AVVISO: "81652-1, 23/05/2025, FSE+, Piano Estate 2025-2026"

Tipologia di Richiesta	Variazione titoli
RIEPILOGO DEL PROGETTO	
Fondo:	FSE+
Codice meccanografico:	CRIS009009
Denominazione Istituto:	I.I.S. "G. GALILEI
Comune:	CREMA
Provincia:	CREMONA
Codice Progetto:	ESO4.6.A4.A-FSEPN-LO-2025-689
Azione:	ESO4.6.A4
Sotto-Azione:	ESO4.6.A4.A
Importo Autorizzato attuale Progetto:	79.875,00 €

Il/La sottoscritto/a DS/DSGA dell'Istituto CRIS009009 denominato I.I.S. "G. GALILEI, indirizzo VIA MATILDE DI CANOSSA, 21, comune di CREMA, provincia di CREMONA

RICHIEDE

la variazione dei titoli riportati, con la seguente motivazione:

Il modulo creativa digitale non ha raccolto il numero minimo di adesioni perché attività analoghe previste da altri progetti di istituto (es. mobilità estere) hanno sottratto interesse. Nel frattempo è emersa l'urgenza di rispondere alle difficoltà evidenziate da studenti neoiscritti e provenienti da altre scuole in riferimento ai prerequisiti minimi di padronanza della lingua italiana e che potrebbero pregiudicare il loro successo scolastico

Elenco Variazione Titoli

CRIS009009 - codiceAOO - REGISTRO PROTOCOLLO - 0008838 - 04/09/2026 - IV.5 - E

Firmato digitalmente da:
Orini Paola
Firmato il 04/09/2026 07:54
Seriale Certificato: 5395182
Valido dal 13/01/2026 al 13/01/2029
InfoCamere Qualified Electronic Signature CA

Modulo: 127859 - Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	
Titolo modulo attuale	**Nuovo titolo modulo**
Creatività digitale	Alfabetizzazione 26
Descrizione modulo attuale	**Nuova descrizione modulo**
Mantenere attiva la creatività degli studenti attraverso la progettazione e l'uso della strumentazione STEAM è l' obiettivo principale di questa attività che è pensata in due moduli e che intende valorizzare sia esperienze creative individuali che collettive. Nel primo modulo è prevista la progettazione di piccoli oggetti di uso comune (segnalibri, soprammobili, portatelefoni, portachiavi, gadget, ecc.) partendo dallo sviluppo dell'idea attraverso schizzi e studi per giungere alla modellazione solida in ambiente CAD 3D e alla stampa dei prototipi degli oggetti con stampanti 3D, approfondendo anche l'utilizzo dei software e delle macchine e le differenti proprietà dei materiali utilizzati. Nel secondo modulo si intende progettare e realizzare ambienti digitali tridimensionali con contenuti didattici da visualizzare e utilizzare con visori VR. In questo contesto sarà possibile sviluppare ad esempio musei virtuali, visite virtuali a monumenti e città, escape room, ecc. Ambienti avvincenti nei quali contenuti grafici e descrittivi potranno essere integrati con contenuti multimediali quali filmati, podcast, file audio. Per la realizzazione di questi ambienti è dunque fondamentale l'attenta progettazione sia del modello tridimensionale che dei contenuti. Un contesto dunque che stimola gli studenti ad approfondire l'utilizzo di molteplici strumenti complessi necessari appunto realizzare tali ambienti e contenuti: camere fotografiche, camere fotografiche 3D, laser scanner, strumenti per la realizzazione di podcast, strumenti IA, disegno 3D solido. Competenze base richieste e destinatari dell'attività : Saper gestire gli elementi base per il disegno CAD 3D. Non sono previsti dunque limiti di età, classe o corso di studi. Metodologie didattiche : Appaiono efficaci in questo contesto metodologie di insegnamento cooperativo. La creazione di gruppi di progettazione favorisce infatti la condivisione delle idee e sviluppa la capacità di lavorare in team finalizzata al raggiungimento di obiettivi concreti e comuni identificabili nei prodotti progettati. Alle attività è opportuno ammettere anche studenti con diversi livelli iniziali di competenza favorendo in questo modo un naturale sviluppo di episodi di peer education e di condivisione delle esperienze dei singoli. Competenze finali : Al termine delle attività gli studenti saranno in grado di utilizzare consapevolmente le conoscenze e abilità acquisite nel disegno e nella stampa tridimensionali di oggetti e saranno in grado di gestire contenuti complessi all'interno di ambienti tridimensionali visitabili con visori VR. Miglioreranno l'attitudine alla progettazione e pianificazione, impareranno a gestire bene il tempo a disposizione, aumenteranno l'attitudine a confrontarsi criticamente e prendere decisioni con i loro pari. Attività di ricaduta : Al termine dell'esperienza sono previste attività di ricaduta nelle classi di appartenenza o in altre classi. Gli studenti che hanno partecipato all' attività potranno quindi sperimentare l'efficacia dei loro progetti con studenti destinatari dei contenuti e degli ambienti didattici sviluppati, raccontando la loro esperienza articolando i contenuti in modo efficace per rendere il loro racconto più significativo possibile.	Il percorso mira a sostenere l'avvio dell'anno scolastico e la frequenza di studenti di non madrelingua non italiana e che necessitano di una azione intensiva e mirata. Il modulo non prevede la presenza la presenza della figura aggiuntiva come nel precedente modulo autorizzato

CRIS009009 - codiceAOO - REGISTRO PROTOCOLLO - 0008838 - 04/09/2026 - IV.5 - E