



Candidatura N. 1051903

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

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	F.DE PINEDO
Codice meccanografico	RMTB02000G
Tipo istituto	ISTITUTO TECNICO AREONAUTICO
Indirizzo	VIA FRANCESCO MORANDINI 30
Provincia	RM
Comune	Roma
CAP	00142
Telefono	06121127000
E-mail	RMTB02000G@istruzione.it
Sito web	www.depinedo.edu.it
Numero alunni	924
Plessi	RMTB02000G - F.DE PINEDO



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1051903 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	Tiro con l'arco	€ 4.249,20
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 4.249,20

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza alfabetica funzionale	Potenziamento Lingua italiana per NEOISCRITTI	€ 5.082,00
Competenza alfabetica funzionale	Potenziamento Lingua italiana per NEOISCRITTI_2	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	HARD ROCK CAFE' CONVERSATION CLUB	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	Preparazione Esame CAMBRIDGE livello B2-FIRST	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Per ben iniziare a volare	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Pianificazione di volo al simulatore per le quarte	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	B-Maker, Elettronica e Robotica con Arduino	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Sito WEB- Dipartimento di Elettronica	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Matematica in gioco	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Costruire il futuro con la Matematica	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Pratiche di Manutenzione _Avvio nuovo anno	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Pratiche di manutenzione_Rinforzo	€ 5.082,00
Competenza digitale	Simulazioni digitali in realtà virtuale e aumentata	€ 4.041,00
Competenza digitale	Coding- Videogames-Robotica al De Pinedo	€ 4.561,51



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

MIUR

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

Scuola F.DE PINEDO (RMTB02000G)

Competenza digitale	Corso VBA per avere le basi del coding su Excel	€ 5.082,00
Competenza imprenditoriale	Gestire le merci	€ 4.041,00
Competenza imprenditoriale	Preparazione e imbarco del carico merci su un aeromobile	€ 4.457,40
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 83.166,91

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: Sport all'aperto

Descrizione progetto

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:

- 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
Tiro con l'arco	€ 4.249,20
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 4.249,20

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: Tiro con l'arco

Dettagli modulo

Titolo modulo	Tiro con l'arco
Descrizione modulo	<p>L'impatto che l'attività sportiva ha sui giovani è ampiamente sottovalutato e lo è ancora di più se si considerano gli effetti positivi, in termini di riabilitazione e recupero della socializzazione, che l'attività sportiva svolge sulle persone disabili e in condizione di svantaggio sociale. Per quanto possibile, le attività saranno a contatto con l'ambiente naturale.</p> <p>La proposta didattica, svolta nel rispetto delle norme anti-Covid vigenti, intende favorire attraverso le pratiche motorie e sportive il miglioramento del livello di socializzazione, la riduzione dello stress e dell'ansia attraverso il movimento corporeo, favorire la percezione dell'altro, insegnando a leggere i movimenti degli avversari, a comprenderne le intenzioni e a regolarsi di conseguenza.</p>
Data inizio prevista	14/06/2021
Data fine prevista	05/07/2021
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	RMTB02000G
Numero destinatari	12 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Tiro con l'arco

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		12	1.249,20 €



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

MIUR

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

Scuola F.DE PINEDO (RMTB02000G)

	TOTALE					4.249,20 €
--	---------------	--	--	--	--	-------------------



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 a Scuola!

<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 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
Potenziamento Lingua italiana per NEOISCRITTI	€ 5.082,00
Potenziamento Lingua italiana per NEOISCRITTI_2	€ 5.082,00
HARD ROCK CAFE' CONVERSATION CLUB	€ 5.082,00
Preparazione Esame CAMBRIDGE livello B2-FIRST	€ 5.082,00
Per ben iniziare a volare	€ 5.082,00
Pianificazione di volo al simulatore per le quarte	€ 5.082,00
B-Maker, Elettronica e Robotica con Arduino	€ 5.082,00
Sito WEB- Dipartimento di Elettronica	€ 5.082,00
Matematica in gioco	€ 5.082,00
Costruire il futuro con la Matematica	€ 5.082,00
Pratiche di Manutenzione _Avvio nuovo anno	€ 5.082,00
Pratiche di manutenzione_Rinforzo	€ 5.082,00
Simulazioni digitali in realtà virtuale e aumentata	€ 4.041,00
Coding- Videogames-Robotica al De Pinedo	€ 4.561,51
Corso VBA per avere le basi del coding su Excel	€ 5.082,00
Gestire le merci	€ 4.041,00
Preparazione e imbarco del carico merci su un aeromobile	€ 4.457,40
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 83.166,91

