

AVVISO - 136777, 09/10/2024, FSE+, Agenda NORD
CANDIDATURA N. 5149
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	IC CASALE SUL SILE
Codice meccanografico	TVIC82200L
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VICOLO VITTORIO VENETO 28/A
Provincia	TREVISO
Comune	CASALE SUL SILE
CAP	31032
Telefono	0422788048
Email	TVIC82200L@istruzione.it
Sito web	www.iccasalesulsile.edu.it
Numero Alunni	501
Plessi	TVIC82200L TVAA82201D TVAA82202E TVEE82201P TVEE82202Q TVEE82203R TVMM82201N

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Agenda NORD
Istituto	TVIC82200L - IC CASALE SUL SILE
Codice candidatura	5149
Importo totale richiesto	€ 49.680,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	12815
Data Delibera Collegio docenti	14/11/2024
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	12835
Data Delibera Consiglio d'istituto	15/11/2024

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A1.B - Energia d'Estate: scopri, impara, divertiti!	€ 36.360,00
ESO4.6.A2.B - Verso il futuro	€ 13.320,00
TOTALE PROGETTI	€ 49.680,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	English Adventure	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	Emozioniamoci con le Parole: viaggio nel mondo della lettura, dell'ascolto e della rappresentazione	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	Parole in azione: scrivere, leggere e comunicare con creatività	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	Le Parole in viaggio: Esprimiamoci con fantasia e creatività	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Matematica in gioco: un tuffo fra numeri e forme	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	Piccoli esploratori crescono	€ 6.060,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Il Futuro digitale nelle tue mani	€ 6.660,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Digitalmente creativi	€ 6.660,00
TOTALE MODULI			€ 49.680,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Energia d'Estate: scopri, impara, divertiti!

ESO4.6.A1

ESO4.6.A1.B

Titolo	ESO4.6.A1.B - Energia d'Estate: scopri, impara, divertiti!
--------	--

Descrizione

L'obiettivo principale del progetto è rafforzare le competenze di base (linguistiche, logico-matematiche, scientifiche) e le competenze chiave di cittadinanza (collaborazione, responsabilità, consapevolezza civica) con un'attenzione specifica alla conoscenza dell'ambito spaziale e territoriale. Il progetto vuole coinvolgere i bambini in attività che stimolino il pensiero critico e la partecipazione attiva, favorendo l'interdisciplinarietà, il collegamento fra i saperi e la motivazione

a. Obiettivi

1. Potenziare le competenze di base: consolidare e ampliare le capacità di lettura, scrittura, calcolo, problem-solving e ragionamento logico attraverso attività ludico-didattiche.
2. Sviluppare le competenze di cittadinanza attiva: favorire nei bambini la crescita di valori come la solidarietà, il rispetto dell'ambiente e il senso di comunità.
3. Approfondire la geografia e le scienze: migliorare la conoscenza dell'ambiente fisico e umano..
4. Stimolare la creatività e il pensiero critico: coinvolgere i bambini in attività che richiedono di proporre soluzioni, lavorare in gruppo e prendere decisioni consapevoli.

b. Contenuti e Attività

1. Laboratori di lettura e scrittura creativa

Descrizione: attività di lettura condivisa, narrazione, e scrittura collaborativa per rafforzare le capacità linguistiche e promuovere il piacere della lettura.

Obiettivi: sviluppare competenze linguistiche, favorire l'espressione personale e la comprensione del testo.

2. Percorsi di matematica e logica

Descrizione: attività di problem-solving, giochi logico-matematici e laboratori interattivi per migliorare la competenza numerica e il ragionamento.

Obiettivi: rafforzare il calcolo, il pensiero logico, la capacità di analisi e risoluzione dei problemi.

3. Laboratori di cittadinanza attiva e consapevolezza civica

Descrizione: giochi di ruolo e simulazioni che affrontano tematiche di diritti, doveri e ambiente, come la cura dello spazio comune.

Obiettivi: favorire la comprensione delle regole sociali, sviluppare il senso di responsabilità, rispetto e collaborazione.

4. Attività di educazione scientifica e geografica

Descrizione: esplorazione del territorio, disegno di mappe, studi sulla natura e sulla storia locale.

