

AVVISO - 136777, 09/10/2024, FSE+, Agenda NORD
CANDIDATURA N. 6970
ANAGRAFICA SCUOLA

| DATI ANAGRAFICI | |
|-----------------------|--|
| Denominazione | "A. CASAROLI" |
| Codice meccanografico | PCIC81700C |
| Tipo istituto | ISTITUTO COMPRENSIVO |
| Indirizzo | VIA VERDI,6 |
| Provincia | PIACENZA |
| Comune | CASTEL SAN GIOVANNI |
| CAP | 29015 |
| Telefono | 0523842788 |
| Email | PCIC81700C@istruzione.it |
| Sito web | https://www.comprensivo-csg.edu.it/ |
| Numero Alunni | 1283 |
| Plessi | PCIC81700C PCAA817019 PCAA81702A PCEE81701E PCEE81702G PCEE81703L PCMM81701D PCMM81702E |

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

| | |
|--|----------------------------|
| Avviso | Agenda NORD |
| Istituto | PCIC81700C - "A. CASAROLI" |
| Codice candidatura | 6970 |
| Importo totale richiesto | € 137.360,00 |
| Num. Prot. Delibera Collegio docenti | 7744 |
| Data Delibera Collegio docenti | 28/10/2024 |
| Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto | 7745 |
| Data Delibera Consiglio d'istituto | 29/10/2024 |

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

| Progetto | Importo |
|---|---------------------|
| ESO4.6.A2.B - Mantendo Alta la Frequenza per i cittadini digitali del domani. | € 42.420,00 |
| ESO4.6.A1.B - La scuola è il tuo futuro: non fermarti | € 94.940,00 |
| TOTALE PROGETTI | € 137.360,00 |

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

| Sottoazione | Tipologia modulo | Titolo | Importo |
|----------------------|--|---|---------------------|
| ESO4.6.A1.B | Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria | "Save the Earth!" | € 6.060,00 |
| ESO4.6.A1.B | Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria | "Save the Earth!" | € 12.120,00 |
| ESO4.6.A1.B | Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria | "Save the Earth!" | € 12.120,00 |
| ESO4.6.A1.B | Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria | "Save the Earth!" | € 12.120,00 |
| ESO4.6.A1.B | Lingua madre | Viaggio nella letteratura italiana | € 6.060,00 |
| ESO4.6.A1.B | Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado | "Around the World in 80 Words" | € 20.200,00 |
| ESO4.6.A1.B | Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado | "Alla scoperta della cultura francese" | € 20.200,00 |
| ESO4.6.A1.B | Scienze | Il ciclo dell'acqua | € 6.060,00 |
| ESO4.6.A2.B | Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale | Cittadini connessi: Competenza e Sicurezza nell'Espansione Digitale | € 6.060,00 |
| ESO4.6.A2.B | Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale | Digitale per Tutti: Promuovere una Cittadinanza Attiva e Inclusiva | € 12.120,00 |
| ESO4.6.A2.B | Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale | Competenze digitali per il futuro | € 12.120,00 |
| ESO4.6.A2.B | Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale | Competenze Digitali per il Futuro | € 12.120,00 |
| TOTALE MODULI | | | € 137.360,00 |

PROGETTI E MODULI

Progetto: Mantendo Alta la Frequenza per i cittadini digitali del domani.

ESO4.6.A2

ESO4.6.A2.B

| | |
|----------------------|---|
| Titolo | ESO4.6.A2.B - Mantendo Alta la Frequenza per i cittadini digitali del domani. |
| Descrizione | Attività formative per lo sviluppo delle competenze digitali. |
| Codice CUP | J24D24001820007 |
| Data inizio prevista | 02/12/2024 |
| Data fine prevista | 31/12/2026 |
| Numero moduli | 4 |
| Importo richiesto | € 42.420,00 |

MODULO

| | |
|---------------|---|
| Tipo modulo | Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale |
| Titolo modulo | 70047 - Cittadini connessi: Competenza e Sicurezza nell'Espansione Digitale |

| | |
|-------------|--|
| Descrizione | <p>Il progetto che si propone mira a sviluppare sia il pensiero computazionale che la creatività attraverso attività pratiche e teoriche.</p> <p>L'obiettivo che si pone è quello di integrare competenze logiche, algoritmiche e creative, fondamentali nel mondo digitale e per l'innovazione.</p> <p>Il pensiero computazionale è un processo mentale che implica l'uso di tecniche e concetti presi dalla computer science per risolvere problemi, progettare sistemi e comprendere comportamenti umani.</p> <p>Questo approccio si concentra su:</p> <ul style="list-style-type: none"> Decomposizione: suddividere un problema complesso in parti più semplici e gestibili. Riconoscimento di schemi: identificare modelli o somiglianze tra problemi. Astrazione: semplificare il problema mantenendo solo gli aspetti rilevanti. Algoritmi: sviluppare sequenze di passi per risolvere un problema. <p>La creatività è la capacità di generare nuove idee, soluzioni originali o combinazioni uniche di concetti. È strettamente legata alla capacità di pensare fuori dagli schemi, di innovare e di esplorare possibilità non ovvie.</p> <p>Il progetto intende combinare questi due ambiti, dimostrando che il pensiero computazionale non è solo una competenza tecnica, ma un metodo per stimolare la creatività, attraverso attività che coinvolgano il coding, la progettazione e la risoluzione di problemi complessi.</p> <p>Il progetto è rivolto a studenti di scuole medie, ma può essere adattato anche a corsi di formazione per adulti. Si adatta anche ad ambienti formali come laboratori creativi, hackathon o workshop.</p> <p>Il progetto si articolerà in diverse fasi, con attività pratiche e teoriche. Le attività si concentreranno sull'utilizzo di strumenti digitali, software di programmazione, ma anche su approcci di tipo "hands-on", dove gli studenti svilupperanno soluzioni creative a problemi concreti.</p> <p>Si sarà sviluppata attività di Workshop teorico sulle basi del pensiero computazionale, con esempi concreti su come affrontare problemi attraverso il coding, utilizzando strumenti quali: Scratch, Blockly, oppure Python per introdurre concetti di programmazione. Dal progetto ci si attende comprensione dei fondamenti e applicazione in contesti semplici (es. giochi, attività interattive).</p> |
|-------------|--|

