

AVVISO - 136777, 09/10/2024, FSE+, Agenda NORD

CANDIDATURA N. 7193

ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI

Denominazione	I.C. N.PISANO MARINA
Codice meccanografico	PIIC81400D
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA FLAVIO ANDO' 3
Provincia	PISA
Comune	PISA
CAP	56100
Telefono	05036632
Email	PIIC81400D@istruzione.it
Sito web	https://icpisano.edu.it/
Numero Alunni	344
Plessi	PIIC81400D PIAA81401A PIAA81402B PIAA81403C PIEE81401G PIEE81402L PIEE81403N PIEE81404P PIEE81405Q PIEE81406R PIMM81401E PIMM81402G PIMM81403L

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Agenda NORD
Istituto	PIIC81400D - I.C. N.PISANO MARINA
Codice candidatura	7193
Importo totale richiesto	€ 48.480,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	6462
Data Delibera Collegio docenti	14/05/2024
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	6463
Data Delibera Consiglio d'istituto	21/05/2024

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A1.B - Potenziare le Competenze per il Futuro	€ 42.420,00
ESO4.6.A2.B - uis	€ 6.060,00
TOTALE PROGETTI	€ 48.480,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	Certifichiamo le competenze	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	Certifichiamo le competenze	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	Certifichiamo le competenze	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	Certifichiamo le competenze	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	Scrivi-AMO	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Calcolando ando ando	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	sperimentiamo ben-bene	€ 6.060,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Programmiamo in allegria	€ 6.060,00
TOTALE MODULI			€ 48.480,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Potenziare le Competenze per il Futuro

ESO4.6.A1

ESO4.6.A1.B

Titolo	ESO4.6.A1.B - Potenziare le Competenze per il Futuro
--------	--

Descrizione	<p>Il progetto “Potenziare le Competenze per il Futuro” si propone di intervenire in modo integrato e mirato per il potenziamento delle competenze degli studenti delle scuole primarie, contribuendo al superamento delle difficoltà legate ai divari territoriali e alle disuguaglianze negli apprendimenti. In particolare, il progetto si articola in quattro tipologie di moduli didattici specifici: moduli di Inglese, di Scienze, di Matematica e di Scrittura Creativa. Ogni modulo, pur essendo progettato per rinforzare competenze disciplinari specifiche, si inserisce in un approccio multidisciplinare e inclusivo, volto a stimolare nei bambini curiosità, motivazione e competenze trasversali, facilitando anche l’approccio alle lingue straniere e la comprensione di concetti scientifici e matematici attraverso metodologie innovative.</p> <p>Il progetto intende rispondere alle necessità degli alunni delle scuole primarie in contesti territoriali svantaggiati, offrendo percorsi di formazione extra-curricolari che possano potenziare le capacità cognitive e trasversali degli studenti. Il potenziamento delle competenze linguistico-comunicative in lingua straniera, scientifiche, matematiche e creative è essenziale per garantire a tutti gli studenti pari opportunità, riducendo il rischio di dispersione scolastica e favorendo il raggiungimento di un livello di competenza adeguato rispetto agli standard nazionali e internazionali.</p> <p>Ogni modulo sarà strutturato in attività formative pratiche e teoriche, con un approccio dinamico e coinvolgente che prevede l’uso di metodi innovativi, come il lavoro di gruppo, il project work, l’apprendimento basato su progetti e la gamification. Inoltre, i moduli saranno sviluppati in maniera complementare, al fine di stimolare nei bambini una visione integrata delle diverse discipline. L’intervento educativo si concentrerà sulla motivazione degli studenti, favorendo l’inclusione di coloro che presentano difficoltà nell’apprendimento e migliorando l’atteggiamento positivo verso la scuola.</p> <p>Il modulo di Inglese mirerà a sviluppare le competenze linguistiche di base, attraverso attività pratiche che stimolino la comunicazione orale e scritta, mentre il modulo di Scienze si concentrerà sull’approfondimento delle principali nozioni scientifiche in modo esperienziale, con esperimenti e attività di laboratorio. Il modulo di Matematica sarà centrato sul rafforzamento delle competenze logiche e numeriche, con l’uso di</p>
--------------------	---

