

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. 1470

ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.C. "BOZZANO - CENTRO"
Codice meccanografico	BRIC81000C
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIALE ALDO MORO 2
Provincia	BRINDISI
Comune	BRINDISI
CAP	72100
Telefono	0831430056
Email	BRIC81000C@istruzione.it
Sito web	
Numero Alunni	765
Plessi	BRIC81000C BRAA810019 BRAA81002A BRAA81003B BRAA81004C BRAA81005D BREE81001E BREE81002G BREE81003L BREE81004N BRMM81001D

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	BRIC81000C - I.C. "BOZZANO
Codice candidatura	1470
Importo totale richiesto	€ 49.880,00
Num. Prot. Delibera Delibera Collegio Docenti	5140
Data Delibera Delibera Collegio Docenti	13/05/2024
Num. Prot. Delibera Delibera Consiglio d'istituto	5142
Data Delibera Delibera Consiglio d'istituto	14/05/2024
Stato candidatura	Inviata
Data invio candidatura	23/05/2024

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
WE GO TOGETHER	€ 49.880,00
TOTALE PROGETTI	€ 49.880,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza imprenditoriale	COLOURS AND WORDS ON THE WALL	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	POP/ROCK AND RYTHM	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Competenze in materia di cittadinanza	UN DUE TRE STELLA	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Competenze in materia di cittadinanza	PER MARE E PER TERRA	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	TRA CIELO E TERRA	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	OPEN AIR 1	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	OPEN AIR 2	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	THINK AND MAKE	€ 7.460,00
TOTALE MODULI			€ 49.880,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: WE GO TOGETHER

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	WE GO TOGETHER
--------	----------------

Descrizione

Il Progetto WE GO TOGETHER coinvolge alunni di scuola primaria e secondaria di primo grado per favorire e sostenere la cittadinanza attiva dei ragazzi. In particolare verranno favorite attività che possano attivare, supportare e potenziare la competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare, la competenza imprenditoriale, la consapevolezza ed espressione culturale, l'educazione motoria, sulle quali, ma anche attraverso le quali, potenziare anche competenze nella lingua madre, nelle discipline STEAM e nella lingua straniera. Tale lavoro consente di promuovere socialità, aggregazione, rispetto delle regole e di arginare fenomeni di dispersione scolastica, situazioni a rischio emarginazione e di prevenzione di bullismo, cyberbullismo e violenza tra pari. Le attività proposte, altresì, promuovono l'inclusione attraverso la sensibilizzazione alla diversità e alla parità di genere.

Si intende attivare moduli che riguardino l'educazione motoria e la vita all'aria aperta a contatto con la natura in particolare durante il periodo estivo, cercando di individuare sedi di svolgimento delle attività fuori dai locali scolastici, così da sostenere le famiglie ancora impegnate con le proprie attività lavorative e "occupare" il tempo "vuoto" dell'estate, durante il quale i ragazzi sono più a rischio di deriva social e spesso presi ossessivamente da videogiochi e tutto ciò che crea alienazione piuttosto che relazione tra pari.

Oltremodo si propongono moduli che coinvolgano gli alunni della scuola secondaria di primo grado, in particolare, all'avvio del nuovo anno scolastico, tra cui progettualità legata all'ambito scientifico-tecnologico e alle performing arts, per la formazione e l'aggregazione giovanile attraverso la musica, il gioco, le arti e i mestieri dello spettacolo, comprese le arti circensi e la giocoleria. Le attività proposte privilegeranno una concreta personalizzazione degli apprendimenti, rafforzando le inclinazioni e i talenti degli studenti.

Nell'individuazione dei formatori esperti, se non interni all'amministrazione, si cercheranno alleanze con organizzazioni del volontariato e del Terzo settore, nonché la collaborazione dell'ente locale.

Ne viene fuori l'immagine di una scuola che è aperta al territorio e ad esperienze nuove e innovative e, soprattutto, coinvolgenti perchè i ragazzi oggi necessitano di essere "catturati" da attività che non siano obsolete ma al passo con i tempi, con i loro ritmi, i loro interessi e le loro intelligenze multiple.