| | |
|--------------------------------|---|
| | <p>Sarà proposta la creazione di storie interattive, giochi o animazioni utilizzando linguaggi di programmazione visuali come Scratch o piattaforme come Tynker con l'obiettivo di stimolare la creatività, permettendo agli studenti di progettare e creare contenuti originali usando il pensiero computazionale, sviluppando competenze di programmazione unite alla creazione di contenuti digitali.</p> <p>Saranno proposte attività di tipo Risoluzione di Problemi Complessi quali ad esempio la progettazione di un gioco, lo sviluppo di una app e l'utilizzo di tecniche di decomposizione, astrazione e sviluppo di algoritmi.</p> <p>Sviluppare competenze collaborative e capacità di pensare in modo originale all'interno di un progetto finale originale (es. una app, un gioco, una presentazione interattiva) da presentare alla comunità scolastica o al pubblico.</p> |
| Data inizio prevista | 13/01/2025 |
| Data fine prevista | 31/01/2025 |
| Sede dove è previsto il modulo | PCEE81702G |
| Numero destinatari | 20 |
| Numero ore | 30 |
| Destinatari | Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado |

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Cittadini connessi: Competenza e Sicurezza nell'Espansione Digitale

| 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 |
| TOTALE | | | | € 6.060,00 |

MODULO

| | |
|---------------|--|
| Tipo modulo | Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale |
| Titolo modulo | 70175 - Digitale per Tutti: Promuovere una Cittadinanza Attiva e Inclusiva |

Descrizione

Il progetto che si propone mira a sviluppare sia il pensiero computazionale che la creatività attraverso attività pratiche e teoriche.

L'obiettivo che si pone è quello di integrare competenze logiche, algoritmiche e creative, fondamentali nel mondo digitale e per l'innovazione.

Il pensiero computazionale è un processo mentale che implica l'uso di tecniche e concetti presi dalla computer science per risolvere problemi, progettare sistemi e comprendere comportamenti umani.

Questo approccio si concentra su:

Decomposizione: suddividere un problema complesso in parti più semplici e gestibili.

Riconoscimento di schemi: identificare modelli o somiglianze tra problemi.

Astrazione: semplificare il problema mantenendo solo gli aspetti rilevanti.

Algoritmi: sviluppare sequenze di passi per risolvere un problema.

La creatività è la capacità di generare nuove idee, soluzioni originali o combinazioni uniche di concetti. È strettamente legata alla capacità di pensare fuori dagli schemi, di innovare e di esplorare possibilità non ovvie.

Il progetto intende combinare questi due ambiti, dimostrando che il pensiero computazionale non è solo una competenza tecnica, ma un metodo per stimolare la creatività, attraverso attività che coinvolgano il coding, la progettazione e la risoluzione di problemi complessi.

Il progetto è rivolto a studenti di scuole medie, ma può essere adattato anche a corsi di formazione per adulti. Si adatta anche ad ambienti formali come laboratori creativi, hackathon o workshop.

Il progetto si articolerà in diverse fasi, con attività pratiche e teoriche. Le attività si concentreranno sull'utilizzo di strumenti digitali, software di programmazione, ma anche su approcci di tipo "hands-on", dove gli studenti svilupperanno soluzioni creative a problemi concreti.

Si sarà sviluppata attività di Workshop teorico sulle basi del pensiero computazionale, con esempi concreti su come affrontare problemi attraverso il coding, utilizzando strumenti quali: Scratch, Blockly, oppure Python per introdurre concetti di programmazione. Dal progetto ci si attende comprensione dei fondamenti e applicazione in contesti semplici (es. giochi, attività interattive).

| | |
|--------------------------------|---|
| | <p>Sarà proposta la creazione di storie interattive, giochi o animazioni utilizzando linguaggi di programmazione visuali come Scratch o piattaforme come Tynker con l'obiettivo di stimolare la creatività, permettendo agli studenti di progettare e creare contenuti originali usando il pensiero computazionale, sviluppando competenze di programmazione unite alla creazione di contenuti digitali.</p> <p>Saranno proposte attività di tipo Risoluzione di Problemi Complessi quali ad esempio la progettazione di un gioco, lo sviluppo di una app e l'utilizzo di tecniche di decomposizione, astrazione e sviluppo di algoritmi.</p> <p>Sviluppare competenze collaborative e capacità di pensare in modo originale all'interno di un progetto finale originale (es. una app, un gioco, una presentazione interattiva) da presentare alla comunità scolastica o al pubblico.</p> |
| Data inizio prevista | 13/01/2025 |
| Data fine prevista | 31/12/2025 |
| Sede dove è previsto il modulo | PCEE81703L |
| Numero destinatari | 20 |
| Numero ore | 60 |
| Destinatari | Alunne/i scuola Primaria |

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Digitale per Tutti: Promuovere una Cittadinanza Attiva e Inclusiva

| Tipo Costo | Voce di costo | Modalità calcolo | Valore unitario | Importo |
|---------------|---------------|----------------------|-----------------|--------------------|
| Base | Esperto | Costo ora formazione | 70€ / ora | € 4.200,00 |
| Base | Tutor | Costo ora formazione | 30€ / ora | € 1.800,00 |
| Gestione | Gestione | Costo ora persona | 5,10€ / ora | € 6.120,00 |
| TOTALE | | | | € 12.120,00 |

MODULO

| | |
|---------------|--|
| Tipo modulo | Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale |
| Titolo modulo | 70208 - Competenze digitali per il futuro |

Descrizione

Il progetto che si propone mira a sviluppare sia il pensiero computazionale che la creatività attraverso attività pratiche e teoriche.

L'obiettivo che si pone è quello di integrare competenze logiche, algoritmiche e creative, fondamentali nel mondo digitale e per l'innovazione.

