

AVVISO: "81652-2, 23/05/2025, FSE+, Piano Estate 2025-2026 - 2° Finestra"

Tipologia di Richiesta	Variazione tipo modulo
RIEPILOGO DEL PROGETTO	
Fondo:	FSE+
Codice meccanografico:	TOIC85000C
Denominazione Istituto:	I.C. CASTIGLIONE TORINESE
Comune:	CASTIGLIONE TORINESE
Provincia:	TORINO
Codice Progetto:	ESO4.6.A4.A-FSEPN-PI-2025-503
Azione:	ESO4.6.A4
Sotto-Azione:	ESO4.6.A4.A
Importo Autorizzato attuale Progetto:	51.480,00 €

Il/La sottoscritto/a DS/DSGA dell'Istituto TOIC85000C denominato I.C. CASTIGLIONE TORINESE, indirizzo VIA DON BROVERO, 11, comune di CASTIGLIONE TORINESE, provincia di TORINO

RICHIEDE

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

Necessità di attivare un modulo che sensibilizzi gli studenti su questi argomenti

Elenco Moduli

Codice Modulo: 152223

Tipo modulo attuale	Nuovo tipo modulo
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo attuale	Nuovo titolo modulo
Giochiamoci una partita 2	Eco-Logic City: Progettare il Futuro con i Dati
Descrizione modulo attuale	Nuova descrizione modulo
<p>Il presente modulo ha l'obiettivo di sviluppare il pensiero strategico negli alunni della scuola secondaria attraverso il gioco collaborativo. Attraverso attività ludiche e coinvolgenti, i bambini e i ragazzi saranno guidati alla scoperta di strategie di problem solving, lavoro di squadra e comunicazione efficace, imparando a collaborare per raggiungere obiettivi comuni. Obiettivi: promuovere la capacità di pensiero strategico e di problem solving. Favorire il lavoro di squadra e la collaborazione tra pari. Sviluppare abilità di comunicazione efficace e di negoziazione. Incrementare la creatività e la flessibilità mentale. Insegnare a gestire le emozioni e lo stress in contesti collaborativi.</p> <p>Utilizzo di diversi tipi di giochi.</p>	<p>Obiettivo: Sviluppare il pensiero computazionale e la sensibilità ecologica, trasformando concetti astratti di fisica e matematica in soluzioni tecnologiche tangibili per il mondo reale. Il percorso si articola in quattro fasi chiave: Analisi e Rilevamento (Scienze/Math): Utilizzando sensori di qualità dell'aria e della luce, gli studenti raccolgono dati reali sull'ambiente scolastico, analizzandoli statisticamente per identificare sprechi energetici o criticità ambientali. Soluzioni Tecnologiche (Coding/Engineering): Gli studenti programmano microcontrollori (come Micro: bit) per automatizzare il risparmio energetico (es. luci che si spengono se la luminosità esterna è sufficiente) o per gestire l'irrigazione di un "vertical garden" scolastico. Progettazione 3D (Tecnologia): Utilizzando software di modellazione come Tinkercad, i ragazzi progettano prototipi di edifici bioclimatici o sistemi di recupero delle acque piovane. Comunicazione e Cittadinanza: I risultati vengono presentati tramite infografiche digitali e modelli fisici, proponendo soluzioni concrete all'amministrazione scolastica o locale.</p>