informazioni, creazione dello script iniziale, realizzazione della storyboard, produzione e raccolta di immagini/audio/video, creazione della storia digitale, condivisione, feedback e valutazione);

prendere dimestichezza con le principali piattaforme software di blog, content management systems, software di storytelling digitale, programmi di creazione e modifica materiale multimediale
analizzare famosi esempi di Digital Storytelling realizzati in varie discipline.

Abilità Personali

Migliorare l'abilità di elaborazione ed esposizione scritta ed orale
formulare in maniera articolata ed efficace le proprie opinioni
sviluppare la creatività
accrescere la propensione al teamworking e l'orientamento al

	<p>risultato</p> <p>aumentare lo spirito critico, l'autocontrollo, l'apertura verso gli altri, l'estroversione, la flessibilità e la motivazione</p> <p>sviluppare empatia, gratitudine, autovalutazione e resilienza emotiva</p> <p>favorire l'argomentazione, lo scambio di idee ed il dibattito con gli altri</p> <p>aumentare la data literacy: la capacità di leggere, analizzare ed utilizzare i dati per prendere decisioni coerenti e significative.</p> <p>Sicurezza e Consapevolezza Informatica</p> <p>Costruire la cittadinanza digitale</p> <p>aumentare la consapevolezza dell'uso degli strumenti digitali per evitare i peggiori fenomeni del web (es. il cyber-bullismo) e l'assuefazione ai videogiochi (disturbi e sindromi psicologiche)</p>
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	PA1M01900C e/o altra sede
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Giornalismo e Storytelling Digitale: Esprimere Idee con Sicurezza e Creatività

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	Esplorando il Benessere attraverso la Pallavolo
Descrizione	<p>La pallavolo è un gioco di squadra che permette il reale coinvolgimento di tutti gli alunni senza selezione ed esclusioni, in cui il divertimento diventa occasione di crescita in un più ampio progetto: quello dell'educazione permanente alla salute e al benessere (come prevenzione all'obesità adolescenziale e di conseguenza ai problemi cardio-respiratori); sviluppo del senso di appartenenza al gruppo e alla cooperazione; sviluppo della capacità di sapersi confrontare; stimolazione delle capacità percettivo-cinetiche piuttosto che quelle fisiche, interferendo positivamente nei processi di sviluppo senza essere motivo di stress fisico; strumento di attrazione e di interesse per gli alunni; strumento di diffusione dei valori positivi dell'Educazione Fisica e Sportiva; strumento di lotta alla dispersione scolastica e integrazione sociale; proposta di sport come abitudine di vita e non come un mondo riservato ai campioni; basso pericolo d'incidenti ed infortuni non esistendo contatto fisico; risultati gratificanti per l'alunno ottenuti in tempi brevi.</p> <p>In questo percorso il successo prescinde dal risultato e la partecipazione prevale su ogni eccesso di agonismo e di selezione. Tutto ciò viene realizzato attraverso tornei e manifestazioni che vedranno protagonisti gli alunni.</p> <p>Obiettivi e finalità</p> <p>Essendo un gioco di squadra, la Pallavolo ha un duplice beneficio per il corretto sviluppo di un individuo e in particolare di un bambino: attività fisica e socializzazione, due fattori fondamentali nel percorso di crescita di ciascuno di noi.</p> <p>Far parte di un gruppo significa divertirsi insieme ai propri compagni, con i quali si instaura un rapporto di complicità e cooperazione, all'interno di un contesto dove ci sono delle regole ben precise; collaborare per raggiungere gli obiettivi, gioire insieme per le vittorie, consolarsi in caso di sconfitta; ecc... inoltre spesso giocare in gruppo si traduce nell'acquisizione di una buona comunicazione e di una maggiore fiducia in se stessi.</p> <p>La Pallavolo fonde quindi aspetti tecnici individuali con la tattica di squadra, e spinge gli alunni ad andare sempre avanti per imparare a superare i propri limiti.</p>

Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	PA1M01900C e/o altra sede
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Esplorando il Benessere attraverso la Pallavolo

