

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. 3799

ANAGRAFICA SCUOLA

I.I.S. - "A. MORO"-PASSO CORESE
Prot. 0007256 del 24/05/2024
IV-5 (Uscita)

DATI ANAGRAFICI

Denominazione	I.I.S. "STATISTA ALDO MORO"
Codice meccanografico	RIIS001009
Tipo istituto	ISTITUTO SUPERIORE
Indirizzo	LOCALITA' COLLE DELLA FELCE, 30
Provincia	RIETI
Comune	FARA IN SABINA
CAP	02032
Telefono	076547911
Email	RIIS001009@istruzione.it
Sito web	
Numero Alunni	799
Plessi	RIIS001009 RIRA001019 RIRA00150N RITD00101G RITD001511 RITF00102V

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	RIIS001009 - I.I.S. "STATISTA ALDO MORO"
Codice candidatura	3799
Importo totale richiesto	€ 47.565,00
Num. Prot. Delibera Delibera Collegio Docenti	7093
Data Delibera Delibera Collegio Docenti	20/05/2024
Num. Prot. Delibera Delibera Consiglio d'istituto	7094
Data Delibera Delibera Consiglio d'istituto	20/05/2024
Stato candidatura	In lavorazione
Data invio candidatura	Non ancora inviata

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
piano estate all'Aldo Moro	€ 47.565,00
TOTALE PROGETTI	€ 47.565,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza imprenditoriale	Coltiviamo il Futuro: Crescere con l'Agricoltura e la Conoscenza	€ 6.795,00
ESO4.6.A4.A	Competenza imprenditoriale	Giovani Imprenditori del Futuro	€ 6.795,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Memoria Storica e Consapevolezza Civica: un viaggio nel tempo	€ 6.795,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Sport e Squadra: Crescere Insieme attraverso il Gioco	€ 6.795,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	La Magia della Parola	€ 6.795,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	STEM nel Quotidiano: Un Percorso Induttivo"	€ 6.795,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Coding e Robotica Educativa	€ 6.795,00
TOTALE MODULI			€ 47.565,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: piano estate all'Aldo Moro

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	piano estate all'Aldo Moro
Descrizione	La proposta didattica mira ad ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2023-24 e 2024-25, con attività che avranno luogo anche nel periodo estivo di sospensione della attività didattiche. Le azioni specifiche sono finalizzate al potenziamento degli apprendimenti e delle competenze chiave, e del contrasto alla dispersione scolastica. La progettazione e la realizzazione dei percorsi didattici e formativi si basano sull'utilizzo di metodologie didattiche innovative, che valorizzano l'apprendimento attivo e cooperativo, ponendo attenzione al benessere personale e alle relazioni. Le iniziative promuovono il protagonismo di alunni, studenti e adulti attraverso esperienze dirette. I moduli didattici verranno svolti in setting di aula flessibili e modulari oppure in contesti esperienziali o immersivi, anche all'aperto, in collaborazione con realtà istituzionali, culturali, sociali ed economiche del territorio. I percorsi di formazione si propongono di: Rafforzare le competenze chiave per l'apprendimento permanente, con particolare attenzione al potenziamento dei livelli di base; Sostenere la motivazione e la rimotivazione allo studio mediante metodologie innovative, proattive e stimolanti; Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere degli studenti.
Codice CUP	E54D24001100007
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	14/09/2025
Numero moduli	7
Importo richiesto	€ 47.565,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza imprenditoriale
Titolo modulo	Giovani Imprenditori del Futuro