Obiettivi: migliorare le abilità di orientamento e comprensione spaziale, educare al rispetto e alla consapevolezza del territorio.

	5. Progetto di ecologia e ambiente Descrizione: attività di educazione ambientale e di esplorazione scientifica. Obiettivi: sensibilizzare alla cura dell'ambiente, imparare il valore della sostenibilità e il rispetto per la natura. c. Metodologia 1. Lavoro di gruppo e apprendimento cooperativo: favorisce il confronto, la collaborazione e lo sviluppo delle abilità sociali. 2. Didattica esperienziale e laboratoriale: coinvolge gli alunni attraverso l'uso di materiali concreti e attività pratiche. 3. Apprendimento per scoperta: incoraggia i bambini a essere protagonisti del proprio apprendimento attraverso esplorazioni guidate.
Codice CUP	H84D24003190007
Data inizio prevista	18/11/2024
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	6
Importo richiesto	€ 36.360,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	68778 - Emozioniamoci con le Parole: viaggio nel mondo della lettura, dell'ascolto e della rappresentazione

Descrizione	Destinatari: classi seconde Descrizione: Il modulo "Emozioniamoci con le Parole: viaggio nel mondo della lettura, dell'ascolto e della rappresentazione" ha l'obiettivo di rafforzare le competenze di base in lingua italiana degli alunni dei primi anni della scuola primaria, promuovendo abilità di lettura, approccio alla scrittura, ascolto e comprensione, indispensabili per l'espressione e la partecipazione attiva nella società. Il progetto vuole sviluppare negli studenti la capacità di ascoltare e comprendere diversi testi narrativi, di rielaborazione personale e di rappresentazione Approccio e Metodologie Il modulo adotta un approccio dinamico e partecipativo, con attività pensate per coinvolgere gli studenti in modo diretto e per valorizzare l'apprendimento ludico, cooperativo. La metodologia prevede: • Laboratori di lettura che stimolano l'espressione personale, il pensiero critico e la riflessione su diversi tipi di testi (narrativi, descrittivi). • Attività di ascolto e comprensione mirate • Progetti collaborativi, discussioni di gruppo per potenziare l'abilità di ascolto attivo e di espressione personale, favorendo il confronto e il rispetto delle opinioni altrui. Temi e Contenuti Le attività sono incentrate sull'uso della lingua come strumento ludico di conoscenza, di coinvolgimento emotivo, di partecipazione e rappresentazione collettiva. Gli studenti sono incoraggiati a esplorare diversi tipi di narrazioni, ad arricchire il proprio vocabolario e a migliorare la propria capacità espositiva. Risultati Attesi Al termine del modulo, gli alunni avranno potenziato la loro capacità di comunicare in modo efficace, di ascoltare con consapevolezza e di scrivere testi articolati. Inoltre, avranno acquisito maggiore sicurezza nell'esprimersi e nel confrontarsi, divenendo capaci di partecipare attivamente e in modo critico alla vita scolastica e sociale.
Data inizio prevista	02/12/2024
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	TVEE82201P

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

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Emozioniamoci con le Parole: viaggio nel mondo della lettura, dell'ascolto e della rappresentazione