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
TOTALE				€ 7.460,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	Creando Bellezza Virtuale: Arte e Design su iPad
Descrizione	<p>Il modulo offre un'esperienza coinvolgente per gli aspiranti artisti di tutte le età. Utilizzando l'iPad come strumento principale, gli studenti avranno l'opportunità di esplorare diverse tecniche artistiche, sviluppare la loro creatività e creare opere uniche. Ecco alcuni punti salienti:</p> <p>Tecniche di Disegno e Pittura Digitale: Imparare ad utilizzare app di disegno e pittura su iPad, come Procreate o Adobe Fresco. Esplorare o strumenti come pennelli, livelli, maschere e filtri per creare opere digitali realistiche.</p> <p>Composizione e Colori: Studiare i principi della composizione, come la regola dei terzi e l'equilibrio visivo. Esplorare l'uso del colore per esprimere emozioni e creare atmosfere.</p> <p>Rappresentazione della Natura e del Paesaggio: Ispirandoci alla bellezza della natura, creeremo dipinti digitali di paesaggi, fiori, alberi e animali. Utilizzare l'iPad per catturare dettagli realistici e sperimentare con stili diversi.</p> <p>Ritratti e Autoritratti: Esplorare la rappresentazione del volto umano, sia attraverso ritratti realistici che espressionisti. Gli studenti avranno l'opportunità di creare autoritratti digitali, esplorando la propria identità artistica.</p> <p>Esposizione Virtuale: Alla fine del modulo, verrà organizzata una mostra virtuale delle opere create dagli studenti. L'iPad sarà utilizzato anche per creare presentazioni digitali coinvolgenti e condividerle con il pubblico online.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare abilità artistiche utilizzando l'iPad come strumento creativo. - Esplorare diverse tecniche di disegno e pittura digitale. - Stimolare la creatività e l'espressione personale attraverso l'arte.

Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	PA1M01900C e/o altra sede
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Creando Bellezza Virtuale: Arte e Design su iPad

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	Orienteering: Un'avventura educativa tra natura e competenze

Descrizione

Il Modulo di Orienteering prevede un'attività motoria divertente per gli studenti e studentesse caratterizzata da molteplici componenti educative. Grazie all'Orienteering si vuole esercitare e stimolare il ragionamento creativo degli studenti e studentesse.

Responsabilità, emotività, pianificazione, fiducia, educazione ambientale sono solo alcune delle tematiche che possono essere sviluppate in modo efficace ed approfondito grazie a questo percorso.

Il corso pone le basi per incidere efficacemente sul cambiamento dei comportamenti, sullo sviluppo delle competenze interpersonali e sulla capacità di apprendere dall'esperienza. Membership, problem solving, comunicazione, cambiamenti di strategie, possono essere efficacemente trasferite a tutti gli studenti partecipanti in maniera divertente poiché gli allievi immersi in un contesto naturale agiscono in un ambiente sconosciuto così da vivere una vera e propria avventura capace di coinvolgerli emotivamente. In questa attività riveste una importanza primaria il concetto di metafora scolastica che viene trasferito ai partecipanti: fidarsi del gruppo a cui si appartiene, comunicare efficacemente, superare difficoltà apparenti, mettere a punto piani e progetti, ragionare in maniera interdisciplinare, ritagliarsi un ruolo, ecc. I gruppi sono sempre accompagnati da una guida esperta avente il compito di stimolare il processo di trasferimento alla realtà scolastica.

Alcuni aspetti educativi dell'orienteering evidenziano l'importanza dell'attività che sarà svolta durante le trenta ore del modulo:

1. Elaborare un progetto: l'Orienteering, grazie alla libertà di scelta, rende necessaria ed intuitiva una progettazione di itinerario ed una continua verifica e correzione delle proprie scelte durante tutto lo svolgimento dell'esercitazione.
2. Appartenenza al gruppo: tramite apposite esercitazioni di gruppo, ogni singolo studente acquisirà automaticamente un proprio ruolo riconoscendo in sé e negli altri i rispettivi punti di eccellenza e le rispettive carenze.
3. Aspetti interdisciplinari: l'Orienteering grazie all'impiego delle mappe, della strumentazione ed il contatto costante col territorio consente di applicare numerose materie sviluppate teoricamente in aula: questi aspetti riguardano sia le diverse discipline tecniche come matematica, geografia, geometria, sia numerose discipline di carattere naturalistico e scientifico, ma anche molteplici aspetti umanistici come l'influenza storica sul territorio, le arti, le lettere, la filosofia e le lingue.
4. Paura di sbagliare: è la sensazione più comune ed immediata