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza alfabetica funzionale

Titolo: Potenziamento Lingua italiana per NEOISCRITTI

Dettagli modulo

Titolo modulo	Descrizione modulo
Potenziamento Lingua italiana per NEOISCRITTI	La lingua italiana è caratterizzata da una trasversalità intrinseca in quanto veicolo per lo studio delle altre discipline e condizione indispensabile per l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali. L'apprendimento mnemonico di regole, tipico dell'insegnamento della grammatica tradizionale e normativa, può essere superato a favore di pratiche in classe di riflessione e confronto sul meccanismo di funzionamento della lingua. In questo senso l'attività didattica prevede l'adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della "grammatica valenziale" e lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l'apprendimento dinamico e stimolante.



Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	31/12/2021
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	RMTB02000G
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Potenziamento Lingua italiana per NEOISCRITTI

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 alfabetica funzionale

Titolo: Potenziamento Lingua italiana per NEOISCRITTI_2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Potenziamento Lingua italiana per NEOISCRITTI_2
Descrizione modulo	L'organizzazione dei corsi L2 prevede percorsi di alfabetizzazione a diversi livelli (Livello 0 - Livello 1), in base alle competenze specifiche e alle situazioni comunicative reali di ciascun/a alunno/a straniero/a. I suddetti percorsi di apprendimento saranno strutturati in base alle esigenze dei singoli alunni/delle singole studentesse e ai bisogni che emergeranno in itinere. I corsi si articoleranno in 15 incontri di due ore ciascuno, modificabili in itinere, eventualmente, in base alle esigenze didattiche degli studenti e delle studentesse.
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	31/12/2021
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	RMTB02000G
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Potenziamento Lingua italiana per NEOISCRITTI_2

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 multilinguistica

Titolo: HARD ROCK CAFE' CONVERSATION CLUB

Dettagli modulo

Titolo modulo	HARD ROCK CAFE' CONVERSATION CLUB
Descrizione modulo	La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio "comunicativo", a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che, varcando le mura della scuola o della città, diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera (incontri nei parchi, nelle biblioteche, nelle comunità virtuali che permettono l'interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età). Tale approccio sarà seguito anche attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	16/07/2021
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	RMTB02000G
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: HARD ROCK CAFE' CONVERSATION CLUB

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 multilinguistica

Titolo: Preparazione Esame CAMBRIDGE livello B2-FIRST

Dettagli modulo

Titolo modulo	Preparazione Esame CAMBRIDGE livello B2-FIRST
Descrizione modulo	La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio "comunicativo", a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che, varcando le mura della scuola o della città, diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera (incontri nei parchi, nelle biblioteche, nelle comunità virtuali che permettono l'interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età). Tale approccio sarà seguito anche attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti.
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	20/07/2021
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	RMTB02000G
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Preparazione Esame CAMBRIDGE livello B2-FIRST

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 Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)

Titolo: Per ben iniziare a volare



Dettagli modulo

Titolo modulo	Per ben iniziare a volare
Descrizione modulo	L'obiettivo è quello di rinforzare le conoscenze acquisite nel biennio necessarie ad affrontare al meglio il triennio dell'articolazione Conduzione del mezzo. L'idea è di cominciare dall'orientamento più in generale : orientamento agli spazi destinati alla didattica, orientamento all'uso della calcolatrice scientifica per le operazioni con i sessagesimali, orientamento alle carte di navigazione, orientamento all'ambiente fisico in cui si effettua il volo. L'obiettivo è quello di rinforzare le conoscenze acquisite nel biennio necessarie ad affrontare al meglio il triennio dell'articolazione Conduzione del mezzo. L'idea è di cominciare dall'orientamento più in generale : orientamento agli spazi destinati alla didattica, orientamento all'uso della calcolatrice scientifica per le operazioni con i sessagesimali, orientamento alle carte di navigazione, orientamento all'ambiente fisico in cui si effettua il volo.
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	31/01/2022
Tipo Modulo	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	RMTB02000G
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Per ben iniziare a volare