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	Scienze
Titolo modulo	68780 - Piccoli esploratori crescono
Descrizione	Destinatari: classi terze Descrizione: Il progetto mira a stimolare la curiosità dei bambini verso il mondo scientifico e a farli avvicinare ai concetti base delle scienze naturali attraverso osservazioni dirette, esperimenti semplici e attività pratiche. In questo modo, gli alunni potranno conoscere meglio i fenomeni naturali, sviluppare abilità di osservazione e acquisire il metodo scientifico come approccio alla conoscenza. Metodologia Apprendimento esperienziale: gli alunni sono coinvolti in esperimenti, osservazioni e attività pratiche per stimolare la loro curiosità e l'interesse per le scienze. Osservazione diretta e lavoro sul campo: attività all'aperto per osservare direttamente i fenomeni naturali e gli elementi dell'ecosistema. Lavoro collaborativo e discussione: incoraggiare il lavoro di gruppo e la condivisione di osservazioni e ipotesi. Temi e contenuti Le attività spaziano dall'esplorazione dei fenomeni naturali all'uso responsabile delle tecnologie, con un'attenzione particolare alla sostenibilità ambientale. Gli studenti sono guidati a osservare, sperimentare e riflettere sul ruolo della scienza nella vita quotidiana e sul proprio rapporto con l'ambiente e la tecnologia. In questo modo, sviluppano un approccio consapevole e critico verso le risorse naturali e digitali, acquisendo competenze utili anche per la partecipazione civica e la vita sociale. Al termine del modulo, gli studenti avranno acquisito competenze scientifiche di base, accresciuto la loro capacità di osservazione e analisi e sviluppato una maggiore consapevolezza verso l'ambiente e la tecnologia. Il modulo non solo rafforza le competenze disciplinari, ma contribuisce anche a formare cittadini più consapevoli, responsabili e attivi nella comunità.
Data inizio prevista	02/12/2024
Data fine prevista	31/12/2026

Sede dove è previsto il modulo	TVEE82202Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Piccoli esploratori crescono

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	68783 - Parole in azione: scrivere, leggere e comunicare con creatività

Descrizione

Destinatari: classi quinte

Descrizione:

Il modulo "Parole in azione: scrivere, leggere e comunicare con creatività" ha l'obiettivo di rafforzare le competenze di base in lingua italiana degli alunni degli ultimi della scuola primaria, promuovendo abilità di lettura, di scrittura, ascolto e comprensione, indispensabili per l'espressione e la partecipazione attiva nella società. Il progetto vuole sviluppare negli studenti la capacità di ascoltare e comprendere diversi testi, di rielaborazione personale e di rappresentazione.

Obiettivi Specifici

Potenziare la comprensione e produzione scritta: stimolare la lettura attiva e la produzione di testi narrativi, descrittivi e riflessivi.

Sviluppare la creatività e l'immaginazione: incentivare la scrittura creativa e la capacità di inventare storie, personaggi e scenari.

Migliorare la grammatica e la sintassi: rafforzare l'uso corretto della grammatica italiana, in particolare nei tempi verbali, nella costruzione delle frasi e nell'uso del lessico.

Favorire l'espressione orale: migliorare la capacità di esprimersi verbalmente in modo chiaro, coerente e articolato.

Stimolare l'amore per la lettura: leggere insieme e singolarmente per esplorare diverse tipologie di testi (fiabe, racconti, poesie, descrizioni).

Approccio e Metodologie

Il modulo adotta un approccio dinamico e partecipativo, con attività pensate per coinvolgere gli studenti in modo diretto e per valorizzare l'apprendimento ludico, cooperativo. La metodologia prevede:

- Laboratori di lettura e scrittura che stimolano l'espressione personale, il pensiero critico e la riflessione su diversi tipi di testi (narrativi, descrittivi, argomentativi).
- Attività di ascolto e comprensione mirate
- Progetti collaborativi, discussioni di gruppo per potenziare l'abilità di ascolto attivo e di espressione personale, favorendo il confronto e il rispetto delle opinioni altrui.

Temi e Contenuti

Le attività sono incentrate sull'uso della lingua come strumento ludico di conoscenza, di coinvolgimento emotivo, di partecipazione e rappresentazione collettiva. Gli studenti sono incoraggiati a esplorare diversi tipi di narrazioni, ad arricchire il proprio vocabolario e a migliorare la propria capacità espositiva.

Risultati Attesi

Al termine del modulo, gli alunni avranno potenziato la loro

	capacità di comunicare in modo efficace, di ascoltare con consapevolezza e di scrivere testi articolati e di diverso genere. Inoltre, avranno acquisito maggiore sicurezza nell'esprimersi e nel confrontarsi, divenendo capaci di partecipare attivamente e in modo critico alla vita scolastica e sociale.
Data inizio prevista	02/12/2024
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	TVEE82201P
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Parole in azione: scrivere, leggere e comunicare con creatività

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	68782 - Le Parole in viaggio: Esprimiamoci con fantasia e creatività

Descrizione

Destinatari: classi quarte

Descrizione:

Il modulo "Le Parole in Viaggio: Esprimiamoci con Fantasia e Creatività" ha l'obiettivo di rafforzare le competenze di base in lingua italiana degli alunni degli ultimi della scuola primaria, promuovendo abilità di lettura, di scrittura, ascolto e comprensione, indispensabili per l'espressione e la partecipazione attiva nella società. Il progetto vuole sviluppare negli studenti la capacità di ascoltare e comprendere diversi testi adatti all'età, di rielaborazione personale e di rappresentazione.

