

## Candidatura N. 1078481 33956 del 18/05/2022 - FSE- Socialità, apprendimenti, accoglienza

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	I.I.S. MOREA - VIVARELLI
<b>Codice meccanografico</b>	ANIS01700P
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
<b>Indirizzo</b>	VIA P. MATTARELLA, 20
<b>Provincia</b>	AN
<b>Comune</b>	Fabriano
<b>CAP</b>	60044
<b>Telefono</b>	07323373
<b>E-mail</b>	ANIS01700P@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.moreavivarelli.edu.it
<b>Numero alunni</b>	508
<b>Plessi</b>	ANIS01700P - I.I.S. MOREA - VIVARELLI ANTA01701E - GIUSEPPE VIVARELLI ANTD017011 - A.MOREA ANTD01751A - A. MOREA ANVC01000D - FABRIANO

## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1078481 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	Movi-menti	€ 4.977,90
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Il corpo in...gioco	€ 4.977,90
Musica e Canto	La musica dentro	€ 4.977,90
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 14.933,70</b>

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza multilinguistica	LevelUp! Laboratorio lingua straniera	€ 4.977,90
Competenza multilinguistica	Togheter we are: laboratorio linguistico	€ 4.977,90
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	STEM- Saperi e Tecnologie per l'Esperienza e il Miglioramento	€ 4.977,90
Competenza digitale	Adolescenza e Media: educare per conoscere	€ 4.977,90
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Power Up! Accendere il desiderio di Conoscere	€ 4.977,90
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 24.889,50</b>

## 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: Insieme Valiamo

<b>Descrizione progetto</b>	<p>La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2021-2022 e 2022-2023, in particolare durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate a ridurre il rischio di dispersione scolastica, promuovendo iniziative per l'aggregazione, la socialità e la vita di gruppo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti e degli adulti, nel rispetto delle norme sulle misure di sicurezza Covid vigenti. Le attività proposte sono intese come una combinazione dinamica di conoscenze, abilità e atteggiamenti proposti al discente per lo sviluppo della persona e delle relazioni interpersonali, l'inclusione sociale, il potenziamento delle competenze per rafforzare il successo formativo. I percorsi di formazione sono volti a:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio, anche all'esito dei rischi di abbandono determinati dalla pandemia;</li><li>- Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente;</li><li>- Favorire e migliorare i processi di apprendimento attraverso l'utilizzo di tecniche e strumenti anche non formali e di metodologie didattiche innovative.</li></ul>
<b>Codice CUP</b>	D97G22000220001

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Movi-menti	€ 4.977,90
Il corpo in...gioco	€ 4.977,90
La musica dentro	€ 4.977,90
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 14.933,70</b>

## Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico**  
**Titolo: Movi-menti**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Movi-menti
<b>Descrizione modulo</b>	L'impatto che l'attività sportiva ha sui giovani è ampiamente sottovalutato e lo è ancora di più se si considerano gli effetti positivi, in termini di riabilitazione e recupero della socializzazione, che l'attività sportiva svolge sulle persone disabili e in condizione di svantaggio sociale. Per quanto possibile, le attività saranno a contatto con l'ambiente naturale. La proposta didattica, svolta nel rispetto delle norme anti-Covid vigenti, intende favorire attraverso le pratiche motorie e sportive il miglioramento del livello di socializzazione, la riduzione dello stress e dell'ansia attraverso il movimento corporeo, favorire la percezione dell'altro, insegnando a leggere i movimenti degli avversari, a comprenderne le intenzioni e a regolarsi di conseguenza.
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ANIS01700P
<b>Numero destinatari</b>	19 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Movi-menti

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		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico**  
**Titolo: Il corpo in...gioco**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	Il corpo in...gioco
<b>Descrizione modulo</b>	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. 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, svolto nel rispetto delle norme anti-Covid vigenti, 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.
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ANIS01700P
<b>Numero destinatari</b>	19 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Il corpo in...gioco**

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Musica e Canto**  
**Titolo: La musica dentro**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	La musica dentro
<b>Descrizione modulo</b>	L'esperienza musicale permette agli studenti di sviluppare la capacità di pensare musicalmente durante l'ascolto o l'esecuzione musicale. Attraverso i suoni di un brano musicale ascoltato o eseguito, si riesce a richiamare nella mente la musica ascoltata poco o molto tempo prima, predire, durante l'ascolto, i suoni che ancora devono venire, cantare una musica nella testa, 'ascoltarla' nella testa mentre si legge o si scrive uno spartito, improvvisare con la voce o con uno strumento. Proprio come lo sviluppo del linguaggio, l'intelligenza musicale può essere favorita attraverso specifiche attività, che saranno svolte durante il laboratorio. La musica, inoltre, è fondamentale per contrastare ansie e paure e permette agli studenti di allontanare i sentimenti negativi, contribuendo allo sviluppo emotivo e alle competenze affettive.
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Musica e Canto
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ANIS01700P
<b>Numero destinatari</b>	19 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: La musica dentro

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		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</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: Insieme Comprendiamo

<b>Descrizione progetto</b>	<p>La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2021-2022 e 2022-2023, 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>
<b>Codice CUP</b>	D97G22000230001