	<p>che coinvolge la quasi totalità dei partecipanti. Grazie all'Orienteering si impara come uno sbaglio può essere vissuto e gestito: muovendosi in un ambiente protetto gli allievi si misurano costantemente con questa paura e l'esperienza dell'errore che inevitabilmente viene vissuta insegna che lo sbaglio non porta a conseguenze negative: allo sbaglio si pone rimedio senza nessuna conseguenza e soprattutto con divertimento.</p> <p>5. Competitività: gli aspetti competitivi vengono considerati secondari lasciando ai singoli gruppi la facoltà di decidere come meglio svolgere il percorso, l'allievo è così libero di vivere la nuova esperienza senza dover dimostrare l'ottenimento di un risultato.</p>
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	PA1M01900C e/o altra sede
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Orienteering: Un'avventura educativa tra natura e competenze

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
TOTALE				€ 7.460,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	Scacchi: Strategie per la Mente e il Cuore
Descrizione	<p>Gli scacchi sono un gioco, un linguaggio universale e uno sport che i bambini possono praticare divertendosi. Il modulo prevede di utilizzare gli scacchi, e soprattutto il contesto scacchistico, come strumenti educativi tenendo in considerazione gli aspetti metacognitivi, cognitivi, affettivi, relazionali, etici e sociali connessi con le situazioni di gioco, che migliorano le capacità attentive e di concentrazione e implementano le abilità metacognitive e mentalistiche con buone ripercussioni anche sullo sviluppo emotivo, etico e sociale, soprattutto rispetto alle relazioni tra pari. Per realizzare questo modulo vengono utilizzati elementi educativi e formativi del contesto scacchistico attraverso: esperienze di gioco-sport, narrazione, drammatizzazione e psicomotricità su scacchiera gigante da pavimento, oltre che da tavolo; interdisciplinarietà con le materie scolastiche; mediazione e potenziamento cognitivo.</p> <p>Lo Scacchi è fondamentale per trasmettere concetti fondamentali come limite, responsabilità e rispetto, specialmente a livello non verbale, fondamentali per l'espressione e la modulazione dell'aggressività già dall'infanzia.</p> <p>Il modulo si concluderà con un torneo tra i partecipanti del modulo e relativa premiazione.</p>
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	PA1M01900C e/o altra sede
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Scacchi: Strategie per la Mente e il Cuore

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	Esplorazioni Sceniche: Corpo, Voce e Relazioni
Descrizione	<p>Il laboratorio teatrale proposto mira a creare percorsi che consentano agli allievi di esplorare due territori: quello dell'individuo e quello delle relazioni.</p> <p>L'intento è quello di offrire ai partecipanti un tempo-spazio protetto in cui scoprire e sperimentare nuove prospettive: sulle caratteristiche e potenzialità del proprio corpo e della propria voce, sulle modalità di interazione con l'altro, sulle dinamiche della creatività individuale e corale.</p> <p>Il principio ispiratore dell'intero percorso va ricercato nell'etica propria dell'arte teatrale: un'etica che impone il rispetto degli altri e dell'altrui pensiero, esalta la collaborazione, ed educa allo sviluppo di un senso di responsabilità nei confronti del gruppo in cui si opera, esaltando al contempo le preziose specificità di ognuno.</p> <p>La metodologia impiegata, assieme alla varietà degli strumenti di cui ci si avvale, permette di adattare la l'articolazione del percorso alle esigenze e peculiarità specifiche dei destinatari cui è destinato.</p> <p>Attraverso gli strumenti espressivi di teatro, canto e movimento coreografico e l'elaborazione di una scrittura originale comunitaria verrà realizzata un'esibizione finale.</p>
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	PA1M01900C e/o altra sede
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDE FINANZIARIA MODULO

Esplorazioni Sceniche: Corpo, Voce e Relazioni

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
TOTALE				€ 7.460,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	Biologia e Biodiversità: Studio di Campo nella Natura
Descrizione	<p>In merito alla tipologia di intervento “Matematica, scienze e tecnologia”, verrà attivato un modulo le cui attività saranno inerenti ad esperienze laboratoriali di Scienze ed osservazioni in campo effettuati in percorsi naturalistici.</p> <p>La conoscenza e la consapevolezza del mondo reale e l’influenza della presenza dell’uomo sui cambiamenti climatici, parte dall’osservazione della realtà.</p> <p>L’osservazione scientifica costituirà un modo esperienziale di conoscere i fenomeni e la natura, attraverso attività quali ad esempio: osservazione di specie vegetali e animali con utilizzo di specifiche app per il riconoscimento delle stesse; osservazione del cielo notturno ed individuazione delle costellazioni tramite app specifiche; misurazione e analisi dei dati rilevati nella esperienze in campo ed in laboratorio. Per lo svolgimento delle attività saranno utilizzati strumenti, dispositivi di misura, sistemi software e/o app per l’elaborazione dei dati ed infine i risultati saranno presentati in forma di articoli scientifici di divulgazione attraverso i diversi canali di comunicazione multimediale e social.</p> <p>Il modulo prevede il coinvolgimento di 30 studenti della scuola secondaria di primo grado del Ranchibile Don Bosco di Palermo. Il percorso è stato progettato sulla base di approcci pedagogici fondati sulla laboratorialità e sul learning by doing, sul problem solving e sull’utilizzo del metodo induttivo, sulla capacità di attivazione dell’intelligenza sintetica e creativa, sull’organizzazione di gruppi di lavoro per l’apprendimento cooperativo, sulla promozione del pensiero critico, sull’adozione di metodologie didattiche innovative, tenendo conto anche del quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei cittadini DigComp 2.2.</p>
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	Sede scolastica e/o altra sede
Numero destinatari	16

Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Biologia e Biodiversità: Studio di Campo nella Natura

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.448,00
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	Dalla Panchina al Campo: Imparare a Gestire le Delusioni Attraverso lo Sport

<p>Descrizione</p>	<p>In questo modulo, si esplorerà l'importanza dello sport di squadra nell'educazione e nella formazione dei ragazzi. Vedremo come la partecipazione a sport come il calcio possa influenzare positivamente lo stato emotivo dei bambini e degli adolescenti, migliorando la loro capacità di gestire conflitti, affrontare sfide e sviluppare relazioni interpersonali. Inoltre si imparerà come il rispetto per gli avversari, gli allenatori e i compagni di squadra sia un valore fondamentale che si impara attraverso lo sport.</p> <p>L'educazione e la formazione dei giovani sono influenzate da diversi fattori, tra cui la famiglia, la scuola, la chiesa e lo sport. In particolare, lo sport di squadra offre opportunità uniche per lo sviluppo personale e sociale.</p> <p>Benefici dello Sport di Squadra</p> <ul style="list-style-type: none"> - Miglioramento dello Stato Emotivo: La partecipazione a sport di squadra in età scolare può migliorare lo stato emotivo dei bambini e degli adolescenti. La gioia di una vittoria e la capacità di affrontare insieme le sconfitte contribuiscono al benessere emotivo. - Gestione dei Conflitti: Attraverso l'allenamento e la partecipazione al gruppo, i giovani imparano a gestire meglio i piccoli conflitti che si presentano nella vita quotidiana. Questa abilità è preziosa per affrontare sfide future. - Socializzazione e Relazioni Interpersonali: Lo sport di squadra offre un ambiente in cui i ragazzi possono socializzare, stare con gli altri e sviluppare legami significativi. La collaborazione e il supporto reciproco sono fondamentali per il successo della squadra. - Affrontare le Delusioni: Le sconfitte nello sport insegnano ai giovani a gestire le delusioni. Questa abilità li aiuta a fronteggiare momenti difficili anche al di fuori del campo da gioco. - Rispetto per gli Altri: Lo sport insegna il rispetto per gli avversari, gli allenatori e i compagni di squadra. Questo valore è essenziale per costruire relazioni positive. <p>Questo modulo mira a promuovere l'attività sportiva come parte integrante dell'educazione e della formazione dei ragazzi e sarà organizzato un torneo con relativa premiazione. Attraverso lo sport di squadra, i giovani acquisiscono competenze motorie, sviluppano relazioni interpersonali e imparano importanti valori come il rispetto e la resilienza. Il successo formativo è arricchito dall'esperienza sportiva, che va oltre il campo da gioco.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>17/06/2024</p>

Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	PA1M01900C e/o altra sede
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Dalla Panchina al Campo: Imparare a Gestire le Delusioni Attraverso lo Sport

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
TOTALE				€ 7.460,00

DICHIARAZIONI

Si dichiara di non aver inserito ulteriori candidature per scuole paritarie presenti nello stesso plesso didattico

Dichiarazione scuola paritaria non commerciale

-Dichiarazione accettata caricando il file-dichiarazione sostitutiva con documento.pdf

Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo/rendiconto relativo all'ultimo anno di esercizio utile a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei

CRITERI DI VALUTAZIONE AVVISO

Domanda criterio - "Coerenza con il PN e il PTOF"

Il progetto è coerente con gli obiettivi del Programma Nazionale 21-27 e del PTOF dell'Istituzione Scolastica?

Risposta:

- SI

Domanda criterio - "Parità di accesso e pari opportunità"

Il progetto garantisce parità di accesso e pari opportunità?

Risposta:

- SI