Le metodologie utilizzate saranno quelle del peer to peer, del

	laboratorio ludico, del role play, del cooperative learning per la realizzazione di compiti di realtà che costituiscano l'esito finale dei singoli moduli attivati. WE GO TOGETHER vuole essere un apripista per una scuola a misura di ragazzo, che sia il vero protagonista del proprio apprendimento in una comunità di pratiche nella quale aggregazione, socialità ed inclusione siano a pieno titolo inserite nella propria vision istituzionale.
Codice CUP	I84D24000900007
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	30/12/2025
Numero moduli	8
Importo richiesto	€ 49.880,00

MODULO

Tipo modulo	Competenze in materia di cittadinanza
Titolo modulo	UN DUE TRE STELLA

Descrizione	"La gente non smette di giocare perché diventa vecchia; diventa vecchia perché smette di giocare", dice qualcuno e con questo progetto desideriamo alimentare nei nostri lo spirito ludico così che possa accompagnarli anche nella propria vita da adulti, permettendogli di meravigliarsi con occhi sgranati sulla finestra del mondo. Le attività riguarderanno i giochi di un tempo, quelli in cortile, quelli all'aria aperta con l'utilizzo di materiale povero e/o da riciclo puntando all'organizzazione di un piccolo festival dei giochi finale, considerando anche la collaborazione dell'istituto con il Festival dei giochi di Ceglie Messapica (BR). Le attività coinvolgeranno più discipline tra cui musica, arte , sport, teatro e soprattutto punteranno ad attivare nei destinatari competenze di cittadinanza che li conducano alla realizzazione di sè insieme agli altri, pari ed adulti. Ci riferiamo a tutte le competenze di cittadinanza: Imparare a imparare;Progettare; Comunicare;Collaborare e partecipare;Agire in modo autonomo e responsabile; Risolvere problemi; Individuare collegamenti e relazioni; Acquisire e interpretare informazioni. Imparare i giochi di una volta da protagonisti ha anche lo scopo di distogliere gli occhi dei nostri alunni dal monitor del pc, della play o del cellulare che utilizzano per i numerosi video-giochi . Ci si prefigge di promuovere il contatto con la realtà e con le persone in giochi in cui possano anche imparare a gestire le proprie emozioni, a non arrabbiarsi per una sconfitta ma a gioire per la vittoria di un compagno. Il modulo consisterà in 30 ore da svolgersi principalmente nel cortile dell'istituto e/o in palestra all'avvio nel nuovo anno scolastico anche in giornate in cui è sospesa l'attività scolastica come il sabato. Sarà anche possibile organizzare uscite che prevedano la visita al quartier generale del Festival dei Giochi di Ceglie Messapica con la partecipazione dell'istituto nel mese di luglio 2025.
Data inizio prevista	01/10/2024
Data fine prevista	30/12/2025

Sede dove è previsto il modulo	BRIC81000C
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

UN DUE TRE STELLA

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

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	TRA CIELO E TERRA

Descrizione

Nel progetto vengono introdotte le tecniche delle discipline aeree che sono le tecniche di base del tessuto ,dell'amaca aerea, del trapezio e del cerchio oltre ad iniziare un percorso di potenziamento fisico e di sviluppo dell'elasticità e della flessibilità per la pre-acrobatica.

Dopo una prima fase di presa di coscienza del proprio corpo e di potenziamento specifico si passerà all'apprendimento tecnico di elementi e sequenze statiche e dinamiche. Molto spazio sarà dedicato alla ricerca del proprio stile personale e della propria espressività corporea. Queste discipline consentono a chi le pratica di rafforzare l'autostima e di sviluppare un'abilità motoria mirata ad acquisire maggiore consapevolezza del proprio corpo e delle sue enormi potenzialità. Gli alunni impareranno ad arrampicarsi e volteggiare con queste discipline circensi, intese come forme virtuose del gioco, che richiedono esercizio, concentrazione, coordinazione ma anche tanta voglia di divertirsi. Non sono richiesti particolari requisiti ma solo voglia di sperimentare e sperimentarsi.

