



Candidatura N. 1054100

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

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	CARLO URBANI
Codice meccanografico	RMIS03300B
Tipo istituto	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
Indirizzo	VIA DELL'IDROSCALO, 88
Provincia	RM
Comune	Roma
CAP	00121
Telefono	06121126360
E-mail	RMIS03300B@istruzione.it
Sito web	www.istitutocarloburbani.it
Numero alunni	475
Plessi	RMIS03300B - CARLO URBANI RMRC03301A - IIS "CARLO URBANI" - SEDE DI OSTIA RMRI033013 - IIS "CARLO URBANI" - SEDE DI ACILIA RMTF03301X - IIS "CARLO URBANI" - IST. TECNICO IND.LE



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1054100 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.1.1A Interventi per il successo scolastico degli studenti

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Arte; scrittura creativa; teatro	Street artist for school	€ 5.082,00
Arte; scrittura creativa; teatro	L'arte racconta la scienza	€ 5.082,00
Arte; scrittura creativa; teatro	Pasolini e l'amore per la realtà	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 15.246,00

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza digitale	Trucco e artificio. Esibizione e maschera	€ 5.082,00
Competenza digitale	Io...videomaker!	€ 5.082,00
Competenza digitale	Graphics Techniques	€ 5.082,00
Competenza digitale	Scultura digitale	€ 5.082,00
Competenza in materia di cittadinanza	Industry 4.0. per lo sviluppo sostenibile	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	L'aula, dentro e fuori le mura!	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Il mio spazio	€ 5.082,00
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Alfabetizzare alle emozioni	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 40.656,00



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: La scuola è arte

<p>Descrizione progetto</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 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"> - Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio, anche all'esito dei rischi di abbandono determinati dalla pandemia; - Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente; - Favorire e migliorare i processi di apprendimento attraverso l'utilizzo di tecniche e strumenti anche non formali e di metodologie didattiche innovative.



Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Street artist for school	€ 5.082,00
L'arte racconta la scienza	€ 5.082,00
Pasolini e l'amore per la realtà	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 15.246,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro
Titolo: Street artist for school

Dettagli modulo

Titolo modulo	Street artist for school
Descrizione modulo	Con il seguente modulo intendiamo migliorare gli spazi interni dell'istituto favorendo la vivibilità e la percezione del contesto scolastico, fornendo ai ragazzi nuove competenze tecniche e artistiche, quali progettazione di bozzetti, preparazione delle aree di lavoro, conoscenza delle varie tecniche di progettazione e realizzazione dell'opera. L'obiettivo è condividere con i ragazzi un progetto che favorisca l'apertura della scuola e che li coinvolga ad un confronto di collaborazione e di inclusione, riprogettando lo spazio comune.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2021
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Sedi dove è previsto il modulo	RMIS03300B
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Street artist for school

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 €



	TOTALE					5.082,00 €
--	---------------	--	--	--	--	-------------------

Elenco dei moduli

Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro

Titolo: L'arte racconta la scienza

Dettagli modulo

Titolo modulo	L'arte racconta la scienza
Descrizione modulo	Con il presente modulo vogliamo analizzare in chiave artistica la vita di Carlo Urbani famoso medico e microbiologo italiano facendo un parallelismo tra la sua più grande scoperta la SARS e il periodo che tutti noi stiamo vivendo oggi con il Covid 19. Gli studenti produrranno e raccoglieranno disegni, pitture, oggetti e testimonianze che verranno approfonditi e rielaborati con i docenti raccontando il personaggio da cui prende il nome la scuola.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2021
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Sedi dove è previsto il modulo	RMIS03300B
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: L'arte racconta la scienza

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro

Titolo: Pasolini e l'amore per la realtà

Dettagli modulo

--	--



Titolo modulo	Pasolini e l'amore per la realtà
Descrizione modulo	Il laboratorio intende fornire agli studenti gli strumenti per poter leggere e interpretare un'opera d'arte contemporanea, anche attraverso la sua riproducibilità e reinterpretazione in chiave creativa. L'obiettivo è quello di far emergere la storia dell'idroscalo di Ostia, luogo in cui sorge l'Istituto scolastico partendo dal monumento di Pier Paolo Pasolini sito proprio vicino la scuola. Partendo dalla storia di Pasolini si indagherà sul monumento, gli abitanti e il luogo, indagando l'urbanistica e l'idroscalo. Gli studenti realizzeranno con gli esperti un documentario di video e pittura sulla storia eterna e sulla contemporaneità di Pasolini.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2021
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Sedi dove è previsto il modulo	RMIS03300B
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Pasolini e l'amore per la realtà

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

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: Life skills

Descrizione progetto	<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">- Rafforzare le competenze chiave per l'apprendimento permanente, in particolare potenziando i livelli di base;- Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio con metodologie innovative, proattive e stimolanti;- Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente.



Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Trucco e artificio. Esibizione e maschera	€ 5.082,00
Io...videomaker!	€ 5.082,00
Graphics Techniques	€ 5.082,00
Scultura digitale	€ 5.082,00
Industry 4.0. per lo sviluppo sostenibile	€ 5.082,00
L'aula, dentro e fuori le mura!	€ 5.082,00
Il mio spazio	€ 5.082,00
Alfabetizzare alle emozioni	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 40.656,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale

Titolo: Trucco e artificio. Esibizione e maschera

Dettagli modulo

Titolo modulo	Trucco e artificio. Esibizione e maschera
Descrizione modulo	<p>I software nell'ambito della manipolazione digitale ci permettono di sviluppare competenze di base che poi serviranno agli alunni per lo sviluppo di progetti nei diversi ambiti della grafica.</p> <p>Con l'approfondita conoscenza di software imprescindibili come Photoshop, lo studente imparerà a gestire il foto ritocco, regolare i colori e luci delle foto per stampe ottimali, creare fotomontaggi e calibrare il profilo colore delle immagini.</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2021
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	RMIS03300B
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Trucco e artificio. Esibizione e maschera



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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza digitale
Titolo: Io...videomaker!

Dettagli modulo

Titolo modulo	Io...videomaker!
Descrizione modulo	L'obiettivo è quello di fornire agli studenti competenze digitali, per formare la figura di un videomaker versatile, capace di ideare, editare, montare e postprodurre. Il laboratorio completo dedicato alla conoscenza profonda di Adobe Premier Pro, tool più usato per la produzione di video, fornirà gli strumenti tecnici e narrativi per raggiungere abilità, professionalità e credibilità nell'affascinante mondo del videomaking. Con il laboratorio dedicato ad Adobe Premiere Pro, lo studente, apprende le varie fasi del processo di post-produzione di clip video digitali, imparerà ad acquisire e ad elaborare clip e video. Per completare la formazione di video montatore, ci saranno alcune nozioni di regia e di elementi linguistici e strutturali dell'audiovisivo.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2021
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	RMIS03300B
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Io...videomaker!

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 €
	TOTALE					5.082,00 €



Elenco dei moduli
Modulo: Competenza digitale
Titolo: Graphics Techniques

Dettagli modulo

Titolo modulo	Graphics Techniques
Descrizione modulo	Il laboratorio di After Effects Creative Cloud ha l'obiettivo di insegnare la grafica in movimento d'impatto con effetti speciali sensazionali, secondo gli alti standard imposti non solo da settori dell'industria culturale come cinema e TV ma anche dal mondo digitale e social, sempre più orientato a motion graphic o animazioni. Approfondiremo tutti gli argomenti di post-produzione necessari ad un utilizzo ottimale del software, così da conoscere l'interfaccia dell'area di lavoro di After Effects, impostare un nuovo Progetto, le Composizioni, i Livelli, i metodi di fusione tra livelli, le Maschere, le Animazioni predefinite e selezionare inserire e rimuovere i Fotogrammi chiave. Inoltre si esploreranno i nuovi e potenti Filtri ed Effetti (correzione colore, distorsione, prospettiva, ecc.); infine lo studente imparerà ad eseguire dei rendering per creare un file filmato di alta qualità ed a esportare filmati da After Effects.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2021
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	RMIS03300B
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Graphics Techniques

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza digitale
Titolo: Scultura digitale

Dettagli modulo



Titolo modulo	Scultura digitale
Descrizione modulo	Partendo dalle basi del software Rhinoceros, lo studente apprende le tecniche più utilizzate per la modellazione NURBS attraverso il disegno e l'editing di curve, solidi, superfici, mesh. Sperimenta, in gruppi di lavoro, attraverso funzionalità e comandi specifici, la progettazione e costruzione di un modello 3D, tecnologia sempre più applicata in molti settori della produzione e a molti livelli, dalla gioielleria all'industria meccanica, dalla bioingegneria all'entertainment, all'edilizia; sviluppa conoscenza delle esigenze specifiche di progetto e del settore / contesto di attività cui il committente si riferisce. Lo studente coglie l'intero procedimento per realizzare concretamente il prototipo di progetto con le stampanti 3D collocate nel laboratorio. La metodologia didattica è basata sul problem posing, problem solving: appresi i comandi e le funzioni attraverso l'attenta guida dell'insegnante, gli alunni si mettono alla prova in esercitazioni ipotizzando sequenze operative corrette.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2021
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	RMIS03300B
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Scultura digitale

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di cittadinanza
Titolo: Industry 4.0. per lo sviluppo sostenibile

Dettagli modulo

Titolo modulo	Industry 4.0. per lo sviluppo sostenibile
----------------------	---



Descrizione modulo	<p>Il modulo tende a far comprendere agli Studenti il senso del lavoro artigianale nella Grafica per l'impulso del Made in Italy coniugandolo con l'organizzazione per la produzione in serie e il controllo dei processi tipici della fase Industry 4.0 anche in termini di sostenibilità ambientale.</p> <p>I ragazzi realizzano quaderni con rilegatura a punto metallico, agende in cartonato rivestito in tessuto e pagine pop-up ritagliate, piegate, incollate (paper engineering), e corredate da stampe in serigrafia ottenute con il procedimento permeografico, gestito interamente dagli alunni, dal disegno di progetto alla stampa su supporto.</p> <p>Il lavoro coordinato incentivando il lavoro di squadra, consente di ritrovare modi di collaborazione / condivisione più autentici tra gli studenti, includendo la possibilità di espressioni creative individuali. Le sequenze operative osservate e realizzate in laboratorio forniscono le competenze professionali indispensabili.</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2021
Tipo Modulo	Competenza in materia di cittadinanza
Sedi dove è previsto il modulo	RMIS03300B
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Industry 4.0. per lo sviluppo sostenibile

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Titolo: L'aula, dentro e fuori le mura!