Il pensiero computazionale è un processo mentale che implica l'uso di tecniche e concetti presi dalla computer science per risolvere problemi, progettare sistemi e comprendere comportamenti umani.

Questo approccio si concentra su:

Decomposizione: suddividere un problema complesso in parti più semplici e gestibili.

Riconoscimento di schemi: identificare modelli o somiglianze tra problemi.

Astrazione: semplificare il problema mantenendo solo gli aspetti rilevanti.

Algoritmi: sviluppare sequenze di passi per risolvere un problema.

La creatività è la capacità di generare nuove idee, soluzioni originali o combinazioni uniche di concetti. È strettamente legata alla capacità di pensare fuori dagli schemi, di innovare e di esplorare possibilità non ovvie.

Il progetto intende combinare questi due ambiti, dimostrando che il pensiero computazionale non è solo una competenza tecnica, ma un metodo per stimolare la creatività, attraverso attività che coinvolgano il coding, la progettazione e la risoluzione di problemi complessi.

Il progetto è rivolto a studenti di scuole medie, ma può essere adattato anche a corsi di formazione per adulti. Si adatta anche ad ambienti formali come laboratori creativi, hackathon o workshop.

Il progetto si articolerà in diverse fasi, con attività pratiche e teoriche. Le attività si concentreranno sull'utilizzo di strumenti digitali, software di programmazione, ma anche su approcci di tipo "hands-on", dove gli studenti svilupperanno soluzioni creative a problemi concreti.

Si sarà sviluppata attività di Workshop teorico sulle basi del pensiero computazionale, con esempi concreti su come affrontare problemi attraverso il coding, utilizzando strumenti quali: Scratch, Blockly, oppure Python per introdurre concetti di programmazione. Dal progetto ci si attende comprensione dei fondamenti e applicazione in contesti semplici (es. giochi, attività interattive).

| | |
|--------------------------------|---|
| | <p>Sarà proposta la creazione di storie interattive, giochi o animazioni utilizzando linguaggi di programmazione visuali come Scratch o piattaforme come Tynker con l'obiettivo di stimolare la creatività, permettendo agli studenti di progettare e creare contenuti originali usando il pensiero computazionale, sviluppando competenze di programmazione unite alla creazione di contenuti digitali.</p> <p>Saranno proposte attività di tipo Risoluzione di Problemi Complessi quali ad esempio la progettazione di un gioco, lo sviluppo di una app e l'utilizzo di tecniche di decomposizione, astrazione e sviluppo di algoritmi.</p> <p>Sviluppare competenze collaborative e capacità di pensare in modo originale all'interno di un progetto finale originale (es. una app, un gioco, una presentazione interattiva) da presentare alla comunità scolastica o al pubblico.</p> |
| Data inizio prevista | 13/01/2025 |
| Data fine prevista | 31/12/2025 |
| Sede dove è previsto il modulo | PCEE81703L |
| Numero destinatari | 20 |
| Numero ore | 60 |
| Destinatari | Alunne/i scuola Primaria |

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Competenze digitali per il futuro

| Tipo Costo | Voce di costo | Modalità calcolo | Valore unitario | Importo |
|---------------|---------------|----------------------|-----------------|--------------------|
| Base | Esperto | Costo ora formazione | 70€ / ora | € 4.200,00 |
| Base | Tutor | Costo ora formazione | 30€ / ora | € 1.800,00 |
| Gestione | Gestione | Costo ora persona | 5,10€ / ora | € 6.120,00 |
| TOTALE | | | | € 12.120,00 |

MODULO

| | |
|---------------|--|
| Tipo modulo | Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale |
| Titolo modulo | 70199 - Competenze Digitali per il Futuro |

Descrizione

Il progetto che si propone mira a sviluppare sia il pensiero computazionale che la creatività attraverso attività pratiche e teoriche.

L'obiettivo che si pone è quello di integrare competenze logiche, algoritmiche e creative, fondamentali nel mondo digitale e per l'innovazione.

Il pensiero computazionale è un processo mentale che implica l'uso di tecniche e concetti presi dalla computer science per risolvere problemi, progettare sistemi e comprendere comportamenti umani.

Questo approccio si concentra su:

Decomposizione: suddividere un problema complesso in parti più semplici e gestibili.

Riconoscimento di schemi: identificare modelli o somiglianze tra problemi.

Astrazione: semplificare il problema mantenendo solo gli aspetti rilevanti.

Algoritmi: sviluppare sequenze di passi per risolvere un problema.

La creatività è la capacità di generare nuove idee, soluzioni originali o combinazioni uniche di concetti. È strettamente legata alla capacità di pensare fuori dagli schemi, di innovare e di esplorare possibilità non ovvie.

Il progetto intende combinare questi due ambiti, dimostrando che il pensiero computazionale non è solo una competenza tecnica, ma un metodo per stimolare la creatività, attraverso attività che coinvolgano il coding, la progettazione e la risoluzione di problemi complessi.

Il progetto è rivolto a studenti di scuole medie, ma può essere adattato anche a corsi di formazione per adulti. Si adatta anche ad ambienti formali come laboratori creativi, hackathon o workshop.

Il progetto si articolerà in diverse fasi, con attività pratiche e teoriche. Le attività si concentreranno sull'utilizzo di strumenti digitali, software di programmazione, ma anche su approcci di tipo "hands-on", dove gli studenti svilupperanno soluzioni creative a problemi concreti.

