

AVVISO - 136777, 09/10/2024, FSE+, Agenda NORD
CANDIDATURA N. 6470
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	IC E. GALICE
Codice meccanografico	RMIC8B900G
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA TOSCANA, 2
Provincia	ROMA
Comune	CIVITAVECCHIA
CAP	00053
Telefono	076631482
Email	RMIC8B900G@istruzione.it
Sito web	www.icgalicecivitavecchia.edu.it
Numero Alunni	604
Plessi	RMIC8B900G RMAA8B901C RMAA8B902D RMAA8B903E RMAA8B904G RMEE8B901N RMEE8B902P RMEE8B903Q RMMM8B901L

Il file è organizzato in 'Riepilogo candidatura' e a seguire i progetti con i relativi moduli.

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Agenda NORD
Istituto	RMIC8B900G - IC E. GALICE
Codice candidatura	6470
Importo totale richiesto	€ 49.990,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	3
Data Delibera Collegio docenti	05/11/2024
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	87
Data Delibera Consiglio d'istituto	11/11/2024

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A1.B - "Per non disperderci...."	€ 28.056,00
ESO4.6.A2.B - Digital Skills for the Future	€ 21.934,00
TOTALE PROGETTI	€ 49.990,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	Discovering English: A Journey Through Language and culture	€ 7.014,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	"Matematica in azione"	€ 7.014,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	Esploratori della Natura	€ 7.014,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	Esploratori della Natura	€ 7.014,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Coding making 2	€ 7.460,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Coding making	€ 7.014,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Coding making 3	€ 7.460,00
TOTALE MODULI			€ 49.990,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: "Per non disperderci...."

ESO4.6.A1

ESO4.6.A1.B

Titolo

ESO4.6.A1.B - "Per non disperderci...."

<p>Descrizione</p>	<p>Il progetto "Per non disperderci..." mira a fornire agli studenti del I ciclo strumenti per rafforzare le competenze di base in lingua italiana, lingue straniere, matematica e scienze, integrando nuovi linguaggi tecnologici e approfondendo la conoscenza dello spazio e del territorio. Attraverso un approccio multidisciplinare, il progetto favorisce l'apprendimento attivo e coinvolgente, stimolando la curiosità e il desiderio di scoprire il mondo che ci circonda</p> <p>Obiettivi specifici:</p> <p>Potenziamento delle competenze di base: Sviluppo delle abilità linguistiche in italiano e lingue straniere per migliorare le capacità comunicative e comprensive. In matematica e scienze, si promuovono il pensiero critico e le abilità di problem-solving, attraverso laboratori e attività interattive.</p> <p>Educazione alla cittadinanza: Promuovere i valori di rispetto, responsabilità e consapevolezza sociale tramite attività che stimolino il confronto, l'inclusione e il rispetto delle diversità. I moduli su tematiche sociali e civiche aiutano gli studenti a diventare cittadini attivi e responsabili.</p> <p>Conoscenza del territorio: Esplorare il contesto locale attraverso visite guidate, escursioni e attività di mappatura, incoraggiando un senso di appartenenza e valorizzando il patrimonio naturale e culturale.</p> <p>Metodologia: le attività didattiche, basate su approcci esperienziali e collaborativi, utilizzano strumenti digitali per rendere l'apprendimento dinamico e coinvolgente. Gli studenti lavoreranno sia individualmente che in gruppo, sviluppando progetti concreti come ricerche, presentazioni e mappe digitali.</p> <p>Risultati attesi</p> <p>Alla conclusione del progetto, gli studenti avranno acquisito competenze linguistiche e scientifiche più solide, capacità di utilizzare strumenti tecnologici e maggiore consapevolezza civica. Avranno inoltre sviluppato un forte legame con il proprio territorio, arricchendo il proprio percorso educativo con esperienze formative e significative.</p> <p>Il progetto vuole dunque essere un'occasione di crescita personale e culturale, preparando gli studenti alle sfide future in un contesto sempre più globale e interconnesso.</p>
<p>Codice CUP</p>	<p>J34D24002130007</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>10/02/2025</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>20/04/2026</p>