Il progetto ha come finalità l'acquisizione della consapevolezza del proprio corpo attraverso esercizi fisici di potenziamento e allungamento della muscolatura, preparatori al lavoro con gli attrezzi, per giungere successivamente all'utilizzo degli stessi con la dovuta sicurezza ed, infine, ad uno sviluppo creativo del lavoro. Nel corso del progetto si studieranno le figure base e si lavorerà sulla resistenza fisica, inoltre, si allenerà il corpo per raggiungere quella fluidità necessaria per cercare di creare delle mini coreografie aeree e di pre-acrobatica a corpo libero, con la voglia di sperimentare, giocare, danzare e confrontarsi

FINALITA'

Saper percepire la propria dimensione corporea in rapporto allo spazio ed al tempo.

Saper migliorare la percezione, la conoscenza e la coscienza del corpo.

Saper migliorare gli schemi motori statici indispensabili all'organizzazione dei movimenti.

Saper migliorare gli schemi motori dinamici indispensabili all'organizzazione dei movimenti.

Saper controllare il proprio corpo in situazioni di equilibrio.

Saper utilizzare, in forma originale ed autonoma, posture e movimenti.

Sono coinvolti nella realizzazione del progetto:

	Esperto esterno qualificato nelle discipline aeree con palestra attrezzata Tutor Periodo e durata: Per 3 giorni alla settimana le lezioni si terranno in palestra strutturata con attrezzi aerei (4 ore) e 2 giorni all'esterno (6 ore) in parchi cittadini e/o al mare. Nelle giornate all'aria aperta (6 ore) ai ragazzi verrà fornito un pranzo al sacco a metà mattinata. Il progetto è rivolto principalmente agli alunni della Scuola Secondaria di Primo Grado per un numero di 15 max 20.
Data inizio prevista	24/06/2024
Data fine prevista	31/12/2024
Sede dove è previsto il modulo	ESTERNA
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

TRA CIELO E TERRA

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

MODULO

Tipo modulo	Competenza imprenditoriale
Titolo modulo	COLOURS AND WORDS ON THE WALL
Descrizione	Il progetto si inserisce in una risistemazione di alcuni locali dell'istituto con l'allestimento di nuovi ambienti di apprendimento. Tra le azioni predisposte c'è stata anche la pitturazione di atri e corridoi di un intero piano della scuola dedicato alle discipline STEAM. Alcune pareti sono state dipinte completamente di bianco al fine di coinvolgere attivamente gli alunni e offrire loro la possibilità di esprimersi liberamente e, attraverso la pittura murale e la scelta di frasi motivazionali, rendere più accogliente l'ambiente in cui vivono e studiano. La fase iniziale del progetto partirà con un concorso rivolto a tutti gli alunni che saranno invitati ad esprimere liberamente tutto il proprio estro e la propria creatività. Una giuria sceglierà i lavori migliori che saranno successivamente realizzati dagli alunni. Il progetto ha la finalità di attivare varie competenze trasversali quali: - sviluppare lo spirito creativo come percorso personale, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. - favorire la capacità di formalizzare il proprio pensiero e le proprie idee attraverso abilità grafiche e pittoriche - potenziare la capacità di collaborare con gli altri nella realizzazione di un prodotto fruibile da tutta la comunità scolastica - prevedere con spirito imprenditoriale i benefici ed il valore aggiunto del lavoro realizzato - favorire il benessere scolastico in particolare degli alunni con disagio sociale a rischio di dispersione scolastica - favorire l'inclusione - promuovere il senso del bello e dell'armonia. Il progetto, della durata di 30 ore, sarà realizzato nelle ore extracurricolari e sarà rivolto ad un gruppo di 20 alunni delle classi prime, seconde e terze della SSPG. Data inizio: ottobre 2024 Data termine: dicembre 2024
Data inizio prevista	01/10/2024
Data fine prevista	30/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	BRMM81001D

Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

COLOURS AND WORDS ON THE WALL

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

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	THINK AND MAKE

Descrizione	Il progetto “THINK AND MAKE”, attraverso un approccio integrato e trasversale delle discipline STEM, del pensiero computazionale e delle tecnologie digitali, intende promuovere il pensiero scientifico con la finalità di sviluppare nuove competenze, quali: • promuovere il pensiero critico; • favorire e sviluppare la creatività; • incrementare le competenze umane, scientifiche e digitali; • sviluppare il ragionamento logico; • eliminare le disparità di genere; • favorire l'inclusione; • sviluppare la capacità di collaborazione; • orientare verso le discipline STEM. In questo percorso formativo le attività proposte determineranno degli apprendimenti significativi in grado di sviluppare la capacità di risolvere problemi complessi in modo creativo ed efficiente, interessando tutti gli ambiti disciplinari ed incidendo sulla piena affermazione della persona: dall'acquisizione delle competenze di cittadinanza digitale all'orientamento verso le nuove professioni. Riprendendo le linee guida STEM, il progetto tende a realizzare “un laboratorio di costruzione del futuro, capace di trasmettere ai giovani la curiosità, il fascino dell'immaginazione, il gusto della ricerca e del costruire insieme”. A tal fine saranno utilizzate metodologie didattiche innovative quali: Il Tinkering: è un nuovo approccio per affrontare le discipline STEM e può essere riassunto in tre elementi chiave : Think (pensa), Make (crea), Improve (migliora). È una metodologia applicativa del Learning by Doing (Imparare facendo), in cui un eventuale errore diventa occasione per confrontarsi e migliorare. Il fulcro di ogni attività di tinkering è il percorso, non necessariamente il risultato finale. In questo modo si favorisce lo sviluppo della capacità di problem solving, del pensiero critico e del ragionamento astratto, oltre a potenziare il pensiero logico e la creatività. Si attuerà la metodologia del Cooperative Learning con la suddivisione degli allievi in gruppi per favorire l'inclusività, l'autostima, la collaborazione. Si utilizzerà il Coding per sviluppare il pensiero computazionale: processo mentale logico-creativo che scompone le varie situazioni, anche quotidiane, in sequenze successive e rappresenta un approccio alla programmazione informatica. Nelle varie attività saranno utilizzati materiali poveri quali motorini elettrici, pile a basso voltaggio, fili conduttori, interruttori e kit
-------------	--

	tecnologici a basso costo tipo Makey Makey, che ci consentono di applicare la programmazione a blocchi, creata in Scratch, ad un oggetto fisico e realizzare piccoli circuiti elettrici. Gli alunni, partendo dalle caratteristiche geometriche di un trapezio isoscele, saranno in grado di realizzare anche degli ologrammi utilizzando applicazioni presenti su internet. Il modulo della durata di 30 ore, suddiviso in 15 incontri di 2 ore ciascuno, si svolgerà in orario extra curricolare e sarà rivolto ad un gruppo di 20 alunni della prima classe della Scuola Secondaria di primo grado, ai quali verrà fornito un lunch box nell'attesa di iniziare le attività , evitando così il rientro a casa dopo la fine delle lezioni curricolari.
Data inizio prevista	01/10/2024
Data fine prevista	30/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	BRMM81001D
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

THINK AND MAKE

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

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	POP/ROCK AND RYTHM
Descrizione	Il progetto destinato a 20 alunni di scuola secondaria di primo grado prevede studio full immersion e intense prove, per sperimentare e approfondire la pratica strumentale della batteria e della tastiera elettronica finalizzata alla realizzazione di un vero e proprio concerto pop-rock. Partendo dall'ascolto di brani del panorama pop-rock internazionale, gli alunni coadiuvati anche dal coro scolastico saranno guidati verso un approccio "da professionista" utilizzando brani noti per poterne ricreare o reinventare il carattere e il sound più efficace, con particolare attenzione all'importanza del dialogo tra i vari musicisti, stimolando l'ascolto più raffinato di ciò che viene suonato dagli altri componenti della band. Gli alunni oltre alle competenze musicali, attiveranno competenze personali riferibili alla socializzazione, al confronto con gli altri, al rispetto di regole condivise. Le attività consentiranno infatti forme di cooperazione e di interazione e comunicazione relazionale nel rispetto dei ritmi di ciascuno. Le lezioni si svolgeranno all'avvio del nuovo anno scolastico nel pomeriggio o anche al sabato, giorno in cui sono sospese le attività didattiche. Gli strumenti utilizzati saranno di ultima generazione grazie alla strumentazione acquisita con il PNRR Suola 4.0. Le attività si svolgeranno nella nuova aula di musica digitale. La verifica e la valutazione avverranno, in itinere, attraverso la preparazione del concerto e alla fine con la vera e propria esecuzione dell'band pop/rock.
Data inizio prevista	01/10/2024
Data fine prevista	30/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	BRMM81001D
Numero destinatari	20

