

PIANO SCUOLA DIGITALE IN FRIULI VENEZIA GIULIA

2025-2028

PROPOSTE DA ATTUARE NEL PRIMO PERIODO 2025-2026
AVVISO prot.14280/IV-2 del 02/12/2025

PROGETTO

(È consentito presentare un unico progetto)

TITOLO: "Click & Crea: Pixel, Idee e Percorsi Digitali Inclusivi"

ISTITUTO SCOLASTICO: ISTITUTO COMPRENSIVO UDINE IV

CODICE MECCANOGRAFICO: UDIC843002

PROGETTO: (SINGOLO / IN RETE): SINGOLO
(qualora in rete, allegare copia della convenzione costitutiva)

OBIETTIVI

(descrivere con riferimento ai contenuti dell'Avviso, gli obiettivi che si intendono perseguire)

Massimo 1500 battute

Il progetto "**Click & Crea: Pixel, Idee e Percorsi Digitali Inclusivi**" nasce con l'obiettivo di valorizzare le tecnologie digitali come strumenti educativi per la scuola dell'infanzia e la scuola secondaria di primo grado, promuovendo il gioco, la sperimentazione e la creazione di contenuti digitali. In linea con gli obiettivi dell'Avviso e con le azioni previste dal Piano Scuola Digitale FVG, l'iniziativa vuole rafforzare le competenze digitali degli studenti e favorire l'innovazione didattica, utilizzando le tecnologie come veri e propri mediatori per un apprendimento attivo, inclusivo e partecipativo.

Il progetto si propone di raggiungere diversi obiettivi principali. In primo luogo, mira a favorire un apprendimento collaborativo, inclusivo e personalizzato, valorizzando la diversità linguistica e culturale, così come le esigenze specifiche degli alunni BES e DSA. Parallelamente, intende sviluppare competenze digitali di base, potenziare il pensiero logico e le capacità di problem solving, stimolando al contempo la creatività degli studenti. Un ulteriore obiettivo è quello di promuovere la narrazione visiva e multimediale come mezzo espressivo, superando eventuali barriere linguistiche e culturali, e favorendo una comunicazione immediata ed efficace. Infine, il progetto punta a sostenere una cittadinanza digitale consapevole e responsabile, incoraggiando un uso sicuro ed etico delle tecnologie.

Le attività si sviluppano attraverso laboratori pratici di coding, grafica digitale, realtà aumentata e virtuale, nei quali gli studenti apprendono in maniera attiva e partecipativa. Questo approccio consente di rafforzare il senso di comunità, la collaborazione tra pari e la coesione del gruppo classe. Le tecnologie diventano strumenti concreti per esprimere idee, comunicare e condividere contenuti, facilitando la partecipazione di tutti e valorizzando le esperienze e le competenze individuali.

Inoltre, il progetto contribuisce a costruire un ambiente scolastico accogliente, stimolante e creativo, dove la diversità non è vista come un ostacolo ma come una risorsa educativa. Ogni studente ha l'opportunità di sentirsi parte integrante di un percorso collettivo di apprendimento digitale, innovativo e inclusivo, sviluppando competenze utili sia per il presente scolastico sia per il futuro digitale.

DESTINATARI:	<i>Infanzia</i>	<i>Primaria</i>	<i>Secondaria di I grado</i>
N. CLASSI	2	/	<i>classi aperte</i>
N. ALUNNI	50	/	25

MODALITA' DI ATTUAZIONE

(Indicare il periodo dell'anno scolastico/mesi e l'orario di svolgimento, se durante l'orario scolastico normale e/o in ore aggiuntive)

Massimo 1800 battute

Il progetto “**Click & Crea: Pixel, Idee e Percorsi Digitali Inclusivi**” nasce con l’obiettivo di garantire continuità didattica tra i diversi ordini di scuola, utilizzando le tecnologie digitali come strumenti di apprendimento attivo, creatività e collaborazione. Al termine del percorso è previsto un momento di condivisione, durante il quale gli alunni della scuola secondaria di primo grado guideranno i bambini della scuola dell’infanzia in un’esperienza STEAM, favorendo tutoring tra pari di età diversa, senso di appartenenza e scambio di competenze.

Per la **scuola dell’infanzia**, il progetto si svolgerà da marzo a giugno, in orario curricolare e con docenti in compresenza, attraverso un percorso graduale di tinkering e coding. Le attività prendono avvio da strumenti semplici e manipolativi, come Pixel Art Challenge (Learning Resources), per sviluppare logica, sequenzialità e organizzazione dello spazio.

Successivamente verranno proposte attività STEAM con il LEGO Duplo Steam Park, che permette di esplorare in modo concreto concetti di movimento e causa-effetto, stimolando creatività e collaborazione. Il percorso prosegue con le Bee-Bot, in continuità con le attività di coding della scuola primaria realizzate grazie ai fondi PON, lavorando su orientamento e problem solving, e si completa con LEGO Education Coding Express, che consolida le prime competenze di coding in forma narrativa e ludica, in un’ottica inclusiva e partecipata.

