



## Candidatura N. 1053339

## 0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	I.I.S.S. 'E. FERMI'
<b>Codice meccanografico</b>	LEIS03400T
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
<b>Indirizzo</b>	VIA MERINE 5
<b>Provincia</b>	LE
<b>Comune</b>	Lecce
<b>CAP</b>	73100
<b>Telefono</b>	0832236311
<b>E-mail</b>	LEIS03400T@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.fermilecce.edu.it
<b>Numero alunni</b>	862
<b>Plessi</b>	LEIS03400T - I.I.S.S. 'E. FERMI' LEPS034018 - LICEO SCIENTIFICO FERMI LETF03401A - ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE E. FERMI



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1053339 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	VIVI LA CITTA'	€ 5.082,00
Educazione alla cittadinanza attiva e alla cura dei beni comuni	Salento: il verde in città e i parchi naturali	€ 5.082,00
Musica e Canto	E' tutta un'altra musica	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 15.246,00</b>

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza alfabetica funzionale	Ascoltare, osservare, scrivere	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	FIRST steps to INVALSI	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	"Fermi un Insta... - let the world know about the beauty of the place you live in."	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	OMICALAB	€ 5.082,00
Competenza digitale	Coding per gioco	€ 5.082,00
Competenza digitale	IoT e Coding	€ 5.082,00
Competenza digitale	I.A. -Intelligenza artificiale a scuola	€ 5.082,00
Competenza digitale	Open Data nella didattica	€ 5.082,00
Competenza digitale	Coding e robotica	€ 5.082,00
Competenza digitale	IoT	€ 5.082,00
Competenza in materia di cittadinanza	Decarbonizzazione: Energia solare nel Salento e nel mondo	€ 5.082,00
Competenza imprenditoriale	LABORATORI DI IMPRESA	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 60.984,00</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: E...STATE INSIEME

Progetto: E...STATE INSIEME	
<b>Descrizione progetto</b>	<p>La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2020-2021 e 2021-2022, 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>



## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
VIVI LA CITTA'	€ 5.082,00
Salento: il verde in città e i parchi naturali	€ 5.082,00
E' tutta un'altra musica	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 15.246,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico**

**Titolo: VIVI LA CITTA'**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	VIVI LA CITTA'
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il modulo è stato pensato al fine di instaurare ed accrescere negli studenti una cultura del rispetto dell'ambiente, in cui si esplicano tutte le attività umane, da quelle lavorative a quelle ludico sportive, per rispondere a molteplici tipi di esigenze educative e formative pluridisciplinari, ricollegabili da un lato alla programmazione scolastica curriculare, dall'altro al raggiungimento di obiettivi finalizzati allo sviluppo della personalità e dell'autonomia degli studenti coinvolti, alla consapevolezza che il proprio operare ha un'influenza più o meno profonda in ambiti più o meno ampi. L'attività sportiva outdoor è finalizzata all'esplorazione di spazi geografici sconosciuti con l'ausilio di tre strumenti basilari: la mappa, la bussola e google heart. Il progetto didattico intende valorizzare la componente educativa di questo sport favorendo l'inclusione scolastica e sociale con il coinvolgimento di discipline diverse. L'obiettivo è quello di stimolare la conoscenza e l'esplorazione dell'ambiente che ci circonda, attraverso un approccio senso-percettivo atto ad animare la nostra capacità di orientamento basata su punti di riferimento specifici dislocati nello spazio. Il progetto prevede diverse tipologie di attività di orienteering, che avverranno tramite lezioni pratiche volte alla pratica sportiva.</p> <p>Nello specifico coinvolgerà i seguenti aspetti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>? Personalità, socializzazione, cooperazione;</li> <li>? Acquisizione di competenze specifiche e trasversali</li> <li>? Educazione all'ambiente</li> <li>? Avviamento alla pratica sportiva</li> </ul> <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>? Esprimere il significato e/o il valore e/o la funzione del contenuto atteso</li> <li>? Estrapolare dal contenuto le cause, effetti, conseguenze</li> <li>? Utilizzare la "comunicazione iconografica" per risolvere un problema o per apprendere un nuov</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/07/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LEIS03400T LEPS034018 LETF03401A
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: VIVI LA CITTA'

