AVVISO: "59369, 19/04/2024, FSE+, Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025"

PROTOCOLLO 0004840

DATA 24-06-2025

Tipologia di Richiesta	**Variazione tipo modulo**
RIEPILOGO DEL PROGETTO	
Fondo:	FSE+
Codice meccanografico:	BGIC861008
Denominazione Istituto:	OSIO SOTTO -PAPA GIOVANNI XXIII
Comune:	OSIO SOTTO
Provincia:	BERGAMO
Codice Progetto:	ESO4.6.A4.A-FSEPN-LO-2024-244
Azione:	ESO4.6.A4
Sotto-Azione:	ESO4.6.A4.A
Importo Autorizzato attuale Progetto:	78.780,00 €

Il/La sottoscritto/a DS/DSGA dell'Istituto BGIC861008 denominato OSIO SOTTO -PAPA GIOVANNI XXIII, indirizzo VIA XXV APRILE, comune di OSIO SOTTO, provincia di BERGAMO

RICHIEDE

la variazione della tipologia dei moduli riportati, con la seguente motivazione:

A seguito dell'avvio delle attività propedeutiche all'attuazione del Piano Estate e della successiva rilevazione dei bisogni formativi ed educativi della comunità scolastica, è emersa l'esigenza di procedere a una variazione dei moduli inizialmente programmati. In particolare, si è registrato uno scostamento tra l'offerta proposta e l'effettiva adesione degli studenti e delle famiglie, che ha reso necessario un adeguamento delle attività al fine di favorire una più ampia partecipazione e una maggiore efficacia formativa. In considerazione di tali elementi, l'Istituzione scolastica ha ritenuto opportuno sostituire alcuni moduli con altri coerenti con le finalità generali del Piano Estate, in linea con il PTOF, e maggiormente rispondenti alle richieste emerse in fase di consultazione della comunità scolastica. Le nuove tipologie di attività proposte, che rientrano pienamente nelle aree tematiche ammissibili, sono orientate al rafforzamento delle competenze relazionali, alla promozione del benessere e alla valorizzazione delle esperienze laboratoriali e inclusive.

Elenco Moduli

Codice Modulo: 29864	
Tipo modulo attuale	**Nuovo tipo modulo**
Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Competenze in materia di cittadinanza
Titolo modulo attuale	**Nuovo titolo modulo**
Pensiero computazionale: forma mentis che libera la mente1	Diventiamo cittadini!
Descrizione modulo attuale	**Nuova descrizione modulo**
Il modulo ha come obiettivo quello di proporre agli alunni molteplici occasioni, sia pratiche e informali, sia più strutturate e teoriche, per affinare e sviluppare modalità di pensiero chiaro, ordinato e rigoroso e nel contempo creativo, attraverso cui poter interpretare ed affrontare in modo sicuro e consapevole le numerose sfide della contemporaneità in una società che cambia con ritmi continui e il cui sviluppo tecnologico progredisce senza sosta. Al centro del modulo è posta la capacità di analizzare e schematizzare dinamiche e processi del mondo reale attraverso la logica algoritmica, la costruzione di rappresentazioni formali delle problematiche affrontate e l'utilizzo di linguaggi adatti ed a complessità crescente. Le attività previste alterneranno l'utilizzo di modalità di lavoro connesse a momenti unplugged, con lo scopo di mostrare come il pensiero computazionale non sia solo una modalità di analisi e risoluzione dei problemi tipica del mondo informatico, ma possa rappresentare una risorsa di fondamentale valore ed ampia versatilità, in un dominio molto più vasto di situazioni, sia pratiche che teoriche. Durante l' esperienza quindi gli alunni realizzeranno un compito di realtà, che darà loro modo di applicare il problem solving.	Il modulo ha l'obiettivo di aiutare i bambini a comprendere cosa significa essere buoni cittadini, rispettare le regole, collaborare con gli altri e prendersi cura dell'ambiente e delle persone. Attraverso giochi, attività pratiche, discussioni e piccoli progetti, gli alunni imparano a conoscere i loro diritti e doveri, a partecipare attivamente alla vita della scuola e a sviluppare comportamenti responsabili e solidali. I bambini costruiranno insieme una "Carta dei bambini cittadini".