Per la **scuola secondaria di primo grado**, le attività si svolgeranno da febbraio a giugno in orario extrascolastico, tramite un laboratorio a classi aperte con due docenti in compresenza. Gli studenti approfondiranno competenze di coding, grafica digitale, realtà aumentata e virtuale, progettando contenuti digitali individuali e di gruppo, tra cui immagini, testi interattivi e piccole animazioni. Anche in questo contesto saranno previsti momenti di role play, per simulare scenari concreti e stimolare l’applicazione pratica delle competenze acquisite. L’organizzazione a classi aperte favorisce la collaborazione, lo scambio di idee, l’apprendimento personalizzato e la continuità educativa tra alunni di diverse classi.

Il percorso complessivo prevede **10 ore per ogni classe delle scuole dell’infanzia e 20 ore per la scuola secondaria**, suddivise in incontri settimanali di circa due ore ciascuno. La presenza di due docenti consente una gestione efficace dei gruppi, con la possibilità di supportare gli studenti nell’uso dei dispositivi digitali e delle tecnologie più avanzate.

In sintesi, il progetto mira a sviluppare competenze digitali di base, pensiero logico, problem solving e creatività, promuovendo un apprendimento attivo e partecipativo. Le tecnologie digitali diventano strumenti concreti per esprimere idee, creare testi e immagini, comunicare e condividere, contribuendo a rafforzare i legami all’interno del gruppo classe e tra le diverse fasce d’età. Il supporto dei docenti, unito al lavoro in piccoli gruppi, garantisce un’esperienza educativa completa che integra innovazione tecnologica, inclusione, collaborazione e stimolo della creatività individuale e collettiva.

PREVENTIVO DI SPESA

A) SPESE PER PRESTAZIONI ORARIE AGGIUNTIVE DEL PERSONALE/SPESE VIAGGIO

	Ore complessive di docenza	N° 62	€: 1584,10
• DOCENTI N° 7	Ore complessive <u>non</u> docenza	N° 80	€: 4087,20
	Profilo DSGA	N° 10	€: 270,00
• A.T.A. N° 2	Profilo AA	N° 15	€: 317,40

*Nota: Ai fini della ammissibilità del progetto gli importi orari di riferimento devono essere quelli previsti dai CCNL previsti

• SPESE DI VIAGGIO DOCUMENTATE € /

TOTALE A) € 6258,70

B) SPESE PER ESPERTI ESTERNI/SERVIZI

(per esperti esterni importo orario massimo onnicomprensivo di € 80,00)

	1._____
• Compensi Esperti	N° ____ Qualifica 2._____ Ore complessive N° ____ € ____
	3._____
• Servizi esterni supporto N° ____ Tipologia _____ € _____	
• Rimborси spese viaggio e trasferte € _____	

TOTALE B) € 0,00

C) CONSULENZA SPECIALISTICA PER LA REALIZZAZIONE DI MODULI DIDATTICI VR/AR/XR:

N° ____ Tipologia _____ € _____
TOTALE C) € 0,00

D) NOLEGGIO STRUMENTALE E ATTREZZATURE/NOLEGGIO MEZZI DI

TRASPORTO/ACQUISTO MATERIALE DI FACILE CONSUMO:

Noleggi N° ____ Tipologia _____ €_____

Materiali di facile consumo

N° 3 Tipologia Pennarelli punta grossa -96 pezzi colorati - 80 euro

N° 3 Tipologia Carta bianca murales antimacchia rotolo m.100 x 10 - 30 euro

N° 6 Tipologia Colla vinilica KG 1 - 40 euro

N° 3 Tipologia Strisce di carta colorata 280 pezzi - 20 euro

N° 3 Tipologia Uniposca punta media - 10 colori - 120 euro

N° 3 Tipologia Uniposca punta fine - 8 colori - 80 euro

N° 3 Tipologia Pounches per plastificatrice a caldo 80 mic - 100 pezzi A3 - 60 euro

N° 3 Tipologia Plastica autoadesiva trasparente in rotoli m. 25 - 70 euro

N° 27 oggetti Tipologia pennarelli punta grossa, carta bianca murales rotolo, colla vinilica, strisce di carta colorata, Uniposca, pounches per plastificatrice, plastica autoadesiva € 500,00

TOTALE D) €500,00

E) ACQUISTO DI PICCOLI STRUMENTI, ATTREZZATURE E DEVICE *

(visori, quanti, etc.), max €800,00 ciascuno:

n.1 Lego Education Coding Express - set per i bambini in età prescolare per apprendere le prime nozioni di coding 350 euro

n.1 Lego Education Duplo Steam Park - Set Educativo per introdurre i bambini ai principi STEAM tramite il gioco 250 euro

n.5 Confezioni di Pixel Art Challenge STEM Explorers, Learning Resources. 155 euro

n.1 Percorso per Bee-Bot e Blue-Bot trasparente con tasche 5 x 5 45 euro

Total _____ €800,00

TOTALE E) €800,00

H) AFFITTO LOCALI, SPESE PRODUZIONE, STAMPA E DIVULGAZIONE DI MATERIALE INFORMATIVO E DIDATTICO (max 5% del preventivo):

Affitto locali €_____

Produzione, stampa e divulgazione materiale informativo e didattico € 350,00

TOTALE H) €350,00

TOTALE € 7908,70
(A+B+C+D+E+H)

Luogo e data Udine, 22/12/2025

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
prof. Giorgio Giacometti

REFERENTE DEL PROGETTO:

Inserra Miriam
(indicare nominativo)

RECAPITO TELEFONICO E INDIRIZZO EMAIL:

34631236262 miriam.inserra@4icudine.edu.it
(completare)