	<p>tecniche di visualizzazione e giochi matematici. Infine, il modulo di Scrittura Creativa incoraggerà i bambini a esprimersi liberamente, migliorando la loro capacità di narrazione e rafforzando le abilità linguistiche e espressive.</p> <p>I risultati attesi dal progetto includono una maggiore motivazione e partecipazione degli studenti, un miglioramento nelle competenze disciplinari di ciascun modulo e la riduzione dei gap di apprendimento, contribuendo in modo significativo alla prevenzione della dispersione scolastica e al miglioramento dei risultati scolastici complessivi.</p>
Codice CUP	H54D24002360007
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	7
Importo richiesto	€ 42.420,00

MODULO

Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	66364 - sperimentiamo ben-bene
Descrizione	<p>Il modulo di Scienze si propone di stimolare nei bambini della scuola primaria la curiosità per il mondo naturale, introducendo i concetti scientifici attraverso esperimenti pratici, osservazioni dirette e attività interattive. L'obiettivo è fornire agli studenti gli strumenti per comprendere i fenomeni naturali e le leggi che li regolano, sviluppando nello stesso tempo abilità di pensiero critico e problem solving.</p> <p>Le attività si concentreranno su tematiche fondamentali come la biologia, la fisica e la chimica, presentando in modo accessibile i concetti scientifici attraverso esperimenti e attività di laboratorio che permetteranno agli studenti di imparare facendo. Ad esempio, esperimenti sulla forza di gravità, sulla fotosintesi, sull'equilibrio ecologico e sui cambiamenti di stato della materia aiuteranno i bambini a comprendere la scienza in modo pratico e visivo.</p> <p>Un altro obiettivo del modulo sarà quello di insegnare il metodo scientifico: gli studenti saranno coinvolti nella formulazione di ipotesi, nella progettazione di esperimenti, nell'osservazione e nella registrazione dei risultati. Questo processo stimolerà la curiosità e l'approccio sistematico alla ricerca.</p> <p>Il modulo prevede anche attività di educazione ambientale, sensibilizzando i bambini ai temi della sostenibilità e della protezione dell'ambiente, attraverso progetti che li coinvolgeranno in attività pratiche come la raccolta differenziata, il riciclo e la salvaguardia della biodiversità.</p> <p>Attraverso il modulo di Scienze, gli studenti acquisiranno competenze non solo scientifiche, ma anche metodologiche, che potranno applicare in diversi ambiti, favorendo una comprensione più ampia del mondo che li circonda.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	18/07/2026
Sede dove è previsto il modulo	PIIC81400D

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

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

sperimentiamo ben-bene

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	Matematica
Titolo modulo	66377 - Calcolando ando ando
Descrizione	<p>Il modulo di Matematica ha come obiettivo principale il potenziamento delle competenze logico-matematiche degli studenti della scuola primaria, con particolare attenzione alla comprensione dei concetti fondamentali e alla loro applicazione pratica. Il modulo si concentrerà su attività che stimolano il pensiero critico, la risoluzione di problemi e l'acquisizione di competenze matematiche attraverso il gioco e l'apprendimento esperienziale.</p> <p>Le attività proposte spazieranno dalla geometria alla numerazione, dalle proporzioni alla misura, con un approccio che integra la teoria con la pratica. L'utilizzo di materiali manipolativi e strumenti digitali favorirà un apprendimento visivo e interattivo, rendendo la matematica accessibile e interessante. Giochi matematici, puzzle e attività di problem-solving stimoleranno gli studenti a riflettere sulle soluzioni, favorendo la cooperazione e il pensiero divergente.</p> <p>Un'altra componente importante del modulo sarà l'insegnamento della matematica applicata a situazioni quotidiane, come il calcolo del budget familiare, la misurazione di oggetti e l'analisi dei dati. Gli studenti impareranno a utilizzare la matematica come strumento per risolvere problemi concreti, sviluppando competenze trasversali che potranno applicare anche in altri ambiti.</p> <p>Il modulo sarà strutturato in modo da coinvolgere attivamente ogni alunno, offrendo percorsi personalizzati in base alle necessità e ai livelli di competenza, al fine di garantire un progresso uniforme e stimolante per tutti.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	18/07/2026
Sede dove è previsto il modulo	PIIC81400D
Numero destinatari	20

Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Calcolando ando ando

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	66338 - Certifichiamo le competenze

Descrizione	<p>Modulo di lingua straniera volto al conseguimento di una certificazione linguistica. Il modulo di Inglese ha l'obiettivo di sviluppare e potenziare le competenze linguistiche degli studenti, ponendo particolare attenzione all'ascolto, alla lettura, alla scrittura e alla comunicazione orale. Questo modulo si rivolge a bambini della scuola primaria, con l'intento di migliorare la loro capacità di interagire in lingua inglese, utilizzando un approccio pratico e ludico che stimoli la curiosità e la motivazione.</p> <p>Le attività proposte prevedono l'utilizzo di giochi linguistici, canzoni, letture animate, drammatizzazioni e lavori di gruppo. In particolare, l'uso della gamification permetterà di imparare l'inglese in maniera coinvolgente, trasformando le lezioni in esperienze dinamiche e divertenti. I bambini, attraverso il gioco, potranno esercitarsi nella conversazione, ampliare il loro vocabolario e migliorare la loro capacità di comprendere e produrre testi in inglese.</p> <p>Un focus particolare sarà dedicato all'ascolto attivo: gli studenti saranno esposti a materiale autentico, come canzoni, storie e dialoghi, che favoriranno una comprensione più naturale e fluida della lingua. Le attività di role play e le simulazioni di situazioni quotidiane, come ordinare in un ristorante o chiedere informazioni, li aiuteranno ad acquisire maggiore sicurezza nell'utilizzo della lingua in contesti reali.</p> <p>Inoltre, verranno organizzati piccoli progetti di gruppo, che stimoleranno i bambini a produrre testi creativi, come storie, descrizioni di luoghi o presentazioni. Questo approccio consentirà di lavorare non solo sulla grammatica e sul lessico, ma anche sulla capacità di espressione e di comunicazione orale e scritta.</p> <p>Il modulo prevede una metodologia competency-based, incentrata sullo sviluppo di competenze concrete e utilizzabili in contesti quotidiani, promuovendo l'inclusività e l'autonomia degli studenti. Verrà monitorato il progresso individuale, per assicurarsi che ogni alunno sviluppi una comprensione e un'abilità linguistica adeguata.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	18/07/2026
Sede dove è previsto il modulo	PIIC81400D

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

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Certifichiamo le competenze

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	66416 - Certifichiamo le competenze