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

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

POP/ROCK AND RYTHM

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

MODULO

Tipo modulo	Competenze in materia di cittadinanza
Titolo modulo	PER MARE E PER TERRA

Descrizione	Con il seguente percorso didattico si intende promuovere negli alunni la conoscenza del proprio ambiente di vita, sensibilizzarli al rispetto della natura e far maturare la consapevolezza dell'importanza del ruolo di ciascuno e di tutti per poterla salvaguardare e contribuire così a perseguire gli obiettivi dell'Agenda Onu 2030. Il bambino, esplorando l'ambiente che lo circonda, attraverso esperienze di vita quotidiana, interagendo con gli altri, acquisisce conoscenze relative alle componenti ambientali, comprende e verifica i danni che vengono prodotti quando non si seguono norme comportamentali indispensabili per la convivenza. Agenda 2030: Obiettivo 14. Conservare e utilizzare in modo durevole gli oceani, i mari e le risorse marine per uno sviluppo sostenibile Obiettivo 15. Proteggere, ripristinare e favorire un uso sostenibile dell'ecosistema Terrestre Destinatari 20 bambini delle classi prime della scuola primaria Durata 30 ore con un docente esperto e un docente tutor FINALITA': Formare una mente ecologica che: renda consapevoli gli alunni delle complesse interazioni tra uomo e ambiente sia capace di evidenziare i problemi facendo un'analisi della situazione ambientale sia in grado di prendere coscienza delle conseguenze delle azioni secondo l'etica delle responsabilità OBIETTIVI: Conoscere ed interagire con l'ambiente circostante Comprendere l'effetto delle nostre azioni sull'ambiente promuovendo atteggiamenti consapevoli e responsabili per il rispetto della natura e per l'utilizzo delle sue risorse Sensibilizzare gli alunni e le famiglie alla necessità della raccolta differenziata e del riciclo Produrre azioni positive per la salvaguardia dell'ambiente: recuperare ciò che si può ancora usare; ATTIVITA': uscite e raccolta di materiale, conversazioni, osservazioni, cartelloni, elaborazioni grafiche
--------------------	--

	realizzazione di oggetti con materiale di riciclo uscita didattica presso la "lega navale di Brindisi" uscita didattica presso il bosco di "Cerano" uscita didattica presso la spiaggia di "Materdomini" – Brindisi MEZZI E STRUMENTI: libri fotocopie materiale vario di cancelleria materiale di riciclo stereo Digital board macchina fotografica VALUTAZIONE: Il processo di valutazione avviene in itinere e riguarda: i processi individuali e il cambiamento che produce nelle capacità, nelle competenze e nei comportamenti degli alunni. STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE: osservazioni, discussioni, dibattiti, giochi di simulazione, attività di cooperazione METODOLOGIA Attraverso la didattica laboratoriale, il tutoraggio e il lavoro di gruppo sostenere gli alunni nel ricercare le possibili soluzioni ai problemi DOCUMENTAZIONE Documentazione finale con realizzazione video/spot / opuscolo informativo – divulgativo sul rispetto dei vari ambienti naturali e terrestri in "Movie Maker" da pubblicare sul sito dell'istituto per raccontare e diffondere l'esperienza fatta. Realizzazione di giochi da tavolo (tipo gioco dell'oca)
Data inizio prevista	01/10/2024
Data fine prevista	31/05/2025
Sede dove è previsto il modulo	BRIC81000C

Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

PER MARE E PER TERRA

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

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	OPEN AIR 1

Descrizione

Il Progetto prevede un camp estivo presso una struttura all'aperto messa a disposizione dal soggetto/asd/ente che verrà individuato secondo i termini della normativa vigente.