Descrizione	Lo sviluppo della competenza imprenditoriale è essenziale per preparare gli studenti delle scuole secondarie superiori a fronteggiare le sfide del mondo del lavoro e dell'economia globalizzata. Il progetto "Giovani Imprenditori del Futuro" mira a fornire agli studenti gli strumenti, le conoscenze e le competenze necessarie per diventare imprenditori di successo e innovativi. Obiettivi: Stimolare la creatività e l'innovazione: Promuovere il pensiero creativo e l'attitudine all'innovazione tra gli studenti. Sviluppare competenze pratiche: Fornire conoscenze pratiche e teoriche sul mondo dell'imprenditoria. Favorire l'autonomia e la responsabilità: Incoraggiare l'autonomia decisionale e la responsabilità attraverso esperienze pratiche. Promuovere il lavoro di squadra: Insegnare l'importanza del lavoro di squadra e della collaborazione per il successo imprenditoriale. Incoraggiare la resilienza e la gestione del rischio: Preparare gli studenti a gestire il fallimento e i rischi associati all'attività imprenditoriale. Attività: Introduzione all'Imprenditorialità: Lezioni su cosa significa essere un imprenditore, le qualità richieste e le basi del business. Ideazione e Sviluppo del Prodotto/Servizio: Tecniche di brainstorming, ricerca di mercato e sviluppo dell'idea. Business Plan e Modello di Business: Creazione di un business plan, analisi SWOT e modelli di business. Marketing e Vendite: Strategie di marketing, tecniche di vendita e utilizzo dei social media. Finanza di Base: Gestione finanziaria, bilancio e fonti di finanziamento. Aspetti Legali: Nozioni base di diritto commerciale e contratti. Soft Skills: Comunicazione efficace, leadership, gestione del tempo e problem-solving. Laboratori e Attività Pratiche: Creazione di Mini-Imprese: Gli studenti, divisi in gruppi, creeranno delle mini-imprese simulando tutte le fasi del processo imprenditoriale. Incontri con Imprenditori: Sessioni di mentoring e testimonianze di imprenditori di successo. Competizione di Start-up: Organizzazione di una competizione
--------------------	---

	finale dove le mini-imprese presenteranno i loro progetti davanti a una giuria di esperti. Valutazione e Feedback Presentazione Finale: Gli studenti presenteranno i loro progetti imprenditoriali. Feedback dai Mentori: I mentori forniranno feedback e suggerimenti per migliorare. Valutazione delle Competenze: Valutazione delle competenze acquisite attraverso questionari e discussioni di gruppo.
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	14/09/2025
Sede dove è previsto il modulo	RIIS001009
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Giovani Imprenditori del Futuro

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	€ 2.295,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.050,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 450,00
TOTALE				€ 6.795,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	La Magia della Parola
Descrizione	Obiettivi del Modulo: Il modulo si propone di sviluppare competenze multilinguistiche attraverso attività integrate di lettura, scrittura, ascolto e produzione orale. Mira a migliorare la capacità di analisi critica dei testi, l'abilità espressiva e la padronanza delle strutture linguistiche, stimolando anche la creatività e l'apprezzamento culturale. Il modulo prevede le seguenti attività: 1. laboratori di lettura critica e analisi di testi narrativi, poetici, saggi, e testi argomentativi 2. laboratori di produzione scritta 3. Laboratori di ascolto e comprensione Metodologie didattiche : Lezioni Frontali: Introduzione a concetti chiave e tecniche; Laboratori Pratici con Esercitazioni individuali e di gruppo, Discussioni e Dibattiti per stimolare il confronto di idee. Strumenti e Materiali: Libri di Testo e Antologie: Testi narrativi, poetici e saggistici; Materiali Multimediali: Video, audio e documentari. Dispense e Schede Didattiche: Piattaforme Digitali online per condivisione risorse e compiti. Valutazione Finale: Raccolta dei lavori prodotti durante il modulo. Discussione sui temi affrontati e presentazione di un progetto finale. Momenti di riflessione individuale e di gruppo per raccolta di Feedback e Autovalutazione;
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	14/09/2025
Sede dove è previsto il modulo	RIIS001009
Numero destinatari	15
Numero ore	30

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

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

La Magia della Parola

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	€ 2.295,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.050,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 450,00
TOTALE				€ 6.795,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	Memoria Storica e Consapevolezza Civica: un viaggio nel tempo
Descrizione	Il progetto "Memoria Storica e Consapevolezza Civica" si propone di educare gli studenti della scuola secondaria superiore alla memoria storica. Attraverso testimonianze, laboratori e attività didattiche, gli studenti diventeranno consapevoli delle complessità del passato e del presente, migliorando la loro comprensione del mondo e sviluppando una coscienza civica informata e responsabile. Obiettivi Educare alla Memoria Storica: Far conoscere agli studenti le vicende cruciali delle pagine più difficili della storia. Promuovere la Consapevolezza Civica: Collegare le conoscenze storiche alle problematiche attuali, sviluppando una maggiore comprensione del mondo contemporaneo. Sviluppare Competenze Critiche: Incoraggiare il pensiero critico attraverso l'analisi delle testimonianze storiche e la riflessione sugli eventi del passato. Favorire il Dialogo e la Riflessività: Creare uno spazio di confronto dove gli studenti possano esprimere le proprie idee e ascoltare quelle altrui. Moduli Formativi 1. Lezioni introduttive sulle principali vicende storiche del territorio 2. Testimonianze Dirette: Incontri con testimoni e protagonisti di movimenti civili. 3. Analisi Critica delle Fonti: Laboratori sull'uso delle fonti storiche, inclusi documenti, fotografie, filmati e testimonianze orali. Laboratori di Testimonianza: Gli studenti raccolgono e analizzano testimonianze, creando presentazioni o progetti multimediali. Progetti di Ricerca: Ricerca su eventi specifici con presentazioni finali. Simulazioni e Role-Playing: Attività che simulano decisioni storiche e le loro conseguenze. Visite Didattiche: Escursioni a musei, memoriali e siti storici rilevanti.
Data inizio prevista	17/06/2024