Numero moduli	4
Importo richiesto	€ 28.056,00

MODULO

Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	55101 - Esploratori della Natura

Descrizione

Il modulo didattico di Scienze , intitolato "Esploriamo la Natura!", è pensato per gli alunni della classe terza, quarta e quinta primaria e si sviluppa all'interno di un approccio che integra la didattica laboratoriale con il cooperative learning. L'obiettivo principale è quello di stimolare nei bambini la curiosità verso la natura, i fenomeni naturali e la vita quotidiana attraverso un metodo pratico e collaborativo. Le attività proposte sono pensate per sviluppare competenze scientifiche, ma anche per promuovere il pensiero critico, l'autonomia e la collaborazione tra pari.

Il modulo è progettato per permettere agli alunni di acquisire competenze in diverse aree delle scienze naturali, che spaziano dalla comprensione dei fenomeni fisici e biologici alla riflessione sull'ambiente e sulla sostenibilità. In particolare, gli studenti saranno in grado di:

Conoscere e comprendere i concetti scientifici fondamentali come gli stati della materia, il ciclo dell'acqua, gli strati della Terra, il corpo umano e la sostenibilità ambientale.

Sperimentare e osservare fenomeni naturali attraverso attività pratiche e laboratoriali, sviluppando capacità di osservazione e analisi.

Lavorare in gruppo, sviluppando abilità comunicative e collaborative, risolvendo problemi insieme e confrontandosi sulle soluzioni.

Pensare in modo critico e riflessivo riguardo ai temi trattati, come il cambiamento climatico, la protezione dell'ambiente e la cura delle risorse naturali.

Adottare comportamenti scientifici attraverso la documentazione dei risultati, l'elaborazione di ipotesi, la realizzazione di esperimenti e la sintesi di quanto appreso.

La metodologia adottata si ispira alla didattica laboratoriale e al cooperative learning, due approcci che si fondano sul coinvolgimento attivo degli studenti e sul lavoro di gruppo.

La didattica laboratoriale è un metodo che consente agli alunni di apprendere in modo attivo, partecipando direttamente alle attività pratiche. L'idea è che la comprensione dei concetti scientifici emerga dall'esperienza diretta: osservando, sperimentando e discutendo insieme. Ad esempio, nel modulo si esplorano gli stati della materia o il ciclo dell'acqua con esperimenti concreti che permettono di visualizzare i fenomeni e di fare previsioni. Il cooperative learning, invece, promuove il lavoro di gruppo come strumento per sviluppare abilità sociali, cooperative e di problem-solving. Ogni attività è strutturata per favorire la collaborazione, in modo che ogni studente possa contribuire in modo attivo alla

	realizzazione del progetto, scambiando idee, risolvendo insieme le difficoltà e valutando i risultati. I bambini sono quindi chiamati a riflettere insieme, a fare domande e a costruire conoscenze condivise.
Data inizio prevista	10/02/2025
Data fine prevista	09/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	RMIC8B900G
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Esploratori della Natura

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.260,00
TOTALE				€ 7.014,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	56235 - Discovering English: A Journey Through Language and culture
Descrizione	<p>Il modulo di Lingua Inglese è finalizzato ad ampliare e consolidare le competenze linguistiche degli alunni in modo innovativo, coinvolgente e dinamico, è progettato secondo i principi della didattica laboratoriale, si avvale dell'uso di strumenti digitali e aule immersive per creare un ambiente di apprendimento altamente interattivo, dove la lingua diventa il mezzo per esplorare il mondo, le culture e la comunicazione. L'obiettivo principale dell'azione è quello di stimolare l'interesse degli studenti per l'inglese come strumento di comunicazione e di apprendimento in contesti autentici, potenziando le loro abilità linguistiche in tutti gli aspetti principali della lingua: comprensione orale, comprensione scritta, produzione orale, produzione scritta, e interazione. Gli studenti non solo impareranno la lingua in modo tradizionale, ma saranno anche coinvolti in attività pratiche che stimolano la creatività, il pensiero critico e l'uso pratico dell'inglese.</p>
Data inizio prevista	10/02/2025
Data fine prevista	10/09/2025
Sede dove è previsto il modulo	RMIC8B900G
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Discovering English: A Journey Through Language and culture