Obiettivi Specifici

Potenziare la comprensione e produzione scritta: stimolare la lettura attiva e la produzione di testi narrativi, descrittivi e riflessivi; incoraggiare l'utilizzo corretto della sintassi

Sviluppare la creatività e l'immaginazione: incentivare la scrittura creativa e la capacità di inventare storie, personaggi e scenari.

Favorire l'espressione orale: migliorare la capacità di esprimersi verbalmente in modo chiaro, coerente e articolato.

Stimolare l'amore per la lettura: leggere insieme e singolarmente per esplorare diverse tipologie di testi (fiabe, racconti, poesie, descrizioni).

Approccio e Metodologie

Il modulo adotta un approccio dinamico e partecipativo, con attività pensate per coinvolgere gli studenti in modo diretto e per valorizzare l'apprendimento ludico, cooperativo. La metodologia prevede:

- Laboratori di lettura e scrittura che stimolano l'espressione personale, il pensiero critico e la riflessione su diversi tipi di testi (narrativi, descrittivi, argomentativi).
- Attività di ascolto e comprensione mirate
- Progetti collaborativi, discussioni di gruppo per potenziare l'abilità di ascolto attivo e di espressione personale, favorendo il confronto e il rispetto delle opinioni altrui.

Temi e Contenuti

Le attività sono incentrate sull'uso della lingua come strumento ludico di conoscenza, di coinvolgimento emotivo, di partecipazione e rappresentazione collettiva. Gli studenti sono incoraggiati a esplorare diversi tipi di narrazioni, ad arricchire il proprio vocabolario e a migliorare la propria capacità espositiva.

Risultati Attesi

Al termine del modulo, gli alunni avranno potenziato la loro capacità di comunicare in modo efficace, di ascoltare con consapevolezza e di scrivere testi articolati e di diverso genere.

	Inoltre, avranno acquisito maggiore sicurezza nell'esprimersi e nel confrontarsi, divenendo capaci di partecipare attivamente e in modo critico alla vita scolastica e sociale.
Data inizio prevista	02/12/2024
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	TVEE82201P
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Le Parole in viaggio: Esprimiamoci con fantasia e creatività

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	68781 - English Adventure
Descrizione	Destinatari: classi terze Descrizione: Il progetto ha lo scopo di introdurre e consolidare le basi della lingua inglese in modo ludico e coinvolgente, stimolando l'interesse e la curiosità degli alunni. Attraverso giochi, canzoni, attività interattive e semplici conversazioni, i bambini avranno l'opportunità di familiarizzare con i vocaboli, le espressioni di base e le semplici strutture linguistiche. Metodologia Apprendimento ludico: giochi, canzoni e attività interattive per rendere l'inglese divertente e accessibile. Apprendimento cooperativo: attività di gruppo e di coppia per favorire la collaborazione e la conversazione. Ritualizzazione e ripetizione: ripetizione delle frasi funzione in momenti strutturati per favorirne l'acquisizione. Contenuti e Attività Saluti e presentazioni Obiettivo: sviluppare la sicurezza nell'uso dei saluti e delle frasi di presentazione in inglese. Vocabolario tematico Obiettivo: migliorare il vocabolario di base attraverso il gioco e la ripetizione. Canzoni e filastrocche Obiettivo: familiarizzare con la pronuncia e i ritmi della lingua inglese in modo divertente e partecipativo. Giochi di ascolto e comprensione Obiettivo: migliorare la capacità di ascolto e comprensione della lingua attraverso giochi e movimenti. Attività creative legate alle vacanze estive e alla scuola (es. decorazioni, canzoni, racconti brevi). Piccole conversazioni Obiettivo: incentivare l'uso della lingua in contesti quotidiani e spontanei. Risultati Attesi Acquisizione di un vocabolario base e di semplici frasi in inglese. Maggiore sicurezza nell'utilizzo dell'inglese in contesti semplici. Curiosità e interesse verso la lingua e la cultura anglofona.

