

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

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).

	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. 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. 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.
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).

	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. 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. 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.
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).

	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. 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. 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.
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).

	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. 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. 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.
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 Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

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

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	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. 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. Gli obiettivi che si pone il progetto sono: 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	Il progetto che si propone fissa i seguenti obiettivi: 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. 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. Sviluppandosi il progetto consente l'introduzione di nuove parole in inglese legate all'ambiente. Vengono proposti esercizi di abbinamento (es. immagini con parole) e giochi a "memory" per aiutare gli studenti a memorizzare il vocabolario. Via via si Introducono frasi in inglese che gli studenti possono usare per parlare di come proteggere l'ambiente 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. 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. 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. Si prevede anche una valutazione in riferimento a: - Partecipazione alle attività in classe. - Creatività nel realizzare il poster. - Capacità di usare le frasi e il vocabolario appreso. - Impegno nella presentazione finale. 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.
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	Il progetto che si propone fissa i seguenti obiettivi: 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. 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. Sviluppandosi il progetto consente l'introduzione di nuove parole in inglese legate all'ambiente. Vengono proposti esercizi di abbinamento (es. immagini con parole) e giochi a "memory" per aiutare gli studenti a memorizzare il vocabolario. Via via si Introducono frasi in inglese che gli studenti possono usare per parlare di come proteggere l'ambiente 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. 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. 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. Si prevede anche una valutazione in riferimento a: - Partecipazione alle attività in classe. - Creatività nel realizzare il poster. - Capacità di usare le frasi e il vocabolario appreso. - Impegno nella presentazione finale. 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.
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

Descrizione	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. Obiettivi: Sviluppare le competenze di lettura e comprensione di testi letterari. Potenziare la produzione scritta: descrivere, narrare, argomentare. Favorire il lavoro di gruppo e il confronto orale attraverso discussioni e presentazioni. Avvicinare gli studenti alla storia della letteratura italiana e ai suoi principali autori e opere. Stimolare la creatività attraverso la creazione di un prodotto finale (ad esempio, un racconto o una presentazione). Introduzione alla letteratura italiana: Discussione collettiva sugli autori e le opere principali della letteratura italiana (Dante, Petrarca, Boccaccio, Manzoni, Pirandello, Calvino, ecc.). Ogni studente può scegliere un autore o una corrente letteraria da approfondire. 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). Approfondimento e ricerca individuale Ogni studente si dedica alla ricerca di informazioni sull'autore o la corrente letteraria scelti. Creazione di una breve presentazione (orale o scritta) sull'autore e sul suo contributo alla letteratura italiana. Utilizzo di risorse come libri, articoli e internet per raccogliere informazioni (con attenzione all'affidabilità delle fonti). Creazione del prodotto finale 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. Presentazione finale: gli studenti preparano una presentazione orale del loro lavoro, descrivendo l'autore scelto, il tema della loro storia e il processo creativo. Discussione e riflessione finale Presentazione dei racconti e delle ricerche di gruppo. Discussione su come le opere letterarie italiane possano
--------------------	--

	influenzare la scrittura contemporanea. Confronto sulle difficoltà incontrate durante la creazione del progetto e sulle conoscenze acquisite. La valutazione del progetto può essere fatta in base a: Partecipazione: l'impegno durante le attività di gruppo e le discussioni. Creatività e originalità del racconto scritto. Precisione nelle informazioni storiche e letterarie. Capacità di presentazione: chiarezza, esposizione orale e uso di strumenti visivi.
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"

Descrizione

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.

Il progetto si propone di avvicinare gli studenti alla lingua straniera in modo creativo e interattivo.

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.

Gli obiettivi specifici del progetto sono:

- 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.).

Attraverso l'approccio alla Geografia del Mondo si propongono attività che vanno dalla

Mappatura del mondo alle attività Linguistiche - Parlare del Paese

Seguirà una Presentazione orale

Attraverso un lavoro di gruppo ciascuno presenterà in lingua straniera il proprio paese ai compagni di classe, utilizzando le parole chiave selezionate.

Compito del docente sarà quello di correggere eventuali errori grammaticali e fornire spunti per migliorare la pronuncia e l'intonazione.