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 Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)

Titolo: Pianificazione di volo al simulatore per le quarte

Dettagli modulo

Titolo modulo	Pianificazione di volo al simulatore per le quarte
----------------------	--



Descrizione modulo	<p>Attraverso l'obiettivo di utilizzare al meglio i simulatori a nostra disposizione, l'attività formativa potrebbe svilupparsi attraverso i seguenti argomenti della durata di 30 ore totali.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Conoscenza dell'ambiente simulato e individuazione delle differenze con la realtà 2) Potenzialità e modalità del simulatore con utilizzo del doppio schermo (utilizzo contemporaneo delle carte AIP o dei sistemi di navigazione su schermo laterale) 3) Caratteristiche fondamentali della pianificazione VFR/IFR per un specifico volo simulato (prerequisiti della documentazione e gestione della pianificazione su FSX) 4) Applicazione pratica di una nuova pianificazione VFR/IFR da realizzare sul simulatore 5) Realizzazione di nuovi piani di volo sul simulatore di volo con riferimento alle attività di laboratorio precedentemente pianificate. <p>Partendo quindi dal desiderio di usare il simulatore da parte degli studenti, si tratta di affrontare con loro tutte le necessità formative (prerequisiti) che il simulatore richiede nel pianificare il volo in modo efficace.</p> <p>Il docente si pone come guida per individuare i prerequisiti necessari alla pianificazione del volo, attraverso l'uso pratico del simulatore, in modalità dimostrativa e propositiva.</p>
Data inizio prevista	15/06/2021
Data fine prevista	31/01/2022
Tipo Modulo	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	RMTB02000G
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Pianificazione di volo al simulatore per le quarte

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 Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)

Titolo: B-Maker, Elettronica e Robotica con Arduino

Dettagli modulo

Titolo modulo	B-Maker, Elettronica e Robotica con Arduino
----------------------	---



Descrizione modulo	<p>Arduino è un corso adatto a chi è interessato al mondo Arduino, capire il funzionamento della scheda Arduino, conoscere i componenti fondamentali della scheda, installare l'ambiente di sviluppo Arduino e creare esempi specifici che permettano di imparare i concetti base di programmazione della scheda Arduino. Costruire dei circuiti in grado di interagire con Arduino tramite l'utilizzo di sensori ed attuatori. Il tutto con lo scopo di fornire le fondamenta per avere una conoscenza più completa dell'internet delle cose (Internet Of Things) affinché permettano di costruire prototipi via via più complessi.</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	20/07/2021
Tipo Modulo	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	RMTB02000G
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: B-Maker, Elettronica e Robotica con Arduino

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 Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)

Titolo: Sito WEB- Dipartimento di Elettronica

Dettagli modulo

Titolo modulo	Sito WEB- Dipartimento di Elettronica
----------------------	---------------------------------------



Descrizione modulo	<p>Partendo da una breve panoramica sui protocolli di comunicazione e sulle architetture delle applicazioni di rete, si vuole far emergere allo studente la struttura dietro un software Content Management System (CMS), oggi de facto lo strumento principe per la gestione dei contenuti web.</p> <p>Attraverso un progetto software web-based, sviluppato tramite software CMS, si vuole creare un sito web che descriva i vari progetti conclusi ed in essere del dipartimento di elettronica dell'istituto Tecnico Trasporti e Logistica "Francesco De Pinedo".</p> <p>Le varie lezioni affronteranno passo per passo tutte le operazioni per la realizzazione dell'applicazione, dalla preparazione dell'ambiente di lavoro all'utilizzo di specifici plug-in per le implementazioni di tutte le funzioni di interfacciamento con l'utente, lettura e scrittura. Durante tutta la fase si metterà in luce le interazioni fra server web, database e client (browser).</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	20/07/2021
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	RMTB02000G
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Sito WEB- Dipartimento di Elettronica