Data inizio prevista	02/12/2024
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	TVEE82202Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

English Adventure

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	68779 - Matematica in gioco: un tuffo fra numeri e forme

Descrizione	Destinatari: classi seconde Descrizione: Il modulo "Matematica in gioco: un tuffo fra numeri e forme" ha come obiettivo principale il potenziamento delle competenze matematiche di base degli alunni dei primi anni della scuola primaria. Il progetto intende rafforzare le competenze matematiche di base, stimolando il pensiero logico e la capacità di risolvere problemi attraverso un approccio ludico e pratico. Attraverso attività mirate, si vuole aumentare la familiarità degli alunni con i numeri, le operazioni di base, le forme geometriche e le relazioni spaziali, creando un ambiente di apprendimento piacevole e motivante. All'interno di attività di gruppo, gli studenti imparano ad applicare i concetti matematici in contesti reali, aumentando così la propria sicurezza e autonomia. Approccio e Metodologie Il modulo utilizza un approccio laboratoriale e interattivo, dove la matematica diventa esperienza diretta e stimolo alla scoperta. Le metodologie sono diversificate per rispondere alle esigenze di apprendimento di ciascun studente e includono: • Attività di problem solving in cui gli studenti affrontano situazioni concrete e cercano soluzioni applicando strategie logiche e matematiche. • Giochi matematici e attività collaborative per sviluppare il pensiero logico e le abilità di calcolo in modo divertente e coinvolgente. Temi e Contenuti Gioco dei numeri e delle operazioni Attività: giochi con carte numeriche e dadi per il riconoscimento dei numeri e la pratica delle operazioni di addizione e sottrazione. Obiettivo: migliorare la familiarità con i numeri e le operazioni di base in modo divertente. Percorsi di problem-solving Attività: giochi e scenari di "problemi concreti" (es. contare oggetti, calcolare spese in un "negozio di classe") per sviluppare il pensiero matematico e logico. Obiettivo: aiutare i bambini a capire come applicare la matematica alla vita reale. Laboratorio delle forme geometriche Attività: creazione di figure con blocchi geometrici, disegni con forme e costruzione di forme 3D con materiali semplici (cartoncino, plastilina). Obiettivo: riconoscere e classificare forme geometriche, migliorare la coordinazione e la comprensione spaziale.
--------------------	--

	Attività di misurazione e stima Giochi di logica e ragionamento Attività: rompicapi e giochi di logica (es. sequenze numeriche, giochi di associazione). Obiettivo: potenziare le capacità logiche e la memoria, sviluppando il pensiero critico. Risultati Attesi Al termine del modulo, gli studenti avranno potenziato la propria capacità di risolvere problemi in modo autonomo e di interpretare dati e situazioni numeriche. Saranno più sicuri nell'uso delle tecniche di calcolo e nel ragionamento logico, competenze fondamentali non solo per le materie scientifiche, ma per il loro percorso formativo globale. Inoltre, avranno guadagnato un approccio positivo e stimolante alla matematica.
Data inizio prevista	02/12/2024
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	TVEE82201P
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Matematica in gioco: un tuffo fra numeri e forme

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: Verso il futuro

ESO4.6.A2

ESO4.6.A2.B

Titolo	ESO4.6.A2.B - Verso il futuro
Descrizione	Il progetto si propone di sviluppare e rafforzare le competenze digitali degli studenti, fornendo loro gli strumenti necessari per affrontare le sfide della vita digitale in modo sicuro, consapevole e creativo. Attraverso attività che spaziano dall'uso delle tecnologie per la comunicazione, la collaborazione, la risoluzione di problemi e la creatività, il progetto punta a preparare gli studenti ad utilizzare le tecnologie in modo efficace durante tutto il loro percorso scolastico. Il progetto adotta un approccio attivo e laboratoriale, che privilegia l'apprendimento pratico e cooperativo. Gli studenti lavoreranno in piccoli gruppi, sviluppando abilità di team working e di risoluzione dei problemi, con il supporto di docenti e tutor. Verranno utilizzati strumenti digitali interattivi per favorire l'esplorazione e la scoperta autonoma, stimolando curiosità e motivazione.
Codice CUP	H84D24003200007
Data inizio prevista	18/11/2024
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	2
Importo richiesto	€ 13.320,00