Descrizione	<p>Modulo di lingua straniera volto al conseguimento di una certificazione linguistica. Il modulo di Inglese ha l'obiettivo di sviluppare e potenziare le competenze linguistiche degli studenti, ponendo particolare attenzione all'ascolto, alla lettura, alla scrittura e alla comunicazione orale. Questo modulo si rivolge a bambini della scuola primaria, con l'intento di migliorare la loro capacità di interagire in lingua inglese, utilizzando un approccio pratico e ludico che stimoli la curiosità e la motivazione.</p> <p>Le attività proposte prevedono l'utilizzo di giochi linguistici, canzoni, letture animate, drammatizzazioni e lavori di gruppo. In particolare, l'uso della gamification permetterà di imparare l'inglese in maniera coinvolgente, trasformando le lezioni in esperienze dinamiche e divertenti. I bambini, attraverso il gioco, potranno esercitarsi nella conversazione, ampliare il loro vocabolario e migliorare la loro capacità di comprendere e produrre testi in inglese.</p> <p>Un focus particolare sarà dedicato all'ascolto attivo: gli studenti saranno esposti a materiale autentico, come canzoni, storie e dialoghi, che favoriranno una comprensione più naturale e fluida della lingua. Le attività di role play e le simulazioni di situazioni quotidiane, come ordinare in un ristorante o chiedere informazioni, li aiuteranno ad acquisire maggiore sicurezza nell'utilizzo della lingua in contesti reali.</p> <p>Inoltre, verranno organizzati piccoli progetti di gruppo, che stimoleranno i bambini a produrre testi creativi, come storie, descrizioni di luoghi o presentazioni. Questo approccio consentirà di lavorare non solo sulla grammatica e sul lessico, ma anche sulla capacità di espressione e di comunicazione orale e scritta.</p> <p>Il modulo prevede una metodologia competency-based, incentrata sullo sviluppo di competenze concrete e utilizzabili in contesti quotidiani, promuovendo l'inclusività e l'autonomia degli studenti. Verrà monitorato il progresso individuale, per assicurarsi che ogni alunno sviluppi una comprensione e un'abilità linguistica adeguata.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	18/07/2026
Sede dove è previsto il modulo	PIIC81400D

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

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Certifichiamo le competenze

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	66443 - Certifichiamo le competenze

Descrizione	<p>Modulo di lingua straniera volto al conseguimento di una certificazione linguistica. Il modulo di Inglese ha l'obiettivo di sviluppare e potenziare le competenze linguistiche degli studenti, ponendo particolare attenzione all'ascolto, alla lettura, alla scrittura e alla comunicazione orale. Questo modulo si rivolge a bambini della scuola primaria, con l'intento di migliorare la loro capacità di interagire in lingua inglese, utilizzando un approccio pratico e ludico che stimoli la curiosità e la motivazione.</p> <p>Le attività proposte prevedono l'utilizzo di giochi linguistici, canzoni, letture animate, drammatizzazioni e lavori di gruppo. In particolare, l'uso della gamification permetterà di imparare l'inglese in maniera coinvolgente, trasformando le lezioni in esperienze dinamiche e divertenti. I bambini, attraverso il gioco, potranno esercitarsi nella conversazione, ampliare il loro vocabolario e migliorare la loro capacità di comprendere e produrre testi in inglese.</p> <p>Un focus particolare sarà dedicato all'ascolto attivo: gli studenti saranno esposti a materiale autentico, come canzoni, storie e dialoghi, che favoriranno una comprensione più naturale e fluida della lingua. Le attività di role play e le simulazioni di situazioni quotidiane, come ordinare in un ristorante o chiedere informazioni, li aiuteranno ad acquisire maggiore sicurezza nell'utilizzo della lingua in contesti reali.</p> <p>Inoltre, verranno organizzati piccoli progetti di gruppo, che stimoleranno i bambini a produrre testi creativi, come storie, descrizioni di luoghi o presentazioni. Questo approccio consentirà di lavorare non solo sulla grammatica e sul lessico, ma anche sulla capacità di espressione e di comunicazione orale e scritta.</p> <p>Il modulo prevede una metodologia competency-based, incentrata sullo sviluppo di competenze concrete e utilizzabili in contesti quotidiani, promuovendo l'inclusività e l'autonomia degli studenti. Verrà monitorato il progresso individuale, per assicurarsi che ogni alunno sviluppi una comprensione e un'abilità linguistica adeguata.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	18/07/2026
Sede dove è previsto il modulo	PIIC81400D

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

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Certifichiamo le competenze

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	66420 - Certifichiamo le competenze