Data fine prevista	14/09/2025
Sede dove è previsto il modulo	RIIS001009
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Memoria Storica e Consapevolezza Civica: un viaggio nel tempo

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	€ 2.295,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.050,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 450,00
TOTALE				€ 6.795,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	Sport e Squadra: Crescere Insieme attraverso il Gioco

Descrizione

Il progetto "Sport e Squadra: Crescere Insieme attraverso il Gioco" mira a migliorare lo stato emotivo di adulti e adolescenti attraverso la pratica di sport, con un'enfasi particolare sugli sport di squadra. Il laboratorio offrirà un ambiente inclusivo e divertente dove giovani e adulti potranno praticare sport, indipendentemente dal loro livello di abilità, per sviluppare capacità relazionali, gestire i conflitti e affrontare i problemi quotidiani con ottimismo.

Obiettivi

Migliorare il Benessere Emotivo: Utilizzare lo sport per migliorare lo stato emotivo di adulti e adolescenti, aiutandoli a gestire emozioni come gioia e frustrazione.

Promuovere la Collaborazione: Favorire la capacità di lavorare in gruppo, gioire insieme per le vittorie e supportarsi nelle sconfitte.

Gestione dei Conflitti: Fornire strumenti per gestire meglio i conflitti quotidiani attraverso l'esperienza di squadra.

Inclusione e Divertimento: Assicurare che tutti, indipendentemente dalle abilità sportive, possano partecipare e divertirsi.

Sviluppo di Competenze Sociali: Rafforzare le relazioni positive e le competenze interpersonali attraverso il gioco di squadra.

Attività:

Attività di Sport di Squadra

Sessioni di Allenamento: Organizzare allenamenti settimanali in diverse discipline sportive di squadra, come calcio, pallavolo, basket e rugby.

Giochi e Tornei: Organizzare giochi e tornei interni per promuovere la competizione sana e il lavoro di squadra.

Attività di Team Building: Incorporare esercizi di team building per rafforzare la coesione del gruppo e migliorare la comunicazione tra i partecipanti.

Supporto Emotivo e Relazionale

Workshop di Gestione delle Emozioni: Tenere workshop per insegnare ai partecipanti come gestire emozioni complesse durante il gioco.

Sessioni di Coaching: Fornire coaching individuale e di gruppo per aiutare i partecipanti a sviluppare strategie di coping e resilienza.

Attività di Riflessività: Dopo ogni sessione di gioco, organizzare momenti di riflessione per discutere delle esperienze vissute e delle lezioni apprese.

Inclusione e Divertimento

	Giochi Inclusivi: Progettare giochi che permettano la partecipazione di tutti, indipendentemente dalle abilità sportive. Eventi Sociali: Organizzare eventi sociali post-partita per rafforzare le relazioni fuori dal campo di gioco. Feedback Continuo: Raccogliere feedback dai partecipanti per adattare le attività alle loro esigenze e interessi. Il progetto "Sport e Squadra: Crescere Insieme attraverso il Gioco" intende utilizzare la pratica degli sport di squadra come strumento per migliorare il benessere emotivo e sviluppare competenze sociali tra adolescenti e adulti. Attraverso un approccio inclusivo e divertente, il progetto promuoverà la collaborazione, la gestione dei conflitti e un atteggiamento positivo verso le sfide quotidiane, contribuendo al benessere generale dei partecipanti.
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	14/09/2025
Sede dove è previsto il modulo	RIIS001009
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Sport e Squadra: Crescere Insieme attraverso il Gioco

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	€ 2.295,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.050,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 450,00
TOTALE				€ 6.795,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza imprenditoriale
Titolo modulo	Coltiviamo il Futuro: Crescere con l'Agricoltura e la Conoscenza