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.260,00
TOTALE				€ 7.014,00

MODULO

Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	55046 - Esploratori della Natura

Descrizione

Il modulo didattico di Scienze , intitolato "Esploriamo la Natura!", è pensato per gli alunni della classe terza, quarta e quinta primaria e si sviluppa all'interno di un approccio che integra la didattica laboratoriale con il cooperative learning. L'obiettivo principale è quello di stimolare nei bambini la curiosità verso la natura, i fenomeni naturali e la vita quotidiana attraverso un metodo pratico e collaborativo. Le attività proposte sono pensate per sviluppare competenze scientifiche, ma anche per promuovere il pensiero critico, l'autonomia e la collaborazione tra pari.

Il modulo è progettato per permettere agli alunni di acquisire competenze in diverse aree delle scienze naturali, che spaziano dalla comprensione dei fenomeni fisici e biologici alla riflessione sull'ambiente e sulla sostenibilità. In particolare, gli studenti saranno in grado di:

Conoscere e comprendere i concetti scientifici fondamentali come gli stati della materia, il ciclo dell'acqua, gli strati della Terra, il corpo umano e la sostenibilità ambientale.

Sperimentare e osservare fenomeni naturali attraverso attività pratiche e laboratoriali, sviluppando capacità di osservazione e analisi.

Lavorare in gruppo, sviluppando abilità comunicative e collaborative, risolvendo problemi insieme e confrontandosi sulle soluzioni.

Pensare in modo critico e riflessivo riguardo ai temi trattati, come il cambiamento climatico, la protezione dell'ambiente e la cura delle risorse naturali.

Adottare comportamenti scientifici attraverso la documentazione dei risultati, l'elaborazione di ipotesi, la realizzazione di esperimenti e la sintesi di quanto appreso.

La metodologia adottata si ispira alla didattica laboratoriale e al cooperative learning, due approcci che si fondano sul coinvolgimento attivo degli studenti e sul lavoro di gruppo.

La didattica laboratoriale è un metodo che consente agli alunni di apprendere in modo attivo, partecipando direttamente alle attività pratiche. L'idea è che la comprensione dei concetti scientifici emerga dall'esperienza diretta: osservando, sperimentando e discutendo insieme. Ad esempio, nel modulo si esplorano gli stati della materia o il ciclo dell'acqua con esperimenti concreti che permettono di visualizzare i fenomeni e di fare previsioni. Il cooperative learning, invece, promuove il lavoro di gruppo come strumento per sviluppare abilità sociali, cooperative e di problem-solving. Ogni attività è strutturata per favorire la collaborazione, in modo che ogni studente possa contribuire in modo attivo alla

	realizzazione del progetto, scambiando idee, risolvendo insieme le difficoltà e valutando i risultati. I bambini sono quindi chiamati a riflettere insieme, a fare domande e a costruire conoscenze condivise.
Data inizio prevista	11/02/2025
Data fine prevista	03/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	RMIC8B900G
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Esploratori della Natura

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.260,00
TOTALE				€ 7.014,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	56196 - "Matematica in azione"