Si sarà sviluppata attività di Workshop teorico sulle basi del pensiero computazionale, con esempi concreti su come affrontare problemi attraverso il coding, utilizzando strumenti quali: Scratch, Blockly, oppure Python per introdurre concetti di programmazione. Dal progetto ci si attende comprensione dei fondamenti e applicazione in contesti semplici (es. giochi, attività interattive).

| | |
|--------------------------------|---|
| | <p>Sarà proposta la creazione di storie interattive, giochi o animazioni utilizzando linguaggi di programmazione visuali come Scratch o piattaforme come Tynker con l'obiettivo di stimolare la creatività, permettendo agli studenti di progettare e creare contenuti originali usando il pensiero computazionale, sviluppando competenze di programmazione unite alla creazione di contenuti digitali.</p> <p>Saranno proposte attività di tipo Risoluzione di Problemi Complessi quali ad esempio la progettazione di un gioco, lo sviluppo di una app e l'utilizzo di tecniche di decomposizione, astrazione e sviluppo di algoritmi.</p> <p>Sviluppare competenze collaborative e capacità di pensare in modo originale all'interno di un progetto finale originale (es. una app, un gioco, una presentazione interattiva) da presentare alla comunità scolastica o al pubblico.</p> |
| Data inizio prevista | 13/01/2025 |
| Data fine prevista | 31/12/2025 |
| Sede dove è previsto il modulo | PCEE81703L |
| Numero destinatari | 20 |
| Numero ore | 60 |
| Destinatari | <p>Alunne/i scuola Primaria</p> <p>Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado</p> |

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Competenze Digitali per il Futuro

| Tipo Costo | Voce di costo | Modalità calcolo | Valore unitario | Importo |
|---------------|---------------|----------------------|-----------------|--------------------|
| Base | Esperto | Costo ora formazione | 70€ / ora | € 4.200,00 |
| Base | Tutor | Costo ora formazione | 30€ / ora | € 1.800,00 |
| Gestione | Gestione | Costo ora persona | 5,10€ / ora | € 6.120,00 |
| TOTALE | | | | € 12.120,00 |

Progetto: La scuola è il tuo futuro: non fermarti

ESO4.6.A1

ESO4.6.A1.B

| | |
|----------------------|---|
| Titolo | ESO4.6.A1.B - La scuola è il tuo futuro: non fermarti |
| Descrizione | <p>Il progetto che si intende proporre è un'iniziativa finalizzata finalizzata a ridurre il fenomeno della dispersione scolastica, l'abbandono o l'insuccesso scolastico, che rappresenta un problema significativo per il sistema educativo italiano.</p> <p>La dispersione scolastica, infatti, non solo influisce sul benessere individuale degli studenti, ma ha anche implicazioni negative per la società, limitando le opportunità di crescita economica, sociale e culturale.</p> <p>Gli obiettivi che si pone il progetto sono:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Prevenzione dell'abbandono scolastico attraverso interventi mirati a monitorare il percorso scolastico degli studenti e a intercettare precocemente i segnali di difficoltà. 2) Supporto personalizzato: Creazione di programmi di recupero, tutoraggio, e counseling per aiutare gli studenti che incontrano difficoltà a livello didattico, sociale o psicologico. 3) Rafforzamento dell'offerta formativa: Offerta di attività extracurricolari, laboratori, stage, per motivare gli studenti e renderli più consapevoli delle opportunità future. |
| Codice CUP | J24D24001830007 |
| Data inizio prevista | 02/12/2024 |
| Data fine prevista | 31/12/2025 |
| Numero moduli | 8 |
| Importo richiesto | € 94.940,00 |

MODULO

| | |
|---------------|--|
| Tipo modulo | Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria |
| Titolo modulo | 69598 - "Save the Earth!" |

| | |
|--------------------------------|---|
| Descrizione | <p>Il progetto che si propone fissa i seguenti obiettivi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Sensibilizzare i bambini sui problemi ambientali globali. 2) Insegnare parole e frasi in inglese relative all'ambiente. 3) Stimolare la creatività attraverso attività pratiche e divertenti. 4) Lavorare sulla comprensione orale e scritta in lingua inglese. <p>Vengono proposte attività che partendo dalla discussione sul significato di "ambiente" e del perché è importante proteggere la Terra attraverso l'uso di immagini di natura (foreste, oceani, animali, inquinamento) viene chiesto agli studenti di descrivere in inglese quello che vedono.</p> <p>Sviluppandosi il progetto consente l'introduzione di nuove parole in inglese legate all'ambiente.</p> <p>Vengono proposti esercizi di abbinamento (es. immagini con parole) e giochi a "memory" per aiutare gli studenti a memorizzare il vocabolario.</p> <p>Via via si Introducono frasi in inglese che gli studenti possono usare per parlare di come proteggere l'ambiente</p> <p>Vengono proposti lavori di gruppo dove ogni studente o gruppo di studenti crea un poster in inglese con messaggi per proteggere l'ambiente utilizzando disegni, immagini e frasi che hanno imparato.</p> <p>Segue la scrittura o la narrazione di una breve storia in inglese che parla di un personaggio che salva l'ambiente. Il protagonista svolge un compito per il quale cerca di fermare l'inquinamento o salvare una foresta.</p> <p>Ogni gruppo o studente presenta il proprio poster e racconta cosa stanno facendo per proteggere l'ambiente, utilizzando le frasi in inglese imparate durante il progetto e alla fine viene organizzata una piccola "cerimonia di premiazione" per rendere la presentazione più speciale e motivante.</p> <p>Si prevede anche una valutazione in riferimento a:</p> <ul style="list-style-type: none"> Partecipazione alle attività in classe. Creatività nel realizzare il poster. Capacità di usare le frasi e il vocabolario appreso. Impegno nella presentazione finale. <p>Questo progetto non solo aiuterà gli studenti a migliorare il loro inglese, ma li sensibilizzerà anche sulle problematiche ambientali, stimolando il loro impegno verso la protezione della Terra.</p> |
| Data inizio prevista | 13/01/2025 |
| Data fine prevista | 31/12/2025 |
| Sede dove è previsto il modulo | PCEE81702G |

| | |
|--------------------|--------------------------|
| Numero destinatari | 20 |
| Numero ore | 30 |
| Destinatari | Alunne/i scuola Primaria |

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Save the Earth!"

| 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 |
| TOTALE | | | | € 6.060,00 |