Descrizione	Il progetto "Coltiviamo il Futuro: Crescere con l'Agricoltura e la Conoscenza" è una proposta pedagogica che unisce la cittadinanza attiva e l'impegno solidale con lo sviluppo di competenze disciplinari e sociali. Attraverso attività didattiche che partono da situazioni problematiche reali, gli studenti diventeranno parte attiva nel processo di apprendimento, ideando e realizzando servizi agricoli che rispondano a bisogni concreti del territorio. Il progetto promuove una stretta collaborazione con le istituzioni locali, creando un circolo virtuoso tra apprendimento in aula e servizio solidale. Obiettivi: Sviluppare Competenze Disciplinari e Sociali: Potenziare le conoscenze degli studenti in agricoltura, biologia, scienze ambientali e sviluppare competenze sociali attraverso esperienze pratiche di servizio. Promuovere la Cittadinanza Attiva: Incoraggiare gli studenti a impegnarsi in attività che migliorano la comunità locale e promuovono la sostenibilità. Motivare e Coinvolgere gli Studenti: Aumentare la motivazione allo studio e la partecipazione scolastica attraverso attività significative e reali. Collaborare con le Istituzioni Locali: Stabilire partnership con enti locali, aziende agricole e organizzazioni no-profit per identificare e rispondere ai bisogni del territorio. Favorire Comportamenti Pro-Sociali: Sviluppare comportamenti di cittadinanza attiva e pro-sociali negli studenti. 1. Pianificazione e Preparazione Analisi dei Bisogni del Territorio con la collaborazione delle istituzioni locali e aziende agricole per identificare i bisogni reali della comunità in ambito agricolo. Formazione dei Docenti: organizzazione di workshop sulla metodologia del Service Learning e sulle tecniche agricole di base. Progettazione delle Attività didattiche e di servizio, definendo obiettivi chiari e misurabili in ambito agricolo. Fase 2: Coinvolgimento degli Studenti Identificazione dei Problemi: Coinvolgimento degli studenti nella scelta dei problemi agricoli reali da affrontare attraverso discussioni e brainstorming. Progettazione del Servizio: accompagnamento degli studenti nella progettazione di interventi agricoli che rispondano ai bisogni identificati, come la coltivazione di orti comunitari, la cura di spazi
--------------------	---

	verdi o la promozione della sostenibilità agricola. Formazione Specifica: promozione delle competenze necessarie per realizzare i progetti agricoli (ad esempio, tecniche di coltivazione, gestione del suolo, tecniche di irrigazione). Fase 3: Implementazione del Servizio Realizzazione delle Attività di servizio pianificate, con il coinvolgimento degli studenti in tutte le fasi di realizzazione, dalla preparazione del terreno alla raccolta dei prodotti. Collaborazione con le Istituzioni, le aziende agricole locali, enti locali e organizzazioni no-profit per assicurare il successo delle attività. Documentazione e Monitoraggio: Raccolta dati e documentazione delle attività svolte per monitorare i progressi e valutare l'impatto. Fase 4: Riflessività e Valutazione Momenti di Riflessività: sessioni di riflessione dove gli studenti possono discutere delle esperienze vissute, analizzare i risultati ottenuti e identificare le competenze acquisite. Valutazione dell'Impatto delle attività di servizio sia sulla comunità sia sullo sviluppo delle competenze degli studenti. Feedback e Miglioramento: raccolta di feedback dagli studenti, dai docenti e dalle istituzioni partner per migliorare future iniziative di Service Learning.
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	14/09/2025
Sede dove è previsto il modulo	RIIS001009
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Coltiviamo il Futuro: Crescere con l'Agricoltura e la Conoscenza

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	€ 2.295,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.050,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 450,00
TOTALE				€ 6.795,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	Coding e Robotica Educativa

Descrizione	Il progetto "Coding e Robotica Educativa" ha l'obiettivo di promuovere il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa fornendo agli studenti competenze fondamentali per il loro futuro accademico e professionale. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione utilizzando strumenti e kit robotici. Obiettivi Integrare il Pensiero Computazionale: Sviluppare il pensiero logico e critico attraverso attività di coding e robotica. Introdurre il Coding e la Programmazione: Fornire agli studenti le competenze di base nella programmazione utilizzando linguaggi di coding semplici e intuitivi. Utilizzare la Robotica Educativa: Impiegare kit robotici per rendere l'apprendimento interattivo e pratico. Promuovere il Lavoro di Gruppo: Incentivare la collaborazione e il lavoro di squadra attraverso progetti di robotica. Attività: 1. Introduzione al Coding Lezioni Introduttive: Introdurre gli studenti ai concetti di base del coding utilizzando piattaforme come Scratch o Code.org. Esercizi Pratici: Eseguire esercizi pratici per applicare i concetti appresi, sviluppando piccoli programmi e giochi. Progetti di Gruppo: Organizzare progetti di gruppo in cui gli studenti possono collaborare per creare programmi più complessi. 2. Robotica Educativa Introduzione ai Kit Robotici: Presentare i kit robotici (come Lego Mindstorms, Arduino, o Raspberry Pi) agli studenti e spiegare le loro funzionalità. Costruzione e Programmazione: Guidare gli studenti nella costruzione e programmazione dei robot per svolgere compiti specifici. Sfide e Competizioni: Organizzare sfide e competizioni amichevoli per incentivare l'innovazione e la creatività. 3. Progetti Avanzati e Applicazioni Progetti Interdisciplinari: integrazione di coding e robotica in progetti interdisciplinari che coinvolgano materie come matematica, scienze e arte digitale. Laboratori di Innovazione: Sviluppo laboratori di innovazione dove gli studenti possono sperimentare con progetti avanzati e
--------------------	--