Descrizione

Il modulo ha come obiettivo primario quello di coinvolgere attivamente gli alunni attraverso una serie di attività pratiche e interattive che utilizzano sia metodi tradizionali che strumenti digitali. Questo approccio mira a stimolare l'interesse e la curiosità dei bambini per la matematica, rendendo l'apprendimento più dinamico e concreto. L'attività laboratoriale, insieme all'uso di strumenti digitali, permette di creare un ambiente di apprendimento stimolante, dove gli alunni possono sviluppare competenze matematiche fondamentali in modo pratico e collaborativo. Il modulo si propone di sviluppare diverse competenze matematiche, tenendo conto dei diversi livelli di apprendimento degli studenti. Gli alunni acquisiranno competenze numeriche e aritmetiche, competenze geometriche, competenze di risoluzione di problemi, competenze di visualizzazione e rappresentazione grafica anche con l'ausilio di strumenti digitali, competenze di utilizzo delle tecnologie. Il percorso si sviluppa all'interno di un approccio didattico che integra la didattica laboratoriale con l'uso delle tecnologie digitali. La didattica laboratoriale favorisce un apprendimento pratico e attivo, dove gli studenti non sono solo destinatari di informazioni, ma sono protagonisti del processo educativo. Le attività proposte si basano sulla sperimentazione diretta e sull'interazione, permettendo agli alunni di affrontare i concetti matematici in modo concreto, visivo e manipolativo. L'integrazione degli strumenti digitali arricchisce questa metodologia, permettendo ai bambini di esplorare la matematica in modo dinamico, attraverso applicazioni e software che stimolano la curiosità e facilitano la comprensione di concetti astratti. Inoltre, l'uso delle tecnologie digitali offre possibilità di personalizzazione del percorso educativo, permettendo agli insegnanti di monitorare i progressi degli alunni e adattare le attività alle necessità di ogni bambino. Infine, l'approccio cooperativo è centrale in tutte le attività. Gli studenti sono chiamati a lavorare in piccoli gruppi, collaborando per risolvere problemi, discutere soluzioni e confrontarsi sui metodi di risoluzione. Il lavoro di gruppo favorisce la condivisione di idee, stimola il pensiero critico e sviluppa abilità di comunicazione. Il modulo è strutturato in diverse attività che affrontano vari aspetti della matematica in modo pratico e coinvolgente. Ogni attività prevede una parte laboratoriale e l'uso di strumenti digitali. La valutazione in questo modulo si sviluppa secondo un approccio formativo e cooperativo, in cui il processo di apprendimento è monitorato continuamente, non solo attraverso il risultato finale, ma anche attraverso la partecipazione

	<p>attiva degli studenti. Gli insegnanti monitorano il progresso di ciascun alunno osservando il suo coinvolgimento nelle attività, la capacità di collaborare in gruppo e la qualità delle soluzioni proposte. Alla fine di ogni attività, gli alunni riflettono sul proprio apprendimento, sulle difficoltà incontrate e sulle strategie utilizzate, compilando una breve autovalutazione. Gli studenti, lavorando in gruppo, si scambiano feedback sui lavori svolti, riflettendo sulle scelte e sugli approcci utilizzati durante le attività. Ogni studente raccoglie i risultati delle attività (grafici, risoluzioni di problemi, esperimenti) in un portfolio digitale, che permette di visualizzare il percorso di apprendimento e le competenze acquisite durante il modulo.</p> <p>Al termine del modulo, viene proposta una verifica finale che include domande a risposta aperta, risoluzione di problemi e una parte pratica con l'uso degli strumenti digitali, per valutare l'acquisizione delle competenze matematiche e l'efficacia del percorso laboratoriale.</p>
Data inizio prevista	10/02/2025
Data fine prevista	10/09/2025
Sede dove è previsto il modulo	RMIC8B900G
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Matematica in azione"

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.260,00
TOTALE				€ 7.014,00

Progetto: Digital Skills for the Future

ESO4.6.A2

ESO4.6.A2.B

Titolo	ESO4.6.A2.B - Digital Skills for the Future
Descrizione	<p>Nel contesto odierno, caratterizzato da una crescente digitalizzazione di tutti gli ambiti della vita quotidiana, è fondamentale che le scuole forniscano agli studenti gli strumenti per acquisire e sviluppare competenze digitali in modo sistematico e continuo. Il progetto "Digital Skills for the Future" si pone l'obiettivo di sviluppare e rafforzare le competenze digitali degli studenti del primo ciclo di istruzione (scuola primaria e secondaria di primo grado), promuovendo una transizione digitale che accompagni gli studenti lungo tutto il loro percorso scolastico e prepari al meglio le nuove generazioni per le sfide future. In un'epoca in cui le tecnologie digitali sono al centro di tutti gli ambiti lavorativi, sociali ed educativi, questo progetto si propone di fornire una solida base di alfabetizzazione digitale, favorire l'acquisizione di competenze critiche e consapevoli nell'uso delle tecnologie, e sviluppare abilità che possano essere applicate in modo pratico e innovativo all'interno delle varie discipline scolastiche. Il progetto è concepito per assicurare agli studenti competenze digitali non solo per l'utilizzo delle tecnologie, ma anche per il pensiero critico, la creazione di contenuti digitali e la gestione consapevole e sicura delle informazioni.</p>
Codice CUP	J34D24002140007
Data inizio prevista	10/02/2025
Data fine prevista	15/12/2025
Numero moduli	3
Importo richiesto	€ 21.934,00