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: Educazione alla cittadinanza attiva e alla cura dei beni comuni**

**Titolo: Salento: il verde in città e i parchi naturali**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Salento: il verde in città e i parchi naturali
<b>Descrizione modulo</b>	<p>L' agenda 2030 dell' Nazioni Unite individua 5 obiettivi che coinvolgono direttamente o indirettamente il rispetto e la salvaguardia dell' ambiente terrestre, marino e atmosferico:</p> <p>Obiettivo 3: salute e benessere            Obiettivo 11: città inclusive, sicure , durature e sostenibili            Obiettivo 13: combattere il cambiamento climatico            Obiettivo 15:proteggere, ripristinare e favorire un uso sostenibile dell' ecosistema terrestre            Obiettivo 14:Conservare e utilizzare in modo durevole gli oceani, i mari e le risorse marine per uno sviluppo sostenibili.</p> <p>Uno degli elementi che più contribuiscono al degrado ambientale è l' anidride Carbonica (CO2).Le attività umane (industriali, agricole, residenziali, di trasporto ecc.) con l' utilizzo di risorse energetiche e con la riduzione delle zone "verdi " contribuiscono in modo siglificativo all' aumento della CO2 nell' atmosfera.</p> <p>L'obiettivo quello di sensibilizzare ad un uso consapevole e responsabile di strumenti digitali che consentono uno studio accurato dell' ambiente a partire da quello prossimo in cui si opera a quello planetario.</p> <p>Il modulo parte con un censimento delle aree verdi (pubbliche e private) dell' ambiente in cui vivono gli studenti (il proprio comune) e le aree protette nel cotesto più prossimo (provincia, regione ) per poi volgere uno sguardo a livello planetario utilizzando risorse di rete . Verrà studiato, con un approccio multidisciplinare (chimica, fisica, biologia, matematica), il contributo delle "zone verdi" per ridurre le emissioni di CO2.</p> <p>L' attività saranno prevalentemente laboratoriali con utilizzo di strumenti digitali (google heart, foglio di calcolo, coding e risorse di Internet).</p> <p>Sono previste n. 2 visite guidate : uno in una "area verde" nel centro abitato di Lecce ed una</p>



<b>Data inizio prevista</b>	01/07/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione alla cittadinanza attiva e alla cura dei beni comuni
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LEIS03400T LEPS034018 LETF03401A
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Salento: il verde in città e i parchi naturali

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: E' tutta un'altra musica**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	E' tutta un'altra musica
----------------------	--------------------------



<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il modulo si propone per gli studenti della nostra scuola come occasione per relazionarsi con gli altri attraverso il linguaggio musicale e ritrovare, quindi, quella socialità e condivisione quest'anno così tanto sacrificato a causa dell'emergenza epidemiologica da Covid-19. Il far musica con gli strumenti e con la voce, permette ai ragazzi in età adolescenziale come gli studenti a cui il progetto è rivolto, di esplorare, nell'emotività della musica, la propria emotività e, quindi, di sviluppare e affinare la dimensione affettiva. Il suonare ed il cantare consentono, altresì, di esprimere sempre più raffinate abilità percettive, cinetiche e motorie. E' da evidenziare che l'esperienza musicale, attraverso l'incontro ed il ritrovo in gruppi, è occasione di diventare punto di riferimento per la costruzione della propria identità all'interno di una società in continuo cambiamento che ha la necessità di favorire lo sviluppo di una scuola aperta all'accoglienza di ragazze e ragazzi tra loro, a volte, sconosciuti.. Attraverso l'esperienza musicale si possono sviluppare competenze corporee, motorie e percettive, come ad esempio la possibilità di conoscere e utilizzare al meglio le proprie capacità sensoriali e motorie; competenze affettive e relazionali, come capacità di maturare sicurezza interiore, di ascoltare e interpretare l'emotività propria e altrui, di accettare il diverso, di porsi in relazione cooperativa con gli altri, di interiorizzare comportamenti civilmente e socialmente responsabili, nel rispetto della realtà umana e ambientale. Non solo, si può favorire lo sviluppo di competenze espressive, comunicative e creative.</p> <p><b>OBIETTIVI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Usare strumenti musicali</li> <li>- Cantare in gruppo</li> <li>- Esplorare la propria voce</li> <li>- Saper esprimere la creatività</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/07/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Musica e Canto
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LEIS03400T LEPS034018 LETF03401A
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: E' tutta un'altra musica