Descrizione	<p>Modulo di lingua straniera volto al conseguimento di una certificazione linguistica. Il modulo di Inglese ha l'obiettivo di sviluppare e potenziare le competenze linguistiche degli studenti, ponendo particolare attenzione all'ascolto, alla lettura, alla scrittura e alla comunicazione orale. Questo modulo si rivolge a bambini della scuola primaria, con l'intento di migliorare la loro capacità di interagire in lingua inglese, utilizzando un approccio pratico e ludico che stimoli la curiosità e la motivazione.</p> <p>Le attività proposte prevedono l'utilizzo di giochi linguistici, canzoni, letture animate, drammatizzazioni e lavori di gruppo. In particolare, l'uso della gamification permetterà di imparare l'inglese in maniera coinvolgente, trasformando le lezioni in esperienze dinamiche e divertenti. I bambini, attraverso il gioco, potranno esercitarsi nella conversazione, ampliare il loro vocabolario e migliorare la loro capacità di comprendere e produrre testi in inglese.</p> <p>Un focus particolare sarà dedicato all'ascolto attivo: gli studenti saranno esposti a materiale autentico, come canzoni, storie e dialoghi, che favoriranno una comprensione più naturale e fluida della lingua. Le attività di role play e le simulazioni di situazioni quotidiane, come ordinare in un ristorante o chiedere informazioni, li aiuteranno ad acquisire maggiore sicurezza nell'utilizzo della lingua in contesti reali.</p> <p>Inoltre, verranno organizzati piccoli progetti di gruppo, che stimoleranno i bambini a produrre testi creativi, come storie, descrizioni di luoghi o presentazioni. Questo approccio consentirà di lavorare non solo sulla grammatica e sul lessico, ma anche sulla capacità di espressione e di comunicazione orale e scritta.</p> <p>Il modulo prevede una metodologia competency-based, incentrata sullo sviluppo di competenze concrete e utilizzabili in contesti quotidiani, promuovendo l'inclusività e l'autonomia degli studenti. Verrà monitorato il progresso individuale, per assicurarsi che ogni alunno sviluppi una comprensione e un'abilità linguistica adeguata.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	18/07/2026
Sede dove è previsto il modulo	PIIC81400D

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

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Certifichiamo le competenze

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 madre
Titolo modulo	66426 - Scrivi-AMO
Descrizione	<p>Il modulo di Scrittura Creativa ha l'obiettivo di sviluppare le competenze linguistiche ed espressive degli studenti, stimolando la loro fantasia e creatività attraverso l'elaborazione di racconti, poesie e testi narrativi. La scrittura creativa è uno strumento potente per favorire l'inclusione, poiché permette agli studenti di esprimere le proprie emozioni, idee e storie in modo personale e originale.</p> <p>Le attività del modulo includeranno esercizi di scrittura libera, lettura di testi ispiratori, giochi linguistici e tecniche di storytelling. I bambini saranno incoraggiati a scrivere racconti, fiabe e poesie, sperimentando diverse forme di narrazione e affrontando temi legati all'immaginazione, all'avventura e alla scoperta del mondo. Attraverso queste attività, gli studenti impareranno a utilizzare la lingua in modo espressivo, sviluppando la loro voce e il loro stile.</p> <p>Un focus particolare sarà dedicato alla struttura del testo: gli studenti esploreranno la costruzione di un racconto, la gestione del ritmo narrativo, l'introduzione di personaggi e la creazione di ambientazioni. Attraverso la lettura e la revisione dei testi scritti, i bambini apprenderanno anche l'importanza della correzione del testo e del miglioramento continuo della propria produzione scritta.</p> <p>Il modulo di scrittura creativa offrirà agli studenti una piattaforma per esplorare la propria creatività, migliorare le proprie abilità linguistiche e sviluppare un atteggiamento positivo nei confronti della lettura e della scrittura.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	18/07/2026
Sede dove è previsto il modulo	PIIC81400D
Numero destinatari	20
Numero ore	30