MODULO

Tipo modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	56233 - Coding making 2

Descrizione

Il modulo ha l'obiettivo di sviluppare il pensiero computazionale e stimolare la creatività digitale. In un mondo in cui le tecnologie sono sempre più presenti e influenti, è essenziale che gli studenti imparino a utilizzare la tecnologia non solo come consumatori di contenuti, ma anche come creatori. Il pensiero computazionale, che include abilità come il problem solving, la programmazione e l'analisi logica, è la chiave per comprendere e risolvere i problemi attraverso l'uso delle tecnologie. Al contempo, stimolare la creatività digitale permette agli studenti di esprimere e comunicare idee in modi innovativi, utilizzando strumenti digitali. Il modulo è strutturato per essere accessibile a tutti gli studenti della scuola primaria, con attività pratiche e coinvolgenti che mirano a integrare il pensiero computazionale con la creatività digitale, sviluppando capacità critiche e proattive nell'utilizzo della tecnologia. Gli Obiettivi Specifici mirano a : sviluppare il pensiero computazionale, attraverso attività pratiche di programmazione e logica, gli studenti apprenderanno a risolvere problemi e pensare in modo algoritmico; stimolare la creatività digitale:, favorire l'utilizzo di strumenti digitali per esprimere idee, creando contenuti come storie, giochi, presentazioni e disegni digitali; fornire competenze di base nella programmazione, introdurre i bambini a concetti di programmazione e coding attraverso giochi e attività interattive; promuovere il lavoro collaborativo e l'apprendimento attivo per sviluppare competenze sociali e cooperative; sviluppare capacità di problem solving, affrontare situazioni che richiedono l'utilizzo delle tecnologie per risolvere problemi concreti, migliorando la capacità di pensare in modo critico e strutturato. La metodologia adottata per il modulo è attiva, partecipativa e laboratoriale. Gli studenti non saranno semplici destinatari di conoscenze, ma protagonisti attivi del proprio processo di apprendimento. Le attività si basano sul learning by doing, in cui i bambini imparano principalmente facendo. Le principali tecniche didattiche utilizzate saranno: apprendimento basato su progetti, gli studenti lavorano su progetti concreti che coinvolgono la programmazione e la creazione di contenuti digitali. Ogni attività avrà un obiettivo specifico e gli studenti, divisi in piccoli gruppi, collaboreranno per risolvere i problemi e raggiungere gli obiettivi prefissati. Giochi didattici e gamification: Attraverso giochi digitali interattivi, esercizi di coding e attività ludiche, i bambini apprenderanno in modo coinvolgente e divertente i principi del pensiero computazionale e della programmazione. Uso di strumenti digitali semplici e accessibili: Verranno utilizzati

	<p>software e applicazioni pensate per i bambini, come Scratch, Tynker, Blockly e Code.org, che permettono di imparare a programmare attraverso un'interfaccia visiva e intuitiva.</p> <p>La valutazione sarà basata su una serie di indicatori che monitoreranno i progressi degli studenti nel corso del modulo: osservazione diretta, durante le attività pratiche, gli insegnanti osserveranno come gli studenti risolvono i problemi, creano contenuti e collaborano tra loro.</p> <p>Autovalutazione e riflessione: Al termine di ciascuna unità, gli studenti rifletteranno sui propri progressi e sulle difficoltà incontrate attraverso brevi questionari o discussioni di gruppo.</p> <p>Portfolio finale: Il portfolio digitale, che raccoglie tutti i lavori realizzati durante il modulo, servirà come strumento di valutazione complessiva. I progetti saranno valutati per la creatività, la logica e la comprensione dei concetti di programmazione.</p>
Data inizio prevista	10/02/2025
Data fine prevista	24/10/2025
Sede dove è previsto il modulo	RMEE8B902P
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Coding making 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
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
TOTALE				€ 7.460,00