	applicazioni pratiche dei loro robot. Presentazione dei Progetti: Organizzazione di eventi scolastici in cui gli studenti possono presentare e dimostrare i loro progetti a genitori, insegnanti e coetanei.
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	14/09/2025
Sede dove è previsto il modulo	RIIS001009
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Coding e Robotica Educativa

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	€ 2.295,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.050,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 450,00
TOTALE				€ 6.795,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	STEM nel Quotidiano: Un Percorso Induttivo"

Descrizione

Il progetto "Matematica, scienza e tecnologia nel Quotidiano: Un Percorso Induttivo" mira a potenziare l'apprendimento della matematica della scienza e della tecnologia da parte degli studenti attraverso un approccio induttivo, partendo da problemi reali e contesti quotidiani. Il laboratorio sarà uno spazio fisico e mentale in cui gli studenti, utilizzando il problem posing, il problem solving e la modellizzazione, potranno comprendere e decodificare il mondo reale. Lo studente sarà al centro di questo percorso, lavorando in gruppo e riflettendo sulle soluzioni possibili, con un'attenzione particolare alla discussione degli errori come momento formativo.

Obiettivi

Sviluppare Competenze in ambito matematico, scientifico e tecnologico attraverso un approccio induttivo e pratico.

Promuovere il Problem Solving: Incoraggiare l'uso del problem solving per affrontare problemi reali.

Fornire Strumenti di Modellizzazione: Insegnare agli studenti a creare modelli matematici a partire da situazioni quotidiane.

Favorire il Lavoro di Gruppo: Stimolare la collaborazione e il lavoro di squadra tra gli studenti.

Incoraggiare la Riflessività: Promuovere momenti di riflessione e discussione condivisa, valorizzando anche gli errori come parte del processo di apprendimento.

Attività:

1. Problem Posing e Contestualizzazione

Identificazione dei Problemi Reali: Coinvolgere gli studenti nella scelta di problemi reali e quotidiani da analizzare.

Discussione Iniziale: Lavorare in gruppo per identificare gli elementi chiave del problema e proporre ipotesi iniziali.

Raccolta di Dati: Incoraggiare gli studenti a raccogliere dati e informazioni pertinenti al problema scelto.

2. Problem Solving e Modellizzazione

Analisi dei Dati: Utilizzare tecniche di problem solving per analizzare i dati raccolti.

Sviluppo di Modelli: Guidare gli studenti nella creazione di modelli matematici che rappresentino il problema analizzato.

Verifica e Confronto: Confrontare i modelli con i dati reali per verificarne l'accuratezza e la validità.

3. Discussione e Riflessività

	Discussione di Gruppo: Organizzare sessioni di discussione per riflettere sui risultati ottenuti e sui processi seguiti. Valorizzazione degli Errori: Analizzare gli errori commessi durante il processo come opportunità di apprendimento. Argomentazione delle Soluzioni: Incoraggiare gli studenti a presentare e argomentare le soluzioni proposte, promuovendo il pensiero critico. 4. Applicazione e Generalizzazione Applicazione dei Modelli: Applicare i modelli matematici a nuovi problemi e contesti per verificarne la generalizzabilità. Sintesi e Generalizzazione: Riflessione finale per sintetizzare le conoscenze acquisite e generalizzare i modelli sviluppati.
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	14/09/2025
Sede dove è previsto il modulo	RIIS001009
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

STEM nel Quotidiano: Un Percorso Induttivo"

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	€ 2.295,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.050,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 450,00
TOTALE				€ 6.795,00

DICHIARAZIONI

☒ 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