MODULO

| | |
|---------------|--|
| Tipo modulo | Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria |
| Titolo modulo | 69635 - "Save the Earth!" |

| | |
|--------------------------------|---|
| Descrizione | <p>Il progetto che si propone fissa i seguenti obiettivi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Sensibilizzare i bambini sui problemi ambientali globali. 2) Insegnare parole e frasi in inglese relative all'ambiente. 3) Stimolare la creatività attraverso attività pratiche e divertenti. 4) Lavorare sulla comprensione orale e scritta in lingua inglese. <p>Vengono proposte attività che partendo dalla discussione sul significato di "ambiente" e del perché è importante proteggere la Terra attraverso l'uso di immagini di natura (foreste, oceani, animali, inquinamento) viene chiesto agli studenti di descrivere in inglese quello che vedono.</p> <p>Sviluppandosi il progetto consente l'introduzione di nuove parole in inglese legate all'ambiente.</p> <p>Vengono proposti esercizi di abbinamento (es. immagini con parole) e giochi a "memory" per aiutare gli studenti a memorizzare il vocabolario.</p> <p>Via via si Introducono frasi in inglese che gli studenti possono usare per parlare di come proteggere l'ambiente</p> <p>Vengono proposti lavori di gruppo dove ogni studente o gruppo di studenti crea un poster in inglese con messaggi per proteggere l'ambiente utilizzando disegni, immagini e frasi che hanno imparato.</p> <p>Segue la scrittura o la narrazione di una breve storia in inglese che parla di un personaggio che salva l'ambiente. Il protagonista svolge un compito per il quale cerca di fermare l'inquinamento o salvare una foresta.</p> <p>Ogni gruppo o studente presenta il proprio poster e racconta cosa stanno facendo per proteggere l'ambiente, utilizzando le frasi in inglese imparate durante il progetto e alla fine viene organizzata una piccola "cerimonia di premiazione" per rendere la presentazione più speciale e motivante.</p> <p>Si prevede anche una valutazione in riferimento a:</p> <ul style="list-style-type: none"> Partecipazione alle attività in classe. Creatività nel realizzare il poster. Capacità di usare le frasi e il vocabolario appreso. Impegno nella presentazione finale. <p>Questo progetto non solo aiuterà gli studenti a migliorare il loro inglese, ma li sensibilizzerà anche sulle problematiche ambientali, stimolando il loro impegno verso la protezione della Terra.</p> |
| Data inizio prevista | 13/01/2025 |
| Data fine prevista | 31/12/2025 |
| Sede dove è previsto il modulo | PCEE81703L |

| | |
|--------------------|--------------------------|
| Numero destinatari | 20 |
| Numero ore | 60 |
| Destinatari | Alunne/i scuola Primaria |

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Save the Earth!"

| Tipo Costo | Voce di costo | Modalità calcolo | Valore unitario | Importo |
|---------------|---------------|----------------------|-----------------|--------------------|
| Base | Esperto | Costo ora formazione | 70€ / ora | € 4.200,00 |
| Base | Tutor | Costo ora formazione | 30€ / ora | € 1.800,00 |
| Gestione | Gestione | Costo ora persona | 5,10€ / ora | € 6.120,00 |
| TOTALE | | | | € 12.120,00 |

MODULO

| | |
|---------------|--|
| Tipo modulo | Lingua madre |
| Titolo modulo | 69935 - Viaggio nella letteratura italiana |

| | |
|--------------------|--|
| <p>Descrizione</p> | <p>Un progetto di lingua italiana per alunni della scuola secondaria di primo grado può essere un modo creativo ed educativo per stimolare l'interesse degli studenti e migliorare le loro competenze linguistiche combinazione di lettura, scrittura, ascolto e discussione.</p> <p>Obiettivi:</p> <p>Sviluppare le competenze di lettura e comprensione di testi letterari.</p> <p>Potenziare la produzione scritta: descrivere, narrare, argomentare.</p> <p>Favorire il lavoro di gruppo e il confronto orale attraverso discussioni e presentazioni.</p> <p>Avvicinare gli studenti alla storia della letteratura italiana e ai suoi principali autori e opere.</p> <p>Stimolare la creatività attraverso la creazione di un prodotto finale (ad esempio, un racconto o una presentazione).</p> <p>Introduzione alla letteratura italiana:</p> <p>Discussione collettiva sugli autori e le opere principali della letteratura italiana (Dante, Petrarca, Boccaccio, Manzoni, Pirandello, Calvino, ecc.).</p> <p>Ogni studente può scegliere un autore o una corrente letteraria da approfondire.</p> <p>Lettura e analisi di brevi estratti di opere famose (ad esempio, il "Canto I" della Divina Commedia, una poesia di Leopardi, un brano de I Promessi Sposi).</p> <p>Approfondimento e ricerca individuale</p> <p>Ogni studente si dedica alla ricerca di informazioni sull'autore o la corrente letteraria scelti.</p> <p>Creazione di una breve presentazione (orale o scritta) sull'autore e sul suo contributo alla letteratura italiana.</p> <p>Utilizzo di risorse come libri, articoli e internet per raccogliere informazioni (con attenzione all'affidabilità delle fonti).</p> <p>Creazione del prodotto finale</p> <p>Scrittura creativa: gli studenti devono scrivere un racconto breve ispirato a uno degli autori o temi letti durante il progetto. Ad esempio, un racconto che riprende lo stile di Pirandello o una storia che si svolge nell'Italia medievale.</p> <p>Presentazione finale: gli studenti preparano una presentazione orale del loro lavoro, descrivendo l'autore scelto, il tema della loro storia e il processo creativo.</p> <p>Discussione e riflessione finale</p> <p>Presentazione dei racconti e delle ricerche di gruppo.</p> <p>Discussione su come le opere letterarie italiane possano</p> |
|--------------------|--|

| | |
|--------------------------------|---|
| | <p>influenzare la scrittura contemporanea.</p> <p>Confronto sulle difficoltà incontrate durante la creazione del progetto e sulle conoscenze acquisite.</p> <p>La valutazione del progetto può essere fatta in base a:</p> <p>Partecipazione: l'impegno durante le attività di gruppo e le discussioni.</p> <p>Creatività e originalità del racconto scritto.</p> <p>Precisione nelle informazioni storiche e letterarie.</p> <p>Capacità di presentazione: chiarezza, esposizione orale e uso di strumenti visivi.</p> |
| Data inizio prevista | 13/01/2025 |
| Data fine prevista | 31/12/2025 |
| Sede dove è previsto il modulo | PCMM81701D |
| Numero destinatari | 50 |
| Numero ore | 30 |
| Destinatari | Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado |

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Viaggio nella letteratura italiana

| 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 |
| TOTALE | | | | € 6.060,00 |

MODULO

| | |
|---------------|--|
| Tipo modulo | Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado |
| Titolo modulo | 69707 - "Around the World in 80 Words" |

| | |
|--------------------|--|
| <p>Descrizione</p> | <p>L'obiettivo generale relativo alla presentazione del progetto intende favorire l'apprendimento della lingua straniera attraverso la scoperta di culture diverse, stimolando la curiosità e l'interazione tra gli studenti.</p> <p>Il progetto si propone di avvicinare gli studenti alla lingua straniera in modo creativo e interattivo.</p> <p>Attraverso attività di gruppo, giochi linguistici, esplorazioni culturali e creazione di contenuti, gli studenti svilupperanno competenze linguistiche sia orali che scritte, con un focus sulla comprensione e produzione in lingua straniera.</p> <p>Gli obiettivi specifici del progetto sono:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Ampliare il vocabolario degli studenti. 2) Potenziare le capacità comunicative in lingua straniera. 3) Promuovere l'interazione tra gli studenti in situazioni autentiche e di collaborazione. 4) Approfondire conoscenze culturali e geografiche di diversi paesi. 5) Stimolare la creatività attraverso attività pratiche (giochi, presentazioni, ecc.). <p>Attraverso l'approccio alla Geografia del Mondo si propongono attività che vanno dalla</p> <p>Mappatura del mondo alle attività Linguistiche - Parlare del Paese</p> <p>Seguirà una Presentazione orale</p> <p>Attraverso un lavoro di gruppo ciascuno presenterà in lingua straniera il proprio paese ai compagni di classe, utilizzando le parole chiave selezionate.</p> <p>Compito del docente sarà quello di correggere eventuali errori grammaticali e fornire spunti per migliorare la pronuncia e l'intonazione.</p> <p>Durante la presentazione, gli altri studenti interagiscono in lingua straniera riguardo al paese.</p> <p>Sarà proposta un'attività di approfondimento delle Tradizioni e della Cultura ad esempio:</p> <p>"Cultura in Cucina" Gli studenti preparano un piatto tipico del paese scelto, se possibile, oppure creano una presentazione multimediale (con video o immagini) su piatti tipici e usi alimentari. Ogni gruppo scrive la ricetta in lingua straniera e presenta le informazioni sulla tradizione gastronomica.</p> <p>Se possibile, gli studenti possono anche assaporare cibi tipici (in collaborazione con le famiglie).</p> <p>Si propone anche la stesura di un Diario di Viaggio immaginario in lingua straniera, raccontando una visita al paese scelto, descrivendo le persone, il cibo, i luoghi visitati e le esperienze</p> |
|--------------------|--|

| | |
|--------------------------------|---|
| | <p>vissute.</p> <p>La valutazione del progetto sarà basata su:</p> <p>Partecipazione attiva nelle attività di gruppo.</p> <p>Competenza linguistica nelle presentazioni orali e scritte.</p> <p>Creatività e impegno nelle attività pratiche (come la cucina e i giochi linguistici).</p> <p>Conoscenza acquisita riguardo alla cultura del paese scelto.</p> <p>La valutazione potrà essere sia qualitativa che quantitativa, con feedback personalizzati per ciascuno studente.</p> |
| Data inizio prevista | 13/01/2025 |
| Data fine prevista | 31/01/2025 |
| Sede dove è previsto il modulo | PCMM81701D |
| Numero destinatari | 20 |
| Numero ore | 100 |
| Destinatari | Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado |

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Around the World in 80 Words"

| Tipo Costo | Voce di costo | Modalità calcolo | Valore unitario | Importo |
|---------------|---------------|----------------------|-----------------|--------------------|
| Base | Esperto | Costo ora formazione | 70€ / ora | € 7.000,00 |
| Base | Tutor | Costo ora formazione | 30€ / ora | € 3.000,00 |
| Gestione | Gestione | Costo ora persona | 5,10€ / ora | € 10.200,00 |
| TOTALE | | | | € 20.200,00 |

MODULO

| | |
|---------------|--|
| Tipo modulo | Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado |
| Titolo modulo | 69923 - "Alla scoperta della cultura francese" |

Descrizione

Un progetto di francese per gli alunni della scuola secondaria di primo grado può essere molto coinvolgente se stimola la loro curiosità per la lingua e la cultura francese. Un buon progetto dovrebbe essere interattivo, educativo e divertente.

Obiettivo: Conoscere e apprezzare aspetti della cultura francese attraverso attività linguistiche e creative, migliorando le competenze orali e scritte.

1. Introduzione alla cultura francese

Mappa del francese nel mondo

Ogni studente può creare una mappa dove segnala i paesi dove si parla il francese (in Europa, Africa, America del Nord, etc.).

Successivamente, ogni gruppo può approfondire uno dei paesi e presentare le principali caratteristiche culturali e linguistiche.

Mini-conferenza sulla Francia

Gli studenti preparano una breve presentazione su aspetti vari della cultura francese: la gastronomia, i monumenti (come la Torre Eiffel, il Louvre), le tradizioni, il cinema, la musica, la moda.

Lezione di cucina francese

Ricetta francese

Gli studenti imparano a scrivere e a seguire una ricetta in francese, scegliendo un piatto tipico (ad esempio, "Crêpes" o "Quiche Lorraine"). Puoi invitare uno chef a scuola o organizzare una giornata in cui preparano i piatti.

Preparare un piccolo ricettario in classe con le istruzioni in francese.

Presentazione orale della ricetta: gli studenti spiegano, in piccoli gruppi, come preparano il piatto.