MODULO

Tipo modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	56232 - Coding making

Descrizione

Il modulo ha l'obiettivo di sviluppare il pensiero computazionale e stimolare la creatività digitale. In un mondo in cui le tecnologie sono sempre più presenti e influenti, è essenziale che gli studenti imparino a utilizzare la tecnologia non solo come consumatori di contenuti, ma anche come creatori. Il pensiero computazionale, che include abilità come il problem solving, la programmazione e l'analisi logica, è la chiave per comprendere e risolvere i problemi attraverso l'uso delle tecnologie. Al contempo, stimolare la creatività digitale permette agli studenti di esprimere e comunicare idee in modi innovativi, utilizzando strumenti digitali. Il modulo è strutturato per essere accessibile a tutti gli studenti della scuola primaria, con attività pratiche e coinvolgenti che mirano a integrare il pensiero computazionale con la creatività digitale, sviluppando capacità critiche e proattive nell'utilizzo della tecnologia. Gli Obiettivi Specifici mirano a : sviluppare il pensiero computazionale, attraverso attività pratiche di programmazione e logica, gli studenti apprenderanno a risolvere problemi e pensare in modo algoritmico; stimolare la creatività digitale:, favorire l'utilizzo di strumenti digitali per esprimere idee, creando contenuti come storie, giochi, presentazioni e disegni digitali; fornire competenze di base nella programmazione, introdurre i bambini a concetti di programmazione e coding attraverso giochi e attività interattive; promuovere il lavoro collaborativo e l'apprendimento attivo per sviluppare competenze sociali e cooperative; sviluppare capacità di problem solving, affrontare situazioni che richiedono l'utilizzo delle tecnologie per risolvere problemi concreti, migliorando la capacità di pensare in modo critico e strutturato. La metodologia adottata per il modulo è attiva, partecipativa e laboratoriale. Gli studenti non saranno semplici destinatari di conoscenze, ma protagonisti attivi del proprio processo di apprendimento. Le attività si basano sul learning by doing, in cui i bambini imparano principalmente facendo.

Le principali tecniche didattiche utilizzate saranno: apprendimento basato su progetti, gli studenti lavorano su progetti concreti che coinvolgono la programmazione e la creazione di contenuti digitali. Ogni attività avrà un obiettivo specifico e gli studenti, divisi in piccoli gruppi, collaboreranno per risolvere i problemi e raggiungere gli obiettivi prefissati. Giochi didattici e gamification: Attraverso giochi digitali interattivi, esercizi di coding e attività ludiche, i bambini apprenderanno in modo coinvolgente e divertente i principi del pensiero computazionale e della programmazione.

Uso di strumenti digitali semplici e accessibili: Verranno utilizzati

	<p>software e applicazioni pensate per i bambini, come Scratch, Tynker, Blockly e Code.org, che permettono di imparare a programmare attraverso un'interfaccia visiva e intuitiva.</p> <p>La valutazione sarà basata su una serie di indicatori che monitoreranno i progressi degli studenti nel corso del modulo: osservazione diretta, durante le attività pratiche, gli insegnanti osserveranno come gli studenti risolvono i problemi, creano contenuti e collaborano tra loro.</p> <p>Autovalutazione e riflessione: Al termine di ciascuna unità, gli studenti rifletteranno sui propri progressi e sulle difficoltà incontrate attraverso brevi questionari o discussioni di gruppo.</p> <p>Portfolio finale: Il portfolio digitale, che raccoglie tutti i lavori realizzati durante il modulo, servirà come strumento di valutazione complessiva. I progetti saranno valutati per la creatività, la logica e la comprensione dei concetti di programmazione.</p>
Data inizio prevista	10/02/2025
Data fine prevista	21/11/2025
Sede dove è previsto il modulo	RMEE8B901N
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Coding making

