

AVVISO - 136777, 09/10/2024, FSE+, Agenda NORD
CANDIDATURA N. 6895
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	IC LUGO DI VICENZA "NODARI"
Codice meccanografico	VIIC82500B
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA MATTEOTTI,28/2
Provincia	VICENZA
Comune	LUGO DI VICENZA
CAP	36030
Telefono	0445860571
Email	VIIC82500B@istruzione.it
Sito web	https://icslugodivicenza.edu.it/
Numero Alunni	364
Plessi	VIIC82500B VIAA825018 VIAA825029 VIEE82501D VIEE82502E VIEE82503G VIEE82504L VIMM82501C VIMM82502D

VIIC82500B - A508948 - PROTOCOLLO - 0003727 - 13/11/2024 - IV.5 - I

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Agenda NORD
Istituto	VIIC82500B - IC LUGO DI VICENZA "NODARI"
Codice candidatura	6895
Importo totale richiesto	€ 64.305,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	3375
Data Delibera Collegio docenti	22/10/2024
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	3402
Data Delibera Consiglio d'istituto	23/10/2024

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A1.B - Nuove Frontiere per l'Apprendimento	€ 42.972,00
ESO4.6.A2.B - Generazione Digitale	€ 21.333,00
TOTALE PROGETTI	€ 64.305,00

VIIC82500B - A508948 - PROTOCOLLO - 0003727 - 13/11/2024 - IV.5 - I

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	English Adventure	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	"Esploriamo il mondo con l'inglese!"	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	English Explorers	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	"Arcobaleno di parole"	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	"Matematici in azione"	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	"Alla Scoperta delle Fonti di Energia"	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	"La vita segreta dell'orto"	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	Scienza in gioco!	€ 5.907,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Avventure robotiche	€ 5.295,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Avventure digitali	€ 5.295,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Clicca e racconta!	€ 5.448,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Coding party	€ 5.295,00
TOTALE MODULI			€ 64.305,00

VIIIC82500B - A508948 - PROTOCOLLO - 0003727 - 13/11/2024 - IV.5 - I

PROGETTI E MODULI

Progetto: Nuove Frontiere per l'Apprendimento

ESO4.6.A1

ESO4.6.A1.B

Titolo	ESO4.6.A1.B - Nuove Frontiere per l'Apprendimento
--------	---

Descrizione

Questo progetto si propone di introdurre gli alunni ai concetti di apprendimento attivo, stimolando la loro curiosità e creatività attraverso l'uso di metodologie didattiche innovative.

Obiettivi Specifici:

- Sviluppo del pensiero critico: Incoraggiare gli alunni a porre domande, analizzare informazioni e risolvere problemi in modo autonomo.
- Creatività e innovazione: Stimolare la capacità di ideare nuove soluzioni e di pensare "outside the box".
- Collaborazione e comunicazione: Promuovere il lavoro di gruppo e lo scambio di idee.
- Competenza digitale: Familiarizzare con gli strumenti digitali e utilizzarli in modo consapevole e creativo.
- Apprendimento attivo: Coinvolgere gli alunni in attività pratiche e sperimentali, rendendo l'apprendimento più coinvolgente e divertente.

Metodologia:

- Approccio laboratoriale: Le attività saranno svolte in modalità laboratoriale, con un forte coinvolgimento attivo degli alunni.
- Apprendimento cooperativo: Gli alunni lavoreranno in gruppo, condividendo idee e competenze.
- Uso di strumenti digitali: Verranno utilizzati strumenti digitali accessibili e facili da usare, come tablet, computer e software educativi.
- Valutazione formativa: L'apprendimento sarà valutato attraverso osservazioni, progetti e presentazioni, privilegiando un approccio