Dettagli modulo

Titolo modulo	L'aula, dentro e fuori le mura!
Descrizione modulo	<p>Il progetto ha come scopo il miglioramento della qualità del processo "insegnamento - apprendimento", ai fini di una serena integrazione di tutti per un successo formativo degli allievi in un contesto scolastico Accogliente - Positivo - Virtuoso. Il desiderio è gettare le basi per costruire insieme il valore artistico di tutti. Rafforzare e valorizzare le capacità personali in criteri di: autonomia, autenticità, autostima, senso di appartenenza alla collettività, collaborazione e cooperazione per motivare ogni singolo studente.</p>



Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2021
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	RMIS03300B
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: L'aula, dentro e fuori le mura!

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Titolo: Il mio spazio

Dettagli modulo

Titolo modulo	Il mio spazio
Descrizione modulo	<p>Il progetto ha lo scopo di sviluppare una consapevolezza nei ragazzi/e del proprio territorio attraverso il linguaggio fotografico.</p> <p>Riuscire a raccontarlo attraverso le immagini. Saperle costruire e leggerle.</p> <p>Aumentare le conoscenze dello strumento fotografico e delle sue potenzialità, dell'uso della luce, dei software di fotoritocco.</p> <p>Il corso si svilupperà una parte all'esterno della scuola (Spazio urbano circostante), una parte all'interno dello spazio "Punto Luce" (realtà attiva sul territorio con finalità sociali), una parte all'interno della scuola (laboratori di grafica/post-produzione)</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2021
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	RMIS03300B
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Il mio spazio

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Titolo: Alfabetizzare alle emozioni

Dettagli modulo

Titolo modulo	Alfabetizzare alle emozioni
Descrizione modulo	<p>Il laboratorio si propone di fornire nuovi strumenti volti alla consapevolezza e alla proiezione in questa nuova dimensione sociale che ha reso la quotidianità più complessa, ne ha limitato la libertà e sicuramente ne ha alimentato ansie e preoccupazioni. Questa esperienza laboratoriale si rivolge a tutti gli studenti, sia per affrontare e gestire le incertezze di questo momento storico sia per creare nuove sinergie e nuovi equilibri per poter potenziare e mantenere le condizioni di adattamento e controllo nella vita di tutti i giorni.</p> <p>Inoltre le finalità verteranno sul benessere degli studenti e della comunità scolastica, soprattutto per aumentare la motivazione allo studio, ridurre la dispersione scolastica, rendere efficace il dialogo con le famiglie, aumentare la capacità di empatia, comprendere l'importanza del rispetto delle regole, rinforzare l'autostima, saper riconoscere le proprie emozioni, essere consapevoli del significato delle proprie azioni e delle conseguenze delle stesse, accompagnare gli alunni verso la conoscenza di metodi atti alla soluzione di problemi, stimolare la capacità di operare decisioni autonome, di fare progetti, organizzando in modo opportuno tempi e risorse, concorrere alla definizione di una identità coerente, affrontare disturbi psicologici quali attacchi di panico e stati d'ansia.</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/08/2021
Tipo Modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Sedi dove è previsto il modulo	RMIS03300B
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Alfabetizzare alle emozioni



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola CARLO URBANI (RMIS03300B)

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 €
	TOTALE					5.082,00 €



Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
La scuola è arte	€ 15.246,00
Life skills	€ 40.656,00
TOTALE PROGETTO	€ 55.902,00

Avviso	0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità (Piano 1054100)
Importo totale richiesto	€ 55.902,00
Massimale avviso	€ 60.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	
Data Delibera collegio docenti	-
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	
Data Delibera consiglio d'istituto	-
Data e ora inoltro	14/05/2021 12:07:39
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	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>Street artist for school</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>L'arte racconta la scienza</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>Pasolini e l'amore per la realtà</u>	€ 5.082,00	



	Totale Progetto "La scuola è arte"	€ 15.246,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Trucco e artificio. Esibizione e maschera</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>lo...videomaker!</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Graphics Techniques</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Scultura digitale</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di cittadinanza: <u>Industry 4.0. per lo sviluppo sostenibile</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>L'aula, dentro e fuori le mura!</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Il mio spazio</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: <u>Alfabetizzare alle emozioni</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Life skills"	€ 40.656,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 55.902,00	€ 60.000,00