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>



## 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: E...state in presenza

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2020-2021 e 2021-2022, 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>



## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Ascoltare, osservare, scrivere	€ 5.082,00
FIRST steps to INVALSI	€ 5.082,00
"Fermi un Insta... - let the world know about the beauty of the place you live in."	€ 5.082,00
OMICALAB	€ 5.082,00
Coding per gioco	€ 5.082,00
IoT e Coding	€ 5.082,00
I.A. -Intelligenza artificiale a scuola	€ 5.082,00
Open Data nella didattica	€ 5.082,00
Coding e robotica	€ 5.082,00
IoT	€ 5.082,00
Decarbonizzazione: Energia solare nel Salento e nel mondo	€ 5.082,00
LABORATORI DI IMPRESA	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 60.984,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza alfabetica funzionale**

**Titolo: Ascoltare, osservare, scrivere**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Ascoltare, osservare, scrivere



<b>Descrizione modulo</b>	<p>In linea con Agenda 2030, obiettivo 4, si ritiene indispensabile intervenire sull'asse culturale dei linguaggi ed in particolare sulla padronanza della lingua italiana, considerata '....premessa indispensabile all'esercizio consapevole e critico di ogni forma di comunicazione.....'. Finalità del modulo è promuovere negli allievi la motivazione all'apprendimento attraverso azioni di rinforzo delle competenze di base in lingua italiana, in ambiente creativo, interattivo, stimolante dove sperimentarsi come protagonisti attivi che collaborano alla soluzione di problemi legati alla vita reale. Obiettivi didattici:</p> <p>Riconoscere gli elementi, le modalità e le regole del sistema della comunicazione verbale e non verbale</p> <p>Saper ascoltare ed osservare</p> <p>Saper analizzare una questione in base a diversi punti di vista</p> <p>Comprendere il messaggio contenuto in un testo orale</p> <p>Esporre in modo chiaro, logico e coerente esperienze vissute o testi ascoltati</p> <p>Affrontare molteplici situazioni comunicative scambiando informazioni e idee, individuando il punto di vista dell'altro ed esprimendo anche il proprio</p> <p>Ricerca, acquisire e selezionare informazioni generali e specifiche in funzione della produzione di testi scritti di vario tipo</p> <p>Prendere appunti e redigere sintesi e relazioni rielaborando le informazioni</p> <p>Produrre testi corretti e coerenti, adeguati alle diverse situazioni e finalità comunicative</p> <p>Utilizzare e produrre testi multimediali.</p> <p>Valutare potenzialità e limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.</p> <p>Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenziali offerte da applicazioni specifiche di</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/07/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza alfabetica funzionale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LEIS03400T LEPS034018 LETF03401A
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Ascoltare, osservare, scrivere

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 multilinguistica**  
**Titolo: FIRST steps to INVALSI**



### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	FIRST steps to INVALSI
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il progetto intende proporre un percorso educativo volto a potenziare e rinforzare le competenze degli alunni in lingua inglese con particolare riferimento al miglioramento delle performance relative alle prove Invalsi. Vuole anche garantire agli studenti una solida formazione che possa bilanciare svantaggi culturali, economici e sociali e possa essere di impulso alla loro crescita come individui e come cittadini mediante il conseguimento della certificazione delle competenze linguistiche INVALSI in vista di attività lavorative o di studio all'estero. Solo una bassa percentuale di alunni riesce a superare brillantemente il test e ad ottenere l'auspicata certificazione B1 o B2 sul proprio curriculum. Alcuni alunni riescono a conseguirla privatamente, ma per la stragrande maggioranza di loro ciò non è possibile. Nell'ottica di un miglioramento continuo e di una didattica inclusiva, quale chiave essenziale del successo formativo di tutti gli studenti, si ravvisa pertanto la necessità di programmare un ciclo di lezioni focalizzate sui due task previsti dalla prova INVALSI: Reading e Listening Comprehension.</p> <p>Considerata anche la tipologia di utenza dell'istituto, che opera in un contesto socio-economico e culturale complesso e vario con un tasso di disoccupazione rilevante, particolare importanza verrà data allo sviluppo delle competenze globali ed interculturali, nonché alla comprensione/accettazione reciproca fra diverse culture, di cui la lingua inglese rappresenta un veicolo comunicativo di cruciale importanza. Destinatari: gli alunni che frequentano il triennio nella nostra scuola che avranno un ruolo attivo nel loro processo di apprendimento e saranno coinvolti in attività laboratoriali e innovative.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/07/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LEIS03400T LEPS034018 LETF03401A
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: FIRST steps to INVALSI

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: "Fermi un Insta... - let the world know about the beauty of the place you live in."**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	"Fermi un Insta... - let the world know about the beauty of the place you live in."
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il progetto ha come obiettivo quello di potenziare e rinforzare le competenze linguistiche degli alunni in lingua inglese attraverso l'uso significativo e consapevole dei social network (nello specifico Instagram) e di fornire, attraverso l'uso di questa applicazione una panoramica delle principali attrazioni turistiche del Salento.</p> <p>Destinatari del progetto sono gli alunni del biennio con una competenza in lingua inglese corrispondente ai livelli A2 del QCER.</p> <p>La comunicazione attraverso un ambiente virtuale quale quello rappresentato da Instagram costituisce ormai un riferimento stabile per gli adolescenti della generazione 2.0.</p> <p>Il progetto si propone di stimolare i ragazzi a percepire il valore della realtà culturale che li circonda, ad utilizzare la lingua straniera per realizzare all'interno dei post delle descrizioni relative ai luoghi più belli del loro territorio, arricchendo al contempo il lessico. Inoltre, le immagini e le descrizioni eventualmente accompagnate da aneddoti riguardanti la storia e l'evoluzione del patrimonio artistico-culturale di cui si racconta, potrebbe favorire l'incremento del flusso turistico sia a livello nazionale che internazionale.</p> <p>In tal modo gli alunni verrebbero coinvolti in un vero e proprio compito di realtà e privilegiando la metodologia del learning by doing avrebbero l'occasione di potenziare non solo le loro competenze linguistiche ma anche sociali e di cittadinanza attiva e democratica, conformemente a quanto auspicato dalle Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola secondaria di secondo grado in termini di acquisizione di competenze chiave per l'apprendimento permanente.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/07/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LEIS03400T LEPS034018 LETF03401A
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: "Fermi un Insta... - let the world know about the beauty of the place you live in."**

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 Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)

#### Titolo: OMICALAB

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	OMICALAB
<b>Descrizione modulo</b>	<p>La produzione in tempi di vaccini anti Covid (Cominarty, Astrazeneca, Moderna ecc.) da parte delle Big Pharma ha messo in evidenza come le conoscenze scientifiche nelle scuole siano quanto mai fondamentale e di recente attualità.</p> <p>Le finalità di questo modulo si basano sulla metodologia didattica dell' "Inquiry Based Science Education – IBSE", per superare la trasmissione frontale dei saperi e a potenziare le tematiche affrontate nei programmi curriculari.</p> <p>Gli studenti utilizzeranno software open-source che permetteranno loro di viaggiare nel campo delle Scienze Omiche (Genomica, Trascrittomica e Proteomica), e di conoscere e manipolare le strutture proteiche presenti su database, come PDB.</p> <p>Obiettivi del modulo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- usare lessico specifico scientifico</li> <li>- utilizzare piattaforme informatiche gratuite per simulare attività laboratori ali</li> <li>- potenziare conoscenze di base di chimica e biologia</li> <li>- ampliare, approfondire e potenziare le conoscenze in discipline scientifiche per il successo nei test di ammissione universitaria soprattutto nell'area scientifica, medica e sanitaria.</li> </ul> <p>Il modulo prevede di programmare delle uscite didattiche gratuite presso il reparto di biologia molecolare di Unisalento, presso il laboratori di biologia molecolare dell'Ospedale ed alcuni reparti della stessa unità ospedaliera (compatibilmente alla disponibilità degli stessi e della situazione pandemica attuale).</p> <p>Le attività previste sono destinate agli studenti del triennio.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/07/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LEIS03400T LEPS034018 LETF03401A
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

