

## Candidatura N. 1084406

33956 del 18/05/2022 - FSE- Socialità, apprendimenti, accoglienza

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	C.D. 'SAN PIO X'
<b>Codice meccanografico</b>	FGEE00800R
<b>Tipo istituto</b>	SCUOLA PRIMARIA
<b>Indirizzo</b>	VIA MASTELLONI
<b>Provincia</b>	FG
<b>Comune</b>	Foggia
<b>CAP</b>	71100
<b>Telefono</b>	0881633507
<b>E-mail</b>	FGEE00800R@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.scuolasanpiox.edu.it
<b>Numero alunni</b>	838
<b>Plessi</b>	FGAA00803P - VIA GUGLIELMI ALFREDO FGEE00800R - C.D. 'SAN PIO X' FGEE00801T - S. PIO DECIMO

## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1084406 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	BenesseRE...in movimento	€ 5.082,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Sport per tutti	€ 5.082,00
Arte; scrittura creativa; teatro	TUTTI IN SCENA...LE STORIE PRENDONO VITA	€ 5.082,00
Musica e Canto	L'OFFICINA DELLA MUSICA	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 20.328,00</b>

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza multilinguistica	I PLAY WITH ENGLISH	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	ONE STEP AT A TIME	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	IL PIACERE DI SCOPRIRE	€ 5.082,00
Competenza digitale	CODI...AMO	€ 5.082,00
Competenza digitale	LUDO-CODING	€ 5.082,00
Competenza in materia di cittadinanza	UN MONDO IN MINIATURA	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 30.492,00</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: RIPARTIAMO... INSIEME

<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>	F74C22000680001

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
BenesseRE...in movimento	€ 5.082,00
Sport per tutti	€ 5.082,00
TUTTI IN SCENA...LE STORIE PRENDONO VITA	€ 5.082,00
L'OFFICINA DELLA MUSICA	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 20.328,00</b>

## Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico**  
**Titolo: BenesseRE...in movimento**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	BenesseRE...in movimento
<b>Descrizione modulo</b>	<p>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.</p> <p>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.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	15/10/2022
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	FGEE00801T
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: BenesseRE...in movimento

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: Educazione motoria; sport; gioco didattico**

**Titolo: Sport per tutti**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Sport per tutti
<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>	15/10/2022
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	FGEE00801T
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Sport per tutti

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: Arte; scrittura creativa; teatro**

**Titolo: TUTTI IN SCENA...LE STORIE PRENDONO VITA**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	TUTTI IN SCENA...LE STORIE PRENDONO VITA
<b>Descrizione modulo</b>	Le attività del laboratorio mirano a stimolare la creatività come percorso personale di ciascuno, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. I partecipanti saranno coinvolti nella scoperta dell'arte quale unione di teatro, musica e danza attraverso la preparazione e realizzazione di uno spettacolo. Professionisti specializzati nelle diverse discipline artistiche potranno arricchire le basi culturali dei partecipanti attraverso attività di recitazione, uniti a momenti di scrittura creativa, per scrivere un copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione.
<b>Data inizio prevista</b>	15/10/2022
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Arte; scrittura creativa; teatro
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	FGEE00801T
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: TUTTI IN SCENA...LE STORIE PRENDONO VITA

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: Musica e Canto**

**Titolo: L'OFFICINA DELLA MUSICA**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	L'OFFICINA DELLA MUSICA
----------------------	-------------------------

<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>	15/10/2022
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Musica e Canto
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	FGEE00801T
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: L'OFFICINA DELLA MUSICA

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>

## 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: IN CORSA VERSO IL FUTURO...2

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<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>
<p><b>Codice CUP</b></p>	<p>F74C22000690001</p>

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
I PLAY WITH ENGLISH	€ 5.082,00
ONE STEP AT A TIME	€ 5.082,00
IL PIACERE DI SCOPRIRE	€ 5.082,00
CODI...AMO	€ 5.082,00
LUDO-CODING	€ 5.082,00
UN MONDO IN MINIATURA	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 30.492,00</b>

## Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza multilinguistica**  
**Titolo: I PLAY WITH ENGLISH**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	I PLAY WITH ENGLISH
<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>	15/10/2022
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	FGEE00801T
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: I PLAY WITH ENGLISH

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 multilinguistica**  
**Titolo: ONE STEP AT A TIME**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	ONE STEP AT A TIME
<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>	15/10/2022
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	FGEE00801T
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: ONE STEP AT A TIME**

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 Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)**

**Titolo: IL PIACERE DI SCOPRIRE**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	IL PIACERE DI SCOPRIRE
<b>Descrizione modulo</b>	Le STEM vanno nella direzione di un approccio integrato alle discipline di ambito scientifico. Nel laboratorio si offre agli alunni il confronto con l'oggetto di studio (un problema reale o un fenomeno riprodotto in laboratorio), si pongono delle domande significative, si formulano e confrontano delle ipotesi, le si verificano attraverso esperimenti da loro progettati e se ne discutono i risultati con i propri compagni e con il docente per concludere con una nuova domanda di ricerca.
<b>Data inizio prevista</b>	15/10/2022
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	FGEE00801T
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: IL PIACERE DI SCOPRIRE

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: CODI...AMO**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	CODI...AMO
----------------------	------------

<b>Descrizione modulo</b>	Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici.
<b>Data inizio prevista</b>	15/10/2022
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	FGEE00801T
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: CODI...AMO

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: LUDO-CODING**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	LUDO-CODING
<b>Descrizione modulo</b>	Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici.
<b>Data inizio prevista</b>	15/10/2022
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	FGEE00801T
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria

Numero ore	30
------------	----

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: LUDO-CODING

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 cittadinanza**

**Titolo: UN MONDO IN MINIATURA**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	UN MONDO IN MINIATURA
<b>Descrizione modulo</b>	L'educazione all'ambiente naturale e alla natura si basa anche su esperienze di tipo laboratoriale per conoscere gli attrezzi per la coltivazione, le aiuole delle piante officinali, i diversi cereali, l'orto e le sue stagioni, le piante aromatiche, la raccolta di fiori o foglie per sperimentare la conservazione e l'uso delle piante raccolte. Il percorso prevede attività di apprendimento e sperimentazione, quali ciclo vitale delle piante e loro differenze, i frutti e i semi, vita degli insetti (il loro corpo, il loro colore, le zampe, la bocca, gli elementi di difesa; danze e mimetismi; crescita e sviluppo), conoscenza degli animali della fattoria, percorsi di orticoltura e floricoltura, finalizzati a sviluppare abilità pratiche e manuali, di osservazione e conoscenza "sul campo" dei cicli biologici dei vegetali e degli animali.
<b>Data inizio prevista</b>	15/10/2022
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2023
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in materia di cittadinanza
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	FGEE00801T
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Primaria
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: UN MONDO IN MINIATURA

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>

## Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
RIPARTIAMO... INSIEME	€ 20.328,00
IN CORSA VERSO IL FUTURO...2	€ 30.492,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 50.820,00</b>

<b>Avviso</b>	33956 del 18/05/2022 - FSE- Socialità, apprendimenti, accoglienza(Piano 1084406)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 50.820,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 70.000,00
<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>	31/05/2022 12:38:37
<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>BenesseRE...in movimento</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Sport per tutti</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>TUTTI IN SCENA...LE STORIE PRENDONO VITA</u>	€ 5.082,00	

10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Musica e Canto: <u>L'OFFICINA DELLA MUSICA</u>	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "RIPARTIAMO... INSIEME"</b>	<b>€ 20.328,00</b>	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>I PLAY WITH ENGLISH</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>ONE STEP AT A TIME</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>IL PIACERE DI SCOPRIRE</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>CODI...AMO</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>LUDO-CODING</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di cittadinanza: <u>UN MONDO IN MINIATURA</u>	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "IN CORSA VERSO IL FUTURO...2"</b>	<b>€ 30.492,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 50.820,00</b>	<b>€ 70.000,00</b>