MODULO

Tipo modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	68785 - Il Futuro digitale nelle tue mani
Descrizione	Destinatari: classi quinte Descrizione: Il progetto si propone di introdurre gli alunni alle basi del pensiero computazionale e della creatività digitale. Attraverso attività pratiche, giochi di programmazione e la creazione di contenuti digitali, gli studenti apprenderanno a risolvere problemi in modo logico, a esprimersi creativamente con la tecnologia e a sviluppare competenze fondamentali per il loro futuro digitale. Metodologia Apprendimento attivo: ogni attività sarà progettata per essere pratica e interattiva, incoraggiando gli studenti a "imparare facendo". Collaborazione e lavoro di gruppo: i bambini lavoreranno spesso in piccoli gruppi per incentivare la collaborazione, l'autonomia e il pensiero critico collettivo. Apprendimento ludico: utilizzo di giochi e attività creative che rendano l'apprendimento delle competenze digitali divertente e stimolante. Obiettivi Specifici Sviluppare il pensiero computazionale: stimolare la capacità di scomporre i problemi, identificarne le sequenze e utilizzare soluzioni logiche e strutturate. Insegnare le basi della programmazione: introdurre gli alunni ai concetti di programmazione Stimolare la creatività digitale: permettere agli studenti di creare contenuti digitali (storie animate, giochi, presentazioni) usando software accessibili e intuitivi. Favorire la collaborazione digitale: incoraggiare il lavoro di gruppo e l'uso di strumenti di condivisione digitale per realizzare progetti comuni. Potenziare la capacità di problem solving: stimolare il pensiero critico e la risoluzione di problemi attraverso attività che richiedano l'applicazione di logica e creatività.
Data inizio prevista	02/12/2024
Data fine prevista	31/12/2026

Sede dove è previsto il modulo	TVEE82201P
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Il Futuro digitale nelle tue mani

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	68784 - Digitalmente creativi
Descrizione	Destinatari: classi quarte Descrizione: Il progetto si propone di introdurre gli alunni alle basi del pensiero computazionale e della creatività digitale. Attraverso attività pratiche, giochi di programmazione e la creazione di contenuti digitali, gli studenti apprenderanno a risolvere problemi in modo logico, a esprimersi creativamente con la tecnologia e a sviluppare competenze fondamentali per il loro futuro digitale. Metodologia Apprendimento attivo: ogni attività sarà progettata per essere pratica e interattiva, incoraggiando gli studenti a "imparare facendo". Collaborazione e lavoro di gruppo: i bambini lavoreranno spesso in piccoli gruppi per incentivare la collaborazione e il pensiero critico collettivo. Apprendimento ludico: utilizzo di giochi e attività creative che rendano l'apprendimento delle competenze digitali divertente e stimolante. Obiettivi Specifici Sviluppare il pensiero computazionale: stimolare la capacità di scomporre i problemi, identificarne le sequenze e utilizzare soluzioni logiche e strutturate. Insegnare le basi della programmazione: introdurre gli alunni ai concetti di programmazione Stimolare la creatività digitale: permettere agli studenti di creare contenuti digitali (storie animate, giochi, presentazioni) usando software accessibili e intuitivi. Favorire la collaborazione digitale: incoraggiare il lavoro di gruppo e l'uso di strumenti di condivisione digitale per realizzare progetti comuni. Potenziare la capacità di problem solving: stimolare il pensiero critico e la risoluzione di problemi attraverso attività che richiedano l'applicazione di logica e creatività.
Data inizio prevista	02/12/2024
Data fine prevista	31/12/2026

Sede dove è previsto il modulo	TVEE82201P
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Digitalmente creativi

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

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