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.260,00
TOTALE				€ 7.014,00

MODULO

Tipo modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	56234 - Coding making 3

Descrizione

Il modulo ha l'obiettivo di sviluppare il pensiero computazionale e stimolare la creatività digitale. In un mondo in cui le tecnologie sono sempre più presenti e influenti, è essenziale che gli studenti imparino a utilizzare la tecnologia non solo come consumatori di contenuti, ma anche come creatori. Il pensiero computazionale, che include abilità come il problem solving, la programmazione e l'analisi logica, è la chiave per comprendere e risolvere i problemi attraverso l'uso delle tecnologie. Al contempo, stimolare la creatività digitale permette agli studenti di esprimere e comunicare idee in modi innovativi, utilizzando strumenti digitali. Il modulo è strutturato per essere accessibile a tutti gli studenti della scuola primaria, con attività pratiche e coinvolgenti che mirano a integrare il pensiero computazionale con la creatività digitale, sviluppando capacità critiche e proattive nell'utilizzo della tecnologia. Gli Obiettivi Specifici mirano a : sviluppare il pensiero computazionale, attraverso attività pratiche di programmazione e logica, gli studenti apprenderanno a risolvere problemi e pensare in modo algoritmico; stimolare la creatività digitale:, favorire l'utilizzo di strumenti digitali per esprimere idee, creando contenuti come storie, giochi, presentazioni e disegni digitali; fornire competenze di base nella programmazione, introdurre i bambini a concetti di programmazione e coding attraverso giochi e attività interattive; promuovere il lavoro collaborativo e l'apprendimento attivo per sviluppare competenze sociali e cooperative; sviluppare capacità di problem solving, affrontare situazioni che richiedono l'utilizzo delle tecnologie per risolvere problemi concreti, migliorando la capacità di pensare in modo critico e strutturato. La metodologia adottata per il modulo è attiva, partecipativa e laboratoriale. Gli studenti non saranno semplici destinatari di conoscenze, ma protagonisti attivi del proprio processo di apprendimento. Le attività si basano sul learning by doing, in cui i bambini imparano principalmente facendo.

Le principali tecniche didattiche utilizzate saranno: apprendimento basato su progetti, gli studenti lavorano su progetti concreti che coinvolgono la programmazione e la creazione di contenuti digitali. Ogni attività avrà un obiettivo specifico e gli studenti, divisi in piccoli gruppi, collaboreranno per risolvere i problemi e raggiungere gli obiettivi prefissati. Giochi didattici e gamification: Attraverso giochi digitali interattivi, esercizi di coding e attività ludiche, i bambini apprenderanno in modo coinvolgente e divertente i principi del pensiero computazionale e della programmazione.

Uso di strumenti digitali semplici e accessibili: Verranno utilizzati

	<p>software e applicazioni pensate per i bambini, come Scratch, Tynker, Blockly e Code.org, che permettono di imparare a programmare attraverso un'interfaccia visiva e intuitiva.</p> <p>La valutazione sarà basata su una serie di indicatori che monitoreranno i progressi degli studenti nel corso del modulo: osservazione diretta, durante le attività pratiche, gli insegnanti osserveranno come gli studenti risolvono i problemi, creano contenuti e collaborano tra loro.</p> <p>Autovalutazione e riflessione: Al termine di ciascuna unità, gli studenti rifletteranno sui propri progressi e sulle difficoltà incontrate attraverso brevi questionari o discussioni di gruppo.</p> <p>Portfolio finale: Il portfolio digitale, che raccoglie tutti i lavori realizzati durante il modulo, servirà come strumento di valutazione complessiva. I progetti saranno valutati per la creatività, la logica e la comprensione dei concetti di programmazione.</p>
Data inizio prevista	10/02/2025
Data fine prevista	24/10/2025
Sede dove è previsto il modulo	RMEE8B903Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Coding making 3

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

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