#### Sezione: Scheda finanziaria

##### Scheda dei costi del modulo: OMICALAB

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 digitale**  
**Titolo: Coding per gioco**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	Coding per gioco
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Coding, tinkering, making sono essenziali per sviluppare processi socio-cognitivi, allenare l'immaginazione, potenziare e attuare forme di creatività che sono alla base dei saperi fondamentali del 21 ° secolo.</p> <p>Il Tinkering un momento in cui la creatività e la sperimentazione hanno libero sfogo , mettendo al centro le attività pratiche.</p> <p>Il coding è un'attività che consente lo sviluppo del pensiero computazionale, scomporre un problema in sottoproblemi di complessità minore, definire in maniera precisa i passi per arrivare alla soluzione, attivare processi di astrazione che ti portano dal particolare al generale o viceversa, in altre parole usare gli strumenti tipici dell'informatica nel problem solving.</p> <p>Il making favorisce la collaborazione, la comunicazione e lo sviluppo delle capacità di pensiero critico. Riunendo informazioni, conoscenze e idee, i maker possono produrre artefatti originali per diverse esigenze.</p> <p>Obiettivi: Sviluppare il pensiero computazionale nei suoi aspetti fondamentali (algoritmi; scomposizione; generalizzazioni, individuando e facendo uso di schemi ricorrenti; astrazioni, scegliendo rappresentazioni appropriate; valutazione) adattandolo a diverse situazioni siano esse ludiche o funzionali allo svolgimento di un particolare compito.</p> <p>Contenuti Logica e programmazione Strutture di controllo Componenti elettronici (sensori, attuatori, motori) Microcontrollore Arduino Programmazione del microcontrollore Componenti</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/07/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LEIS03400T LEPS034018 LETF03401A
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Coding per gioco**



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 digitale**  
**Titolo: IoT e Coding**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	IoT e Coding
<b>Descrizione modulo</b>	<p>L'IoT rappresenta una possibile evoluzione dell'uso della rete internet: gli oggetti (le "cose") si rendono riconoscibili e acquisiscono intelligenza grazie al fatto di poter comunicare dati su se stessi e accedere ad informazioni aggregate da parte di altri. Le sveglie suonano prima in caso di traffico, un irrigatore si attiva se il livello di umidità del terreno scende al di sotto di una certa soglia, le scarpe da ginnastica trasmettono tempi, velocità e distanza per gareggiare in tempo reale con persone dall'altra parte del globo, i vasetti delle medicine avvisano i familiari se si dimentica di prendere il farmaco. Tutti gli oggetti possono acquisire un ruolo attivo grazie al collegamento alla Rete.</p> <p>Il coding collegato all'IoT ha un ruolo determinante dal punto di vista educativo in quanto consente di lavorare su competenze trasversali e specifiche allo stesso tempo. Inoltre rende palese il collegamento tra saperi in qualche modo astratti, quali il linguaggio della matematica o della programmazione, e aspetti applicativi propri delle scienze, dell'ingegneria e della tecnologia.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Coniugare coding e making in ambito IOT, come applicazione del 'pensiero computazionale' alla vita reale.</li> <li>-Sviluppare la didattica laboratoriale coinvolgendo gli studenti nella progettazione e realizzazione di un prototipo</li> <li>-Facilitare la comunicazione tra pari suddividendoli in gruppi di lavoro</li> </ul> <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Smart objects, oggetti connessi, modalità di connessione ed interazione</li> <li>-Sensori, Attuatori e Microcontrollori</li> <li>-MCU (arduino o similare)</li> <li>-SBC (Raspberry)</li> <li>-Programmazione del microcotrollore(linguaggi a blocchi, Arduino Ide, Python)</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/07/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LEIS03400T LEPS034018 LETF03401A
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado



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

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: IoT e 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 digitale**

**Titolo: I.A. -Intelligenza artificiale a scuola**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	I.A. -Intelligenza artificiale a scuola
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Si è compreso ormai da tempo che l'apprendimento è un elemento chiave dell'intelligenza. Ciò vale sia per l'intelligenza naturale, in quanto apprendendo diventiamo più intelligenti, sia per l'intelligenza artificiale.</p> <p>Il corso vuole far conoscere i principi alla base dell'I.A., i campi di applicazione, l'etica e la sicurezza, e gli aspetti educativi di questa nuova tecnologia. Partendo dalla definizione e la storia dell'I.A. si passa alla riflessione sull'IA nella vita di tutti i giorni e sui campi di applicazione; proseguendo con gli aspetti di etica e sicurezza tenendo conto anche del recente "Regolamento europeo sull'intelligenza artificiale e i suoi rapporti con il GDPR"; per approdare infine all' IA nell'educazione con i temi: Imparare con l'IA, Imparare per IA e imparare l'IA. Il corso illustrerà strumenti e metodologie per la progettazione e realizzazione di IA in ambito didattico.</p> <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Intelligenza artificiale: Fondamenti;</li> <li>- Gli strumenti e gli ambiti di applicazione;</li> <li>- Sostegno alle disabilità;</li> <li>- Gli aspetti etici;</li> <li>- La sicurezza e la privacy;</li> <li>- Il Regolamento europeo sull'intelligenza artificiale e i suoi rapporti con il GDPR</li> <li>- I pregiudizi;</li> <li>- Progettazione e realizzazione di IA in ambito didattico;</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/07/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LEIS03400T LEPS034018 LETF03401A



<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: I.A. -Intelligenza artificiale a scuola

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 digitale**

**Titolo: Open Data nella didattica**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Open Data nella didattica
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Gli open data non riguardano aspetti puramente tecnici ma entrano nel merito di molti contesti della realtà che ci circonda; culturali, sociali, territoriali, ecc. Offrono un forte stimolo di democratizzazione della conoscenza e spesso all'interno di un mondo interconnesso non riuscire a decodificare le informazioni può determinare un sovraccarico informativo che, di fatto non è conoscenza ma solo disturbo e rumore. Lo sviluppo del pensiero critico diviene fattore rilevante nell'approccio agli open data che consentono di approfondire la conoscenza sviluppando il concetto mentale di verificare le fonti delle notizie prima di scaricare, comprendere e analizzare i dati.</p> <p>Gli open (government) data forniscono tutti gli strumenti per una partecipazione critica che al pari dell'apprendimento diviene una fase attiva nel processo sociale, se da una parte contribuiscono a ad aumentare il pensiero critico dall'altra riducono le percezioni sbagliate e distorte.</p> <p>Il modulo sarà l'occasione per costruire un segmento del curriculum di cittadinanza digitale in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stimolare la partecipazione come fase attiva del processo (come avviene per l'apprendimento)</li> <li>• Sviluppare il pensiero critico</li> <li>• Acquisire consapevolezza</li> <li>• Riconoscere importanza delle fonti</li> <li>• Sviluppare la creatività</li> </ul> <p>Verranno utilizzati i dati aperti messi a disposizione da enti governativi (open government data) per realizzare dei processi di interoperabilità tra differenti sistemi/applicazioni. Saranno proposti e svolti delle attività di difficoltà crescente il cui obiettivo è quello di realizzare delle rappresentazioni differenti dei dati aperti: tabelle, grafici, mappe, infografiche.</p>



<b>Data inizio prevista</b>	01/07/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LEIS03400T LEPS034018 LETF03401A
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Open Data nella didattica