Durante la presentazione, gli altri studenti interagiscono in lingua straniera riguardo al paese.

Sarà proposta un'attività di approfondimento delle Tradizioni e della Cultura ad esempio:

"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.

Se possibile, gli studenti possono anche assaporare cibi tipici (in collaborazione con le famiglie).

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

	vissute. La valutazione del progetto sarà basata su: - Partecipazione attiva nelle attività di gruppo. - Competenza linguistica nelle presentazioni orali e scritte. - Creatività e impegno nelle attività pratiche (come la cucina e i giochi linguistici). - Conoscenza acquisita riguardo alla cultura del paese scelto. La valutazione potrà essere sia qualitativa che quantitativa, con feedback personalizzati per ciascuno studente.
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

	immaginario dei cartoni animati) e preparano delle domande da porre a quella persona, simulando un'intervista in francese. Il viaggio in Francia Creazione di un itinerario turistico in Francia 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. Presentazione orale in francese del loro itinerario, usando espressioni per dare indicazioni, come "à gauche", "à droite", "tout droit", etc. Preparazione di un Cartellone sulla Francia 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. La musica francese Cantare in francese Ascoltare e imparare una canzone francese facile. Gli studenti possono cantarla in gruppo e fare una piccola performance. Scrivere una canzone Gli studenti scrivono una breve canzone o una poesia in francese, magari ispirata ai temi trattati durante il progetto. Esposizione finale: gli studenti presentano il proprio lavoro in un momento conclusivo in cui siespongono tutti gli elaborati redatti.
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	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. Dimostrazione di come l'acqua evapora dal suolo, si condensa nelle nuvole e poi precipita sotto forma di pioggia, neve o grandine. Questo progetto permetterà di spiegare in modo visivo e pratico il ciclo idrologico. 2. Esperimento sulla fotosintesi Realizzazione di un esperimento per dimostrare come le piante producono il loro cibo attraverso la fotosintesi. Una pianta sarà esposta alla luce solare (senza copertura), mentre l'altra sarà parzialmente coperta da un cartoncino o carta stagnola, per oscurarla. Dopo qualche giorno, osserva quale pianta sta meglio e spiega come la fotosintesi richiede luce solare per produrre ossigeno e zuccheri. 3. Le proprietà dell'acqua: Solidificazione, Evaporazione e Congelamento Esegui un esperimento per osservare come l'acqua cambia stato passando da liquido a solido e da liquido a gassoso. 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. 4. Creazione di un piccolo ecosistema in un barattolo (Ecosistema chiuso) per osservare come le piante, l'acqua e l'aria interagiscono in natura. 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. 5. Il comportamento dei corpi galleggianti: il principio di Archimede. Esegui un esperimento per spiegare il principio di Archimede, ovvero come e perché alcuni oggetti galleggiano mentre altri affondano.
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	Il progetto che si propone fissa i seguenti obiettivi: 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. 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. Sviluppandosi il progetto consente l'introduzione di nuove parole in inglese legate all'ambiente. Vengono proposti esercizi di abbinamento (es. immagini con parole) e giochi a "memory" per aiutare gli studenti a memorizzare il vocabolario. Via via si Introducono frasi in inglese che gli studenti possono usare per parlare di come proteggere l'ambiente 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. 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. 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. Si prevede anche una valutazione in riferimento a: - Partecipazione alle attività in classe. - Creatività nel realizzare il poster. - Capacità di usare le frasi e il vocabolario appreso. - Impegno nella presentazione finale. 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.
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	Il progetto che si propone fissa i seguenti obiettivi: 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. 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. Sviluppandosi il progetto consente l'introduzione di nuove parole in inglese legate all'ambiente. Vengono proposti esercizi di abbinamento (es. immagini con parole) e giochi a "memory" per aiutare gli studenti a memorizzare il vocabolario. Via via si Introducono frasi in inglese che gli studenti possono usare per parlare di come proteggere l'ambiente 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. 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. 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. Si prevede anche una valutazione in riferimento a: - Partecipazione alle attività in classe. - Creatività nel realizzare il poster. - Capacità di usare le frasi e il vocabolario appreso. - Impegno nella presentazione finale. 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.
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