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 Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)

Titolo: Matematica in gioco

Dettagli modulo

Titolo modulo	Matematica in gioco
----------------------	---------------------



Descrizione modulo	Il percorso di apprendimento più efficace, che sarà utilizzato per il potenziamento, non è di carattere deduttivo, dalla legge all'esemplificazione, ma induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico. Il laboratorio si caratterizza come spazio fisico e mentale, con l'utilizzo del problem posing, del problem solving, della modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. Lo studente è al centro di questo percorso induttivo, raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; saranno, quindi, fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento formativo per lo studente.
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	20/12/2021
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	RMTB02000G
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Matematica in 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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)

Titolo: Costruire il futuro con la Matematica

Dettagli modulo

Titolo modulo	Costruire il futuro con la Matematica
----------------------	---------------------------------------



Descrizione modulo	Laboratorio di Matematica (15 incontri di 2h/week) finalizzato al recupero, consolidamento, potenziamento delle competenze di base logico-matematiche per affrontare con successo i test di ammissione alle facoltà scientifiche e/o di accesso alle Accademie militari o simili. I partecipanti avranno la possibilità di prendere coscienza e rafforzare i meccanismi fondamentali del ragionamento: in particolare, le regole alla base dei sillogismi aristotelici e delle negazioni e le condizioni necessarie e sufficienti. Potenzieranno la capacità di riconoscere le premesse e la conclusione all'interno di ragionamenti più complessi e di distinguere un ragionamento logicamente valido da uno che non lo è. Il successo nel superamento di questo tipo di prove avrà effetti positivi sull'autostima e l'autodeterminazione.
Data inizio prevista	01/10/2021
Data fine prevista	28/02/2022
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	RMTB02000G
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Costruire il futuro con la Matematica

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 Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)

Titolo: Pratiche di Manutenzione _Avvio nuovo anno

Dettagli modulo

Titolo modulo	Pratiche di Manutenzione _Avvio nuovo anno
----------------------	--



Descrizione modulo	<p>Il progetto si propone di orientare gli alunni del quarto e quinto anno alle pratiche di manutenzione come previsto nel modulo 7 del percorso LMA affrontando i seguenti argomenti:</p> <p>Lamiere di metallo Materiali compositi e non metallici Saldature Brasature ed incollaggio Peso e centraggio dell'aeromobile Assistenza e deposito dell'aeromobile Tecniche di smontaggio, ispezione, riparazione e rimontaggio Eventi anormali</p> <p>Tale attività è stata resa impossibile nei due anni del COVID, serve per recuperare la manualità e le competenze tecniche di laboratorio necessarie per gli alunni di un corso Aeronautico, completata con le indicazioni specifiche di sicurezza e di indicazioni tecniche teoriche</p> <p>L'attività è indirizzata principalmente al corso Costruzioni che hanno perso competenze in questo ambito</p>
Data inizio prevista	15/09/2021
Data fine prevista	31/05/2022
Tipo Modulo	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	RMTB02000G
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Pratiche di Manutenzione _Avvio nuovo anno

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 Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)
Titolo: Pratiche di manutenzione_Rinforzo

Dettagli modulo

Titolo modulo	Pratiche di manutenzione_Rinforzo
----------------------	-----------------------------------



Descrizione modulo	<p>Il progetto si propone di orientare gli alunni del terzo e quarto anno alle pratiche di manutenzione come previsto nel modulo 7 del percorso LMA affrontando i seguenti argomenti:</p> <p>Precauzioni di sicurezza — aeromobile ed officina</p> <p>Pratiche relative all'officina</p> <p>Attrezzi</p> <p>Attrezzatura generale di prova</p> <p>Disegni tecnici, schemi e normative</p> <p>Accoppiamenti e spazi liberi</p> <p>Rivettatura</p> <p>Tale attività è stata resa impossibile nei due anni del COVID, serve per recuperare la manualità e le competenze tecniche di laboratorio necessarie per gli alunni di un corso Aeronautico, completata con le indicazioni specifiche di sicurezza e di indicazioni tecniche teoriche</p> <p>L'attività è indirizzata principalmente al corso Costruzioni che hanno perso competenze in questo ambito</p> <p>La comunicazione sarà data tramite avviso sul sito e saranno previste 10 lezioni di 3 ore ciascuna da svolgersi in laboratorio Struttura, dalla chiusura delle lezioni. Le attività non potranno superare le 3 ore al giorno a causa della stagione calda e la mancanza di dispositivi di raffrescamento degli ambienti.</p>
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	30/06/2021
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	RMTB02000G
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Pratiche di manutenzione_Rinforzo