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: Coding e robotica**

#### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Coding e robotica



<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il modulo ha lo scopo di favorire una didattica che vede lo studente protagonista del processo di costruzione della conoscenza attraverso il coding. Le tematiche del coding e della robotica stanno entrando in modo significativo nella scuola italiana.</p> <p>In un mondo caratterizzato dalla crescente digitalizzazione dello studio, del lavoro e dei servizi, approcciarsi al coding diventa un'esperienza preziosa per i nostri studenti, sviluppare competenze come la programmazione informatica, il coding e il pensiero computazionale, è un enorme vantaggio competitivo.</p> <p>Il coding e la robotica possano offrire strumenti e metodi funzionali ad 'infrangere' la didattica frontale di tipo trasmissivo. Questi strumenti offrono possibilità in termini di laboratorializzazione della lezione e di progettualità ed inoltre favoriscono lo sviluppo del pensiero critico, della competenza digitale e del modo in cui gli studenti si interfacciano ai progetti e ai problemi che possono emergere da essi.</p> <p>Tali tematiche sviluppano infatti alcune prerogative tipiche delle attività laboratoriali, come ad esempio quella motivazionale, oppure la contestualizzazione delle conoscenze attraverso la pratica.</p> <p><b>OBIETTIVI:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Obiettivi pratico-operativi che riguardano la maturazione psicofisica, affettiva, sociale, relazionale e la maturazione logica (capacità di memorizzare, discriminare, simbolizzare, confrontare e mettere in relazione...).</li> <li>2. Obiettivi produttivi per lo sviluppo delle capacità di comunicare idee, esprimere sensazioni, creare, realizzare dei progetti e per lo sviluppo dei processi logici e creativi attraverso la scomposizione dei problemi in più parti per una risoluzione a step.</li> <li>3. Obiettivi conoscitivi che riguardano la conoscenza di codici, tecniche, processi.</li> </ol>
<b>Data inizio prevista</b>	01/07/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LEIS03400T LEPS034018 LETF03401A
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Coding e robotica

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 digitale**  
**Titolo: IoT**



### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	IoT
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Fino a qualche tempo fa, il collegamento ad Internet poteva essere effettuato solo da computer. Oggi, invece, ci accorgiamo che il collegamento ad Internet viene effettuato dai più disparati oggetti. Un esempio di questo è rappresentato dalla domotica. E' possibile gestire da remoto, il riscaldamento, il sistema di allarme, le luci ecc. Ebbene tutti questi oggetti, con il collegamento ad Internet, diventano intelligenti. Possono raccogliere, scambiare e organizzare dati tra loro. Tutti questi oggetti costituiscono Internet delle cose. Internet delle cose è una componente fondamentale di industria 4.0. E' necessario quindi fornire agli studenti le competenze tecnologiche per consentire loro di maneggiare gli scenari di un prossimo futuro dominati da una tecnologia sempre più complessa e pervasiva.</p> <p>Il corso fornisce le basi teoriche e i possibili campi di applicazione dell'IOT. Gran parte del corso sarà dedicato alla progettazione e alla realizzazione di oggetti con sensori e collegamento ad Internet</p> <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Internet delle cose: Fondamenti;</li> <li>- Gli strumenti;</li> <li>- Le schede programmabili a microcontrollore;</li> <li>- I sistemi embedded;</li> <li>- I minicomputer a scheda singola;</li> <li>- Connettere ciò che non è connesso;</li> <li>- Protocolli IOT;</li> <li>- Cloud IOT;</li> <li>- Progettazione e realizzazione di oggetti smart in ambito didattico</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/07/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LEIS03400T LEPS034018 LETF03401A
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: IoT

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: Decarbonizzazione: Energia solare nel Salento e nel mondo