Giro gastronomico virtuale

Ogni gruppo prepara una breve ricerca su una regione francese e il suo cibo tipico, come la Provenza, la Bretagna, la Normandia, e la regione della Lorraine.

Esplorazione del cinema francese

Visione di un film francese

Proiezione di un film francese per bambini o ragazzi, come "Le Petit Prince".

Dopo la visione, gli studenti possono discutere in gruppi gli aspetti della lingua e della cultura, e magari scrivere una recensione del film in francese.

Intervista immaginaria

Gli studenti scelgono un personaggio famoso francese (ad esempio, Edith Piaf, Victor Hugo, oppure un personaggio

| | |
|--------------------------------|--|
| | <p>immaginario dei cartoni animati) e preparano delle domande da porre a quella persona, simulando un'intervista in francese.</p> <p>Il viaggio in Francia</p> <p>Creazione di un itinerario turistico in Francia</p> <p>Ogni gruppo di studenti sceglie una città francese e crea un itinerario turistico per un turista immaginario. Devono descrivere i luoghi da visitare, come il Museo d'Orsay a Parigi, il Mont-Saint-Michel in Normandia, o la città di Nizza sulla Costa Azzurra.</p> <p>Presentazione orale in francese del loro itinerario, usando espressioni per dare indicazioni, come "à gauche", "à droite", "tout droit", etc.</p> <p>Preparazione di un Cartellone sulla Francia</p> <p>Ogni gruppo crea un grande cartellone che rappresenta la Francia, evidenziando vari aspetti culturali, storici e geografici. Ogni elemento del cartellone può essere descritto in francese.</p> <p>La musica francese</p> <p>Cantare in francese</p> <p>Ascoltare e imparare una canzone francese facile. Gli studenti possono cantarla in gruppo e fare una piccola performance.</p> <p>Scrivere una canzone</p> <p>Gli studenti scrivono una breve canzone o una poesia in francese, magari ispirata ai temi trattati durante il progetto.</p> <p>Esposizione finale: gli studenti presentano il proprio lavoro in un momento conclusivo in cui siespongono tutti gli elaborati redatti.</p> |
| Data inizio prevista | 13/01/2025 |
| Data fine prevista | 31/12/2025 |
| Sede dove è previsto il modulo | PCMM81701D |
| Numero destinatari | 40 |
| Numero ore | 100 |
| Destinatari | Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado |

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Alla scoperta della cultura francese"

| Tipo Costo | Voce di costo | Modalità calcolo | Valore unitario | Importo |
|---------------|---------------|----------------------|-----------------|-------------|
| Base | Esperto | Costo ora formazione | 70€ / ora | € 7.000,00 |
| Base | Tutor | Costo ora formazione | 30€ / ora | € 3.000,00 |
| Gestione | Gestione | Costo ora persona | 5,10€ / ora | € 10.200,00 |
| TOTALE | | | | € 20.200,00 |

MODULO

| | |
|---------------|-----------------------------|
| Tipo modulo | Scienze |
| Titolo modulo | 69955 - Il ciclo dell'acqua |

| | |
|----------------------|--|
| Descrizione | <p>Il ciclo dell'acqua: creazione di un modello del ciclo dell'acqua per spiegare come l'acqua si sposta tra gli oceani, l'atmosfera e la terra.</p> <p>Dimostrazione di come l'acqua evapora dal suolo, si condensa nelle nuvole e poi precipita sotto forma di pioggia, neve o grandine.</p> <p>Questo progetto permetterà di spiegare in modo visivo e pratico il ciclo idrologico.</p> <p>2. Esperimento sulla fotosintesi</p> <p>Realizzazione di un esperimento per dimostrare come le piante producono il loro cibo attraverso la fotosintesi.</p> <p>Una pianta sarà esposta alla luce solare (senza copertura), mentre l'altra sarà parzialmente coperta da un cartoncino o carta stagnola, per oscurarla.</p> <p>Dopo qualche giorno, osserva quale pianta sta meglio e spiega come la fotosintesi richiede luce solare per produrre ossigeno e zuccheri.</p> <p>3. Le proprietà dell'acqua: Solidificazione, Evaporazione e Congelamento</p> <p>Esegui un esperimento per osservare come l'acqua cambia stato passando da liquido a solido e da liquido a gassoso.</p> <p>Mostrare come l'acqua passa da uno stato all'altro. Ad esempio, congelare l'acqua per mostrarne la solidificazione, riscaldare l'acqua per mostrare l'evaporazione e vedere come l'acqua può cambiare in vapore esplorando anche il concetto di punto di ebollizione e di congelamento.</p> <p>4. Creazione di un piccolo ecosistema in un barattolo (Ecosistema chiuso) per osservare come le piante, l'acqua e l'aria interagiscono in natura.</p> <p>Mettendo delle piante nel barattolo con della terra e dell'acqua ben chiuso, osservando come si sviluppa un piccolo ecosistema, con l'umidità che si condensa sulle pareti del barattolo e le piante che assorbono CO₂ e rilasciano ossigeno, osservando anche la creazione di un microclima.</p> <p>5. Il comportamento dei corpi galleggianti: il principio di Archimede.</p> <p>Esegui un esperimento per spiegare il principio di Archimede, ovvero come e perché alcuni oggetti galleggiano mentre altri affondano.</p> |
| Data inizio prevista | 13/01/2025 |

| | |
|--------------------------------|--------------------------|
| Data fine prevista | 31/12/2025 |
| Sede dove è previsto il modulo | PCEE81702G |
| Numero destinatari | 20 |
| Numero ore | 30 |
| Destinatari | Alunne/i scuola Primaria |

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Il ciclo dell'acqua

| 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 |
| TOTALE | | | | € 6.060,00 |