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: Simulazioni digitali in realtà virtuale e aumentata

Dettagli modulo

Titolo modulo	Simulazioni digitali in realtà virtuale e aumentata
----------------------	---



Descrizione modulo	<p>Il progetto intende fornire le nozioni di base ed avanzate per creare esperienze di realtà aumentata e realtà virtuale, per tutte le fasce di studenti. Attraverso le applicazioni più semplici che verranno proposte sarà possibile disporre i componenti e le immagini su uno storyboard e collegarli tra di loro mediante l'ausilio del computer senza la necessità di scrivere del codice. Entrano in gioco quindi la creatività e le competenze degli studenti nella fase di progettazione della esperienza.</p> <p>Sarà possibile creare dei tour virtuali e fare della didattica immersiva uno strumento per proporre non solo contenuti ma anche esperienze da vivere e su cui riflettere, attingendo a quel linguaggio che gli studenti conoscono ed utilizzano nella loro vita quotidiana, vale a dire le simulazioni digitali. Si potranno realizzare numerose tipologie di oggetti: presentazioni, infografiche, storytelling, modellazione di oggetti, giochi creativi, interpretazioni narrative e letterarie. La disponibilità di visori 3D consentirà di sperimentare esperienze immersive degli ambienti che si andranno a costruire.</p> <p>Si articolerà in attività laboratoriali di 2 ore giornaliere .</p>
Data inizio prevista	01/10/2021
Data fine prevista	28/02/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	RMTB02000G
Numero destinatari	10 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Simulazioni digitali in realtà virtuale e aumentata

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		10	1.041,00 €
	TOTALE					4.041,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale

Titolo: Coding- Videogames-Robotica al De Pinedo

Dettagli modulo

Titolo modulo	Coding- Videogames-Robotica al De Pinedo
Descrizione modulo	Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici.



Data inizio prevista	15/06/2021
Data fine prevista	15/07/2021
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	RMTB02000G
Numero destinatari	15 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Coding- Videogames-Robotica al De Pinedo

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		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale

Titolo: Corso VBA per avere le basi del coding su Excel

Dettagli modulo

Titolo modulo	Corso VBA per avere le basi del coding su Excel
Descrizione modulo	Questo Corso è pensato per permettere allo studente di apprendere le basi del coding su Visual Basic per poter sfruttare tutte le potenzialità di Excel. Lo Scopo del corso è rendere gli studenti in grado di progettare algoritmi in grado di automatizzare le funzioni e risolvere problemi in maniera rapida. Il corso rientra nel modulo del potenziamento delle Competenze Digitali. Il programma prevede: Introduzione VBA Registrare una Macro Ambiente di lavoro Visual Basic Dichiarazione delle variabili in VBA Progettazione dei Cicli Comandi Condizionali (IF THEN etc..) Esercizi Applicativi
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	20/07/2021
Tipo Modulo	Competenza digitale



Sedi dove è previsto il modulo	RMTB02000G
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Corso VBA per avere le basi del coding su Excel

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 imprenditoriale
Titolo: Gestire le merci