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Decarbonizzazione: Energia solare nel Salento e nel mondo
<b>Descrizione modulo</b>	<p>L' agenda 2030 dell' Nazioni Unite individua 6 obiettivi che coinvolgono il rispetto e la salvaguardia dell' ambiente terrestre, marino e atmosferico:</p> <p>3: salute e benessere 7: energia pulita ed accessibile 11:città inclusive, sicure , durature e sostenibili 13:combattere il cambiamento climatico 15:vita sulla terra 14:Conservare e utilizzare in modo durevole gli oceani, i mari e le risorse marine per uno sviluppo sostenibile di vita nel mare.</p> <p>Il degrado ambientale è dovuto principalmente all' anidride Carbonica (CO2).Le attività umane (industriali, agricole, residenziali e di trasporto ) con la richiesta di energia elettrica, termica e meccanica è la principale causa dell' emissioni di CO2. La strategia per una sua riduzione ha tre direzioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-risparmio energetico nelle società sviluppate ;</li> <li>-sostituire le fonti fossili con quelle rinnovabili</li> <li>-fornire energia pulita ed accessibili ai paesi in povertà.</li> </ul> <p>Il territorio salentino, per posizione geografica e densità di popolazione, offre ottime opportunità per la produzione di energia elettrica e termica utilizzando il sole come fonte. Il modulo si propone di realizzare un censimento degli impianti di energia solare esistenti nei comuni degli studenti utilizzando risorse digitali (google earth, pvgis, enea, gse,) con attività laboratoriali, in piccoli gruppi .</p> <p>Gli studenti avranno la possibilità di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-rilevare dati da fonti diverse(google earth,pvgis, enea, gse, irena, ecc)</li> <li>-elaborare dati e presentarli utilizzando strumenti digitali,</li> <li>-comprendere i principi fisici dei processi coinvolti,</li> <li>-approfondire argomenti di fisica, geografia, storia,matematica, informatica</li> <li>-valutare criticamente le problematica ambientali in ambito locale, nazionali e globali,</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/07/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in materia di cittadinanza
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LEIS03400T LEPS034018 LETF03401A
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Decarbonizzazione: Energia solare nel Salento e nel mondo

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 imprenditoriale**  
**Titolo: LABORATORI DI IMPRESA**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	LABORATORI DI IMPRESA
<b>Descrizione modulo</b>	Il laboratorio inizia attraverso un brainstorming per l'individuazione e selezione di idee da sviluppare concretamente con definizione di punti di forza e punti di debolezza per ogni idea per favorire l'emersione di ruoli e personalità. Ogni gruppo di lavoro verrà strutturato con un project-manager chiamato a coordinare le altre figure alle quali saranno assegnate mansioni specifiche. Sono previsti anche giochi di ruolo basati sull'organizzazione di un'impresa o un gruppo di lavoro, per far emergere i fattori che intervengono sull'efficienza e l'efficacia di un gruppo di lavoro come ambiente, comunicazione interna, chiarezza dei ruoli, etc., oltre ad esercizi per confrontare diverse modalità di lavoro (es. lavoro individuale, competitivo o cooperativo) o per rafforzare l'idea di gruppo e di interdipendenza (es. camminata di gruppo) o per confrontare le modalità di project-management di diversi gruppi.
<b>Data inizio prevista</b>	01/07/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza imprenditoriale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	LEIS03400T LEPS034018 LETF03401A
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: LABORATORI DI IMPRESA**

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
E...STATE INSIEME	€ 15.246,00
E...state in presenza	€ 60.984,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 76.230,00</b>

<b>Avviso</b>	0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità (Piano 1053339)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 76.230,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 100.000,00
<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>	20/05/2021 13:33:00
<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>VIVI LA CITTA'</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione alla cittadinanza attiva e alla cura dei beni comuni: <u>Salento: il verde in città e i parchi naturali</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Musica e Canto: <u>E' tutta un'altra musica</u>	€ 5.082,00	



	<b>Totale Progetto "E...STATE INSIEME"</b>	<b>€ 15.246,00</b>	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Ascoltare, osservare, scrivere</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>FIRST steps to INVALSI</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: " <u>Fermi un Insta... - let the world know about the beauty of the place you live in.</u> "	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>OMICALAB</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Coding per gioco</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>IoT e Coding</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>I.A. -Intelligenza artificiale a scuola</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Open Data nella didattica</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Coding e robotica</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>IoT</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di cittadinanza: <u>Decarbonizzazione: Energia solare nel Salento e nel mondo</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza imprenditoriale: <u>LABORATORI DI IMPRESA</u>	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "E...state in presenza"</b>	<b>€ 60.984,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 76.230,00</b>	<b>€ 100.000,00</b>