Destinatari	Alunne/i scuola Primaria
-------------	--------------------------

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Scrivi-AMO

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

Progetto: uis

ESO4.6.A2

ESO4.6.A2.B

Titolo	ESO4.6.A2.B - uis
--------	-------------------

Descrizione	<p>Il modulo di Sviluppo del Pensiero Computazionale e della Creatività Digitale qui presentato ha l'obiettivo di introdurre gli studenti della scuola primaria ai fondamenti del pensiero computazionale e alle potenzialità della tecnologia come strumento per la creatività e la risoluzione di problemi.</p> <p>L'introduzione di queste competenze, che sono ormai essenziali nel mondo contemporaneo, mira a stimolare il pensiero logico, la capacità di ragionamento critico e la creatività degli studenti, preparando i giovani a una società sempre più digitalizzata.</p> <p>Il pensiero computazionale è una competenza trasversale che aiuta gli studenti a risolvere problemi attraverso approcci sistematici, come l'analisi, la scomposizione, la generalizzazione e l'astrazione. In questo modulo, gli alunni apprenderanno come affrontare compiti complessi utilizzando strumenti digitali e algoritmi, ma anche come applicare il pensiero computazionale a situazioni quotidiane e non necessariamente legate alla programmazione.</p> <p>Il modulo si articola in attività che permetteranno agli studenti di acquisire le basi della programmazione, iniziando con concetti semplici e avanzando gradualmente verso compiti più complessi. Inizialmente, verranno utilizzati strumenti visivi e intuitivi, come Scratch e Blockly, che permettono di creare programmi attraverso blocchi grafici, evitando la complessità della scrittura del codice. Questo approccio è ideale per bambini della scuola primaria, poiché consente di sviluppare il pensiero algoritmico in modo pratico e divertente.</p> <p>Le attività includeranno la creazione di giochi e storie interattive, che stimoleranno la creatività digitale degli studenti. Attraverso l'uso di programmi di coding, i bambini saranno incoraggiati a sviluppare scenari interattivi, giochi matematici o racconti digitali, in cui potranno combinare la loro capacità di problem solving con l'abilità di utilizzare la tecnologia in modo creativo. Inoltre, gli studenti impareranno a progettare e programmare semplici animazioni, acquisendo familiarità con i concetti di sequenza, ciclo e condizione, che sono fondamentali nella programmazione.</p> <p>Un altro elemento centrale di questo modulo è la robotica educativa. Attraverso l'utilizzo di kit di robotica, come Lego WeDo o mBot, gli studenti avranno l'opportunità di costruire e programmare piccoli robot, applicando le conoscenze acquisite in</p>
--------------------	---

scenari pratici. Questo tipo di attività permette di unire il pensiero computazionale alla creatività, poiché gli studenti non solo scrivono il codice, ma progettano anche il comportamento fisico dei robot, affrontando sfide reali in cui la tecnologia interagisce con l'ambiente.

Inoltre, il modulo integra la gamification, con la creazione di giochi digitali che permettono di consolidare le competenze matematiche, linguistiche e scientifiche in modo ludico. Creare un gioco implica risolvere problemi, organizzare informazioni e pensare a strategie, quindi si tratta di un'attività altamente stimolante per sviluppare il pensiero critico e la logica.

Il pensiero computazionale, infatti, non riguarda solo la programmazione, ma è anche un modo di pensare utile per risolvere problemi complessi in qualsiasi disciplina. Per esempio, attraverso attività come il coding unplugged (programmazione senza l'uso di computer), gli studenti eserciteranno capacità di sequenzialità, logica e lavoro di squadra, usando materiali fisici come carte, mattoncini o altre risorse didattiche.

Il modulo prevede anche attività di creazione di contenuti digitali, come video e presentazioni, che stimoleranno i bambini a esprimersi in modo creativo, utilizzando gli strumenti tecnologici non solo come consumatori, ma anche come produttori di contenuti. L'acquisizione di competenze digitali in età precoce favorisce non solo la capacità di comprendere la tecnologia, ma anche la consapevolezza critica riguardo al suo utilizzo, sia a livello educativo che sociale.