Riteniamo fondamentale un approccio allo sport all'aria aperta, che oltre ai benefici legati al movimento, favorisce il buon umore e l'autostima, grazie a un ambiente più stimolante della palestra o del salotto di casa, a livello sociale e sensoriale. Infine, trascorrere del tempo all'aria aperta, che sia per una semplice passeggiata o per fare un vero e proprio sport, è necessario per assicurare al corpo un'adeguata esposizione ai raggi del sole e quindi soddisfare il fabbisogno di vitamina D. Per distogliere i ragazzi dalla noia dell'inattività estiva che li porterebbe all'uso smodato di dispositivi digitali per fruire di video-gioco o semplicemente navigare nei social, sentiamo l'esigenza di proporre un camp sportivo multidisciplinare che favorisce la socializzazione e il benessere psico-fisico. Inoltre può rappresentare un supporto per le famiglie in difficoltà sia economiche e sia di organizzazione familiare nel periodo estivo.

Partecipazione

Al Camp possono partecipare sia alunni della scuola primaria e sia della scuola secondaria di primo grado.

Periodo

Il periodo di attuazione del Camp Open Air va da giugno ad agosto 2024.

Attività

Le attività proposte per la realizzazione del Camp sono: , mini-tennis, beach-tennis, Orienteering, Calcio-balilla, Calcetto, mini basket, mini volley e piscina all'aperto nella stessa struttura, che verrà individuata come in premessa.

Si concluderà con una piccola festiciola che coinvolga anche le famiglie in cui gli alunni si cimenteranno in piccole gare.

Il camp si svolgerà all'utenza per 5 giorni a settimana.

Gli esperti dovranno essere interni e/o esterni ma comunque

	istruttori certificati e qualificati nell'ambito di molteplici discipline sportive, quali Maestri di tennis Fit, Laureati in scienze motorie, istruttori di calcio della Figc,, istruttori di nuoto della Fin e tanti altri.
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	31/08/2024
Sede dove è previsto il modulo	ESTERNA
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

OPEN AIR 1

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

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	OPEN AIR 2

Descrizione

Il Progetto prevede un camp estivo presso una struttura all'aperto messa a disposizione dal soggetto/asd/ente che verrà individuato secondo i termini della normativa vigente.

Riteniamo fondamentale un approccio allo sport all'aria aperta, che oltre ai benefici legati al movimento, favorisce il buon umore e l'autostima, grazie a un ambiente più stimolante della palestra o del salotto di casa, a livello sociale e sensoriale. Infine, trascorrere del tempo all'aria aperta, che sia per una semplice passeggiata o per fare un vero e proprio sport, è necessario per assicurare al corpo un'adeguata esposizione ai raggi del sole e quindi soddisfare il fabbisogno di vitamina D. Per distogliere i ragazzi dalla noia dell'inattività estiva che li porterebbe all'uso smodato di dispositivi digitali per fruire di video-gioco o semplicemente navigare nei social, sentiamo l'esigenza di proporre un camp sportivo multidisciplinare che favorisce la socializzazione e il benessere psico-fisico. Inoltre può rappresentare un supporto per le famiglie in difficoltà sia economiche e sia di organizzazione familiare nel periodo estivo.

Partecipazione

Al Camp possono partecipare sia alunni della scuola primaria e sia della scuola secondaria di primo grado.

Periodo

Il periodo di attuazione del Camp Open Air va da giugno ad agosto 2024..

Attività

Le attività proposte per la realizzazione del Camp sono: , mini-tennis, beach-tennis, Orienteering, Calcio-balilla, Calciotto, mini basket, mini volley e piscina all'aperto nella stessa struttura, che verrà individuata come in premessa.

Si concluderà con una piccola festiciola che coinvolga anche le famiglie in cui gli alunni si cimenteranno in piccole gare.

Il camp si svolgerà all'utenza per 5 giorni a settimana.

Gli esperti dovranno essere interni e/o esterni ma comunque

	istruttori certificati e qualificati nell'ambito di molteplici discipline sportive, quali Maestri di tennis Fit, Laureati in scienze motorie, istruttori di calcio della Figgc,, istruttori di nuoto della Fin e tanti altri.
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	30/08/2024
Sede dove è previsto il modulo	ESTERNA
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

OPEN AIR 2

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

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