MODULO

| | |
|---------------|--|
| Tipo modulo | Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria |
| Titolo modulo | 69557 - "Save the Earth!" |

| | |
|--------------------------------|---|
| Descrizione | <p>Il progetto che si propone fissa i seguenti obiettivi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Sensibilizzare i bambini sui problemi ambientali globali. 2) Insegnare parole e frasi in inglese relative all'ambiente. 3) Stimolare la creatività attraverso attività pratiche e divertenti. 4) Lavorare sulla comprensione orale e scritta in lingua inglese. <p>Vengono proposte attività che partendo dalla discussione sul significato di "ambiente" e del perché è importante proteggere la Terra attraverso l'uso di immagini di natura (foreste, oceani, animali, inquinamento) viene chiesto agli studenti di descrivere in inglese quello che vedono.</p> <p>Sviluppandosi il progetto consente l'introduzione di nuove parole in inglese legate all'ambiente.</p> <p>Vengono proposti esercizi di abbinamento (es. immagini con parole) e giochi a "memory" per aiutare gli studenti a memorizzare il vocabolario.</p> <p>Via via si Introducono frasi in inglese che gli studenti possono usare per parlare di come proteggere l'ambiente</p> <p>Vengono proposti lavori di gruppo dove ogni studente o gruppo di studenti crea un poster in inglese con messaggi per proteggere l'ambiente utilizzando disegni, immagini e frasi che hanno imparato.</p> <p>Segue la scrittura o la narrazione di una breve storia in inglese che parla di un personaggio che salva l'ambiente. Il protagonista svolge un compito per il quale cerca di fermare l'inquinamento o salvare una foresta.</p> <p>Ogni gruppo o studente presenta il proprio poster e racconta cosa stanno facendo per proteggere l'ambiente, utilizzando le frasi in inglese imparate durante il progetto e alla fine viene organizzata una piccola "cerimonia di premiazione" per rendere la presentazione più speciale e motivante.</p> <p>Si prevede anche una valutazione in riferimento a:</p> <ul style="list-style-type: none"> Partecipazione alle attività in classe. Creatività nel realizzare il poster. Capacità di usare le frasi e il vocabolario appreso. Impegno nella presentazione finale. <p>Questo progetto non solo aiuterà gli studenti a migliorare il loro inglese, ma li sensibilizzerà anche sulle problematiche ambientali, stimolando il loro impegno verso la protezione della Terra.</p> |
| Data inizio prevista | 13/01/2025 |
| Data fine prevista | 31/12/2025 |
| Sede dove è previsto il modulo | PCEE81702G |

| | |
|--------------------|--------------------------|
| Numero destinatari | 20 |
| Numero ore | 60 |
| Destinatari | Alunne/i scuola Primaria |

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Save the Earth!"

| Tipo Costo | Voce di costo | Modalità calcolo | Valore unitario | Importo |
|---------------|---------------|----------------------|-----------------|--------------------|
| Base | Esperto | Costo ora formazione | 70€ / ora | € 4.200,00 |
| Base | Tutor | Costo ora formazione | 30€ / ora | € 1.800,00 |
| Gestione | Gestione | Costo ora persona | 5,10€ / ora | € 6.120,00 |
| TOTALE | | | | € 12.120,00 |

MODULO

| | |
|---------------|--|
| Tipo modulo | Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria |
| Titolo modulo | 69574 - "Save the Earth!" |

| | |
|--------------------------------|---|
| Descrizione | <p>Il progetto che si propone fissa i seguenti obiettivi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Sensibilizzare i bambini sui problemi ambientali globali. 2) Insegnare parole e frasi in inglese relative all'ambiente. 3) Stimolare la creatività attraverso attività pratiche e divertenti. 4) Lavorare sulla comprensione orale e scritta in lingua inglese. <p>Vengono proposte attività che partendo dalla discussione sul significato di "ambiente" e del perché è importante proteggere la Terra attraverso l'uso di immagini di natura (foreste, oceani, animali, inquinamento) viene chiesto agli studenti di descrivere in inglese quello che vedono.</p> <p>Sviluppandosi il progetto consente l'introduzione di nuove parole in inglese legate all'ambiente.</p> <p>Vengono proposti esercizi di abbinamento (es. immagini con parole) e giochi a "memory" per aiutare gli studenti a memorizzare il vocabolario.</p> <p>Via via si Introducono frasi in inglese che gli studenti possono usare per parlare di come proteggere l'ambiente</p> <p>Vengono proposti lavori di gruppo dove ogni studente o gruppo di studenti crea un poster in inglese con messaggi per proteggere l'ambiente utilizzando disegni, immagini e frasi che hanno imparato.</p> <p>Segue la scrittura o la narrazione di una breve storia in inglese che parla di un personaggio che salva l'ambiente. Il protagonista svolge un compito per il quale cerca di fermare l'inquinamento o salvare una foresta.</p> <p>Ogni gruppo o studente presenta il proprio poster e racconta cosa stanno facendo per proteggere l'ambiente, utilizzando le frasi in inglese imparate durante il progetto e alla fine viene organizzata una piccola "cerimonia di premiazione" per rendere la presentazione più speciale e motivante.</p> <p>Si prevede anche una valutazione in riferimento a:</p> <ul style="list-style-type: none"> Partecipazione alle attività in classe. Creatività nel realizzare il poster. Capacità di usare le frasi e il vocabolario appreso. Impegno nella presentazione finale. <p>Questo progetto non solo aiuterà gli studenti a migliorare il loro inglese, ma li sensibilizzerà anche sulle problematiche ambientali, stimolando il loro impegno verso la protezione della Terra.</p> |
| Data inizio prevista | 13/01/2025 |
| Data fine prevista | 31/12/2025 |
| Sede dove è previsto il modulo | PCEE81703L |

| | |
|--------------------|--------------------------|
| Numero destinatari | 20 |
| Numero ore | 60 |
| Destinatari | Alunne/i scuola Primaria |

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Save the Earth!"

| Tipo Costo | Voce di costo | Modalità calcolo | Valore unitario | Importo |
|---------------|---------------|----------------------|-----------------|--------------------|
| Base | Esperto | Costo ora formazione | 70€ / ora | € 4.200,00 |
| Base | Tutor | Costo ora formazione | 30€ / ora | € 1.800,00 |
| Gestione | Gestione | Costo ora persona | 5,10€ / ora | € 6.120,00 |
| TOTALE | | | | € 12.120,00 |

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