Codice CUP	H54D24002370007
Data inizio prevista	22/11/2024
Data fine prevista	30/11/2026
Numero moduli	1
Importo richiesto	€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	65379 - Programmiamo in allegria

Descrizione	<p>Il modulo di Sviluppo del Pensiero Computazionale e della Creatività Digitale ha l'obiettivo di introdurre gli studenti della scuola primaria ai fondamenti del pensiero computazionale e alle potenzialità della tecnologia come strumento per la creatività e la risoluzione di problemi. L'introduzione di queste competenze, che sono ormai essenziali nel mondo contemporaneo, mira a stimolare il pensiero logico, la capacità di ragionamento critico e la creatività degli studenti, preparando i giovani a una società sempre più digitalizzata.</p> <p>Il pensiero computazionale è una competenza trasversale che aiuta gli studenti a risolvere problemi attraverso approcci sistematici, come l'analisi, la scomposizione, la generalizzazione e l'astrazione. In questo modulo, gli alunni apprenderanno come affrontare compiti complessi utilizzando strumenti digitali e algoritmi, ma anche come applicare il pensiero computazionale a situazioni quotidiane e non necessariamente legate alla programmazione.</p> <p>Il modulo si articola in attività che permetteranno agli studenti di acquisire le basi della programmazione, iniziando con concetti semplici e avanzando gradualmente verso compiti più complessi. Inizialmente, verranno utilizzati strumenti visivi e intuitivi, come Scratch e Blockly, che permettono di creare programmi attraverso blocchi grafici, evitando la complessità della scrittura del codice. Questo approccio è ideale per bambini della scuola primaria, poiché consente di sviluppare il pensiero algoritmico in modo pratico e divertente.</p> <p>Le attività includeranno la creazione di giochi e storie interattive, che stimoleranno la creatività digitale degli studenti. Attraverso l'uso di programmi di coding, i bambini saranno incoraggiati a sviluppare scenari interattivi, giochi matematici o racconti digitali, in cui potranno combinare la loro capacità di problem solving con l'abilità di utilizzare la tecnologia in modo creativo. Inoltre, gli studenti impareranno a progettare e programmare semplici animazioni, acquisendo familiarità con i concetti di sequenza, ciclo e condizione, che sono fondamentali nella programmazione.</p> <p>Un altro elemento centrale di questo modulo è la robotica educativa. Attraverso l'utilizzo di kit di robotica, come Lego WeDo o mBot, gli studenti avranno l'opportunità di costruire e programmare piccoli robot, applicando le conoscenze acquisite in</p>
--------------------	---

scenari pratici. Questo tipo di attività permette di unire il pensiero computazionale alla creatività, poiché gli studenti non solo scrivono il codice, ma progettano anche il comportamento fisico dei robot, affrontando sfide reali in cui la tecnologia interagisce con l'ambiente.

Inoltre, il modulo integra la gamification, con la creazione di giochi digitali che permettono di consolidare le competenze matematiche, linguistiche e scientifiche in modo ludico. Creare un gioco implica risolvere problemi, organizzare informazioni e pensare a strategie, quindi si tratta di un'attività altamente stimolante per sviluppare il pensiero critico e la logica.

Il pensiero computazionale, infatti, non riguarda solo la programmazione, ma è anche un modo di pensare utile per risolvere problemi complessi in qualsiasi disciplina. Per esempio, attraverso attività come il coding unplugged (programmazione senza l'uso di computer), gli studenti eserciteranno capacità di sequenzialità, logica e lavoro di squadra, usando materiali fisici come carte, mattoncini o altre risorse didattiche.

Il modulo prevede anche attività di creazione di contenuti digitali, come video e presentazioni, che stimoleranno i bambini a esprimersi in modo creativo, utilizzando gli strumenti tecnologici non solo come consumatori, ma anche come produttori di contenuti. L'acquisizione di competenze digitali in età precoce favorisce non solo la capacità di comprendere la tecnologia, ma anche la consapevolezza critica riguardo al suo utilizzo, sia a livello educativo che sociale.

Data inizio prevista	29/11/2024
Data fine prevista	31/01/2025
Sede dove è previsto il modulo	PIAA814009
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Programmiamo in allegria

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

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