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
LevelUp! Laboratorio lingua straniera	€ 4.977,90
Togheter we are: laboratorio linguistico	€ 4.977,90
STEM- Saperi e Tecnologie per l'Esperienza e il Miglioramento	€ 4.977,90
Adolescenza e Media: educare per conoscere	€ 4.977,90
Power Up! Accendere il desiderio di Conoscere	€ 4.977,90
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 24.889,50</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza multilinguistica**

**Titolo: LevelUp! Laboratorio lingua straniera**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	LevelUp! Laboratorio lingua straniera
<b>Descrizione modulo</b>	La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio "comunicativo", a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che, varcando le mura della scuola o della città, diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera (incontri nei parchi, nelle biblioteche, nelle comunità virtuali che permettono l'interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età). Tale approccio sarà seguito anche attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti.
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ANIS01700P
<b>Numero destinatari</b>	19 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: LevelUp! Laboratorio lingua straniera

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		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza multilinguistica**

**Titolo: Togheter we are: laboratorio linguistico**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Togheter we are: laboratorio linguistico
<b>Descrizione modulo</b>	La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio "comunicativo", a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che, varcando le mura della scuola o della città, diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera (incontri nei parchi, nelle biblioteche, nelle comunità virtuali che permettono l'interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età). Tale approccio sarà seguito anche attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti.
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ANIS01700P
<b>Numero destinatari</b>	19 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Togheter we are: laboratorio linguistico

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		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)**  
**Titolo: STEM- Saperi e Tecnologie per l'Esperienza e il Miglioramento**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	STEM- Saperi e Tecnologie per l'Esperienza e il Miglioramento
<b>Descrizione modulo</b>	Nel mondo in continua e costante evoluzione, è necessario riflettere e predisporre strumenti per offrire a tutti, studentesse e studenti, pari stimoli allo sviluppo di competenze di pensiero scientifico e in particolare tecnologico e computazionale. In tal senso gli allievi non sono da intendersi come consumatori passivi di tecnologie ma diventino protagonisti della loro conoscenza, finalizzando gli interventi verso l'apprendimento di un linguaggio, di un assetto mentale, traducibile poi in professioni, crescita economica, sociale e culturale.
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ANIS01700P
<b>Numero destinatari</b>	19 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: STEM- Saperi e Tecnologie per l'Esperienza e il Miglioramento**

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		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza digitale**  
**Titolo: Adolescenza e Media: educare per conoscere**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	Adolescenza e Media: educare per conoscere
----------------------	--

<b>Descrizione modulo</b>	Educazione alla comprensione, fruizione ed uso consapevole dei media, soprattutto in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali sono le finalità del laboratorio, che approfondirà le caratteristiche specifiche dei media e degli intermediari digitali, della capacità di gestire una identità online e offline con integrità, delle caratteristiche della socialità in rete, della gestione dei conflitti su social network. Attraverso esempi operativi, basati sul corretto uso dello strumento, gli studenti apprendono strategie comportamentali per prevenire e gestire i rischi online.
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ANIS01700P
<b>Numero destinatari</b>	19 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Adolescenza e Media: educare per conoscere

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		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**  
**Titolo: Power Up! Accendere il desiderio di Conoscere**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Power Up! Accendere il desiderio di Conoscere
<b>Descrizione modulo</b>	Progetto di implementazione della metodologia di studio in situazioni reali, in cui il docente costruisce un percorso formativo improntato fortemente alla metacognitività ed alla costruzione di un metodo di studio personalizzato ed efficace per affrontare al meglio le sfide dell'apprendimento e della conoscenza. Gli studenti affronteranno, guidati dal docente referente di progetto, la costruzione della metodologia di studio più appropriata rispetto al proprio essere ed ai propri bisogni. Alla fine delle attività, verrà proposta agli studenti un'autobiografia cognitiva come forma di autovalutazione qualitativa e formativa del percorso.
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2022
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2023

<b>Tipo Modulo</b>	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ANIS01700P
<b>Numero destinatari</b>	19 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Power Up! Accendere il desiderio di Conoscere

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		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

## Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Insieme Valiamo	€ 14.933,70
Insieme Comprendiamo	€ 24.889,50
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 39.823,20</b>

<b>Avviso</b>	33956 del 18/05/2022 - FSE- Socialità, apprendimenti, accoglienza(Piano 1078481)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 39.823,20
<b>Massimale avviso</b>	€ 40.000,00
<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>	01/06/2022 07:48:54
<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
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Movi-menti</u>	€ 4.977,90	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Il corpo in...gioco</u>	€ 4.977,90	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Musica e Canto: <u>La musica dentro</u>	€ 4.977,90	

	<b>Totale Progetto "Insieme Valiamo"</b>	<b>€ 14.933,70</b>	
<b>10.2.2A -</b> Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>LevelUp! Laboratorio lingua straniera</u>	€ 4.977,90	
<b>10.2.2A -</b> Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Togheter we are: laboratorio linguistico</u>	€ 4.977,90	
<b>10.2.2A -</b> Competenze di base	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>STEM- Saperi e Tecnologie per l'Esperienza e il Miglioramento</u>	€ 4.977,90	
<b>10.2.2A -</b> Competenze di base	Competenza digitale: <u>Adolescenza e Media: educare per conoscere</u>	€ 4.977,90	
<b>10.2.2A -</b> Competenze di base	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: <u>Power Up! Accendere il desiderio di Conoscere</u>	€ 4.977,90	
	<b>Totale Progetto "Insieme Comprendiamo"</b>	<b>€ 24.889,50</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 39.823,20</b>	<b>€ 40.000,00</b>