Dettagli modulo

Titolo modulo	Gestire le merci
Descrizione modulo	Il progetto consiste nello sviluppare competenze di laboratorio inerenti la gestione delle scorte mediante l'uso di software gestionale specifico. Esso si svolge in laboratorio, utilizzando la rete di PC portatili disponibili all'interno del laboratorio di logistica. Il software gestionale consente di simulare il carico e lo scarico delle merci all'interno di un Ce. DI. (Centro Distributivo). Gli studenti dovranno organizzare lo stoccaggio tenuto conto della domanda simulata generata dal docente e attivando le azioni necessarie per il monitoraggio e il riordino del magazzino. E' previsto l'uso di scanner portatili per la lettura di etichette con codice a barre stampate grazie alla funzione specifica del software gestionale. Ciascuna esercitazione sarà svolta da un docente teorico e da un docente tecnico-pratico e avrà la durata di 3h. Sono previste 10 esercitazioni. Il progetto avrà inizio il 15 Giugno 2021 e si concluderà entro il 30 Giugno del 2022. Tre esercitazioni da tre ore nel mese di giugno, tre nel mese di settembre, tre nel periodo compreso tra marzo e giugno 2022 ed una verifica finale di tre ore nel mese di giugno
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	31/05/2022
Tipo Modulo	Competenza imprenditoriale
Sedi dove è previsto il modulo	RMTB02000G
Numero destinatari	10 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Gestire le merci

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		10	1.041,00 €
	TOTALE					4.041,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza imprenditoriale

Titolo: Preparazione e imbarco del carico merci su un aeromobile

Dettagli modulo

Titolo modulo	Preparazione e imbarco del carico merci su un aeromobile
Descrizione modulo	Il progetto consiste nello sviluppare competenze di laboratorio inerenti alla gestione del trasporto aereo delle merci. Esso si svolge in laboratorio, utilizzando i PC portatili disponibili all'interno del laboratorio di logistica. È previsto l'uso di fogli di calcolo riassuntivi delle operazioni da svolgere per ottimizzare il trasporto. Ciascuna esercitazione sarà svolta da un docente teorico e da un docente tecnico-pratico e avrà la durata di 3h. Sono previste 10 esercitazioni. Il progetto avrà inizio il 15 Giugno 2021 e si concluderà entro il 30 Giugno del 2022. Tre esercitazioni da tre ore nel mese di giugno, tre nel mese di settembre, tre nel periodo compreso tra marzo e giugno 2022 ed una verifica finale di tre ore nel mese di giugno
Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	30/06/2022
Tipo Modulo	Competenza imprenditoriale
Sedi dove è previsto il modulo	RMTB02000G
Numero destinatari	14 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Preparazione e imbarco del carico merci su un aeromobile

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		14	1.457,40 €



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
MIUR

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

Scuola F.DE PINEDO (RMTB02000G)

	TOTALE					4.457,40 €
--	---------------	--	--	--	--	-------------------



Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Sport all'aperto	€ 4.249,20
E...state a Scuola!	€ 83.166,91
TOTALE PROGETTO	€ 87.416,11

Avviso	0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità (Piano 1051903)
Importo totale richiesto	€ 87.416,11
Massimale avviso	€ 100.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	
Data Delibera collegio docenti	-
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	
Data Delibera consiglio d'istituto	-
Data e ora inoltro	20/05/2021 11:19:46
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	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Tiro con l'arco</u>	€ 4.249,20	
	Totale Progetto "Sport all'aperto"	€ 4.249,20	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Potenziamento Lingua italiana per NEOISCRITTI</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Potenziamento Lingua italiana per NEOISCRITTI 2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>HARD ROCK CAFE' CONVERSATION CLUB</u>	€ 5.082,00	



10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Preparazione Esame CAMBRIDGE livello B2-FIRST</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Per ben iniziare a volare</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Pianificazione di volo al simulatore per le quarte</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>B-Maker, Elettronica e Robotica con Arduino</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Sito WEB- Dipartimento di Elettronica</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Matematica in gioco</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Costruire il futuro con la Matematica</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Pratiche di Manutenzione Avvio nuovo anno</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Pratiche di manutenzione Rinforzo</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Simulazioni digitali in realtà virtuale e aumentata</u>	€ 4.041,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Coding- Videogames-Robotica al De Pinedo</u>	€ 4.561,51	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Corso VBA per avere le basi del coding su Excel</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza imprenditoriale: <u>Gestire le merci</u>	€ 4.041,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza imprenditoriale: <u>Preparazione e imbarco del carico merci su un aeromobile</u>	€ 4.457,40	
	Totale Progetto "E...state a Scuola!"	€ 83.166,91	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 87.416,11	€ 100.000,00