Codice Modulo: 29921	
Tipo modulo attuale	**Nuovo tipo modulo**
Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo attuale	**Nuovo titolo modulo**
Pensiero computazionale: forma mentis che libera la mente2	Piccoli artisti
Descrizione modulo attuale	**Nuova descrizione modulo**
Il modulo ha come obiettivo quello di proporre agli alunni molteplici occasioni, sia pratiche e informali, sia più strutturate e teoriche, per affinare e sviluppare modalità di pensiero chiaro, ordinato e rigoroso e nel contempo creativo, attraverso cui poter interpretare ed affrontare in modo sicuro e consapevole le numerose sfide della contemporaneità in una società che cambia con ritmi continui e il cui sviluppo tecnologico progredisce senza sosta. Al centro del modulo è posta la capacità di analizzare e schematizzare dinamiche e processi del mondo reale attraverso la logica algoritmica, la costruzione di rappresentazioni formali delle problematiche affrontate e l'utilizzo di linguaggi adatti ed a complessità crescente. Le attività previste alterneranno l'utilizzo di modalità di lavoro connesse a momenti unplugged, con lo scopo di mostrare come il pensiero computazionale non sia solo una modalità di analisi e risoluzione dei problemi tipica del mondo informatico, ma possa rappresentare una risorsa di fondamentale valore ed ampia versatilità, in un dominio molto più vasto di situazioni, sia pratiche che teoriche. Durante l'esperienza quindi gli alunni realizzeranno un compito di realtà, che darà loro modo di applicare il problem solving.	Il modulo "Piccoli artisti" è pensato per stimolare la creatività e la fantasia dei bambini, aiutandoli a esprimersi attraverso il disegno, la pittura, il collage e altre forme artistiche. I partecipanti scopriranno tecniche semplici e materiali diversi, e realizzeranno lavori personali e collettivi. Ogni bambino potrà raccontare emozioni, storie e sogni con i colori e le immagini, sviluppando così la propria capacità espressiva.

Codice Modulo: 31463	
Tipo modulo attuale	**Nuovo tipo modulo**
Competenze in materia di cittadinanza	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo attuale	**Nuovo titolo modulo**
Discutiamone insieme	STEAM in Azione: Esperienze Scientifiche per Giovani Esploratori
Descrizione modulo attuale	**Nuova descrizione modulo**
Il percorso del modulo prevede l'individuazione di uno o più temi di interesse cittadino o indicati dagli alunni come particolarmente vicini ai loro interessi e alla loro sensibilità e guiderà gli studenti all'acquisizione di competenze sui temi prescelti, attraverso l'esplorazione del territorio, le interviste ad esperti o a semplici cittadini, la lettura di testi di approfondimento sulle diverse questioni. Si aprirà poi un dibattito tra gli alunni, seguendo le regole del "debate", ossia un confronto di opinioni, regolato da modalità specifiche tra interlocutori che sostengono una tesi a favore e una contro. La metodologia didattica prevede che la posizione a favore o contro possa essere anche non condivisa dai partecipanti, che devono essere in grado di portare le argomentazioni adeguate, con regole di tempo e di correttezza, senza pregiudizi e prevaricazioni, nell'ascolto e nel rispetto delle opinioni altrui, dimostrando di possedere flessibilità mentale e apertura alle altrui visioni e posizioni. Gli esercizi di documentazione ed elaborazione critica del laboratorio, che i ragazzi svolgono per preparare un debate, insegnano loro l'importanza dell'imparare a imparare e del lifelong learning, perché nella società della conoscenza occorre costruire, gestire e aggiornare il proprio sapere in un mondo complesso. Per questo anche in ambito professionale la comunicazione e la gestione dei conflitti sono tecniche da imparare: sostenere un dibattito ben regolato è una competenza chiave.	Il progetto propone un laboratorio con l' obiettivo di offrire un'esperienza educativa pratica e multidisciplinare nell' ambito delle discipline STEAM. Attraverso attività sperimentali, costruzioni, osservazioni e programmazione con Scratch, gli studenti svilupperanno competenze scientifiche e digitali, potenzieranno il pensiero critico e la creatività, lavorando in gruppo in un ambiente inclusivo e non competitivo.