

AVVISO: "55669, 10/03/2026, FSE+, Agenda NORD a.s. 2025-2026 e 2026-2027"

Tipologia di Richiesta	Variazione tipo modulo
RIEPILOGO DEL PROGETTO	
Fondo:	FSE+
Codice meccanografico:	CNIC85100Q
Denominazione Istituto:	SAVIGLIANO "SANTORRE SANTAROSA"
Comune:	SAVIGLIANO
Provincia:	CUNEO
Codice Progetto:	ESO4.6.A1.B-FSEPN-PI-2026-374
Azione:	ESO4.6.A1
Sotto-Azione:	ESO4.6.A1.B
Importo Autorizzato attuale Progetto:	99.960,00 €

Il/La sottoscritto/a DS/DSGA dell'Istituto CNIC85100Q denominato SAVIGLIANO "SANTORRE SANTAROSA", indirizzo VIA ALESSANDRO FERRERI, 9, comune di SAVIGLIANO, provincia di CUNEO

RICHIEDE

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

perchè il precedente modulo non ha raggiunto il numero di adesioni necessarie da parte degli alunni per far partire il progetto

Elenco Moduli

Codice Modulo: 161961

Tipo modulo attuale	Nuovo tipo modulo
Scienze	Matematica
Titolo modulo attuale	Nuovo titolo modulo
Officina delle Scienze: Molecole, Ereditarietà e Dinamica	Scienza Officina Digitale: Coding, Robotica e Pensiero Creativo Gruppo B
Descrizione modulo attuale	Nuova descrizione modulo
Il modulo offre un percorso di approfondimento nelle scienze integrate, partendo dall'analisi della biologia cellulare e molecolare per esplorare la struttura del DNA e i meccanismi della genetica ereditaria. Il programma collega lo studio della vita ai principi della fisica e alle sue applicazioni tecnologiche, permettendo di decodificare i fenomeni naturali attraverso l'osservazione sperimentale. Le attività guidano gli studenti nella comprensione dei processi biologici complessi e delle leggi fisiche che regolano la materia, promuovendo il potenziamento delle competenze STEM nella scuola secondaria di primo grado.	Il modulo mira al potenziamento delle competenze nelle discipline STEM attraverso un approccio laboratoriale basato sul "learning by doing", calibrato per rispondere alle diverse esigenze di apprendimento degli studenti della scuola primaria e della scuola secondaria. Attraverso attività di coding e robotica educativa, i partecipanti sviluppano il pensiero computazionale imparando a programmare automi in modo intuitivo e cooperativo. Il percorso integra la metodologia del tinkering e la prototipazione rapida con l'uso della stampa 3D, permettendo a ogni fascia d'età di trasformare idee astratte in oggetti fisici. L'intervento stimola la curiosità scientifica e le capacità analitiche, fornendo strumenti tecnologici avanzati per contrastare la fragilità negli apprendimenti e favorire l'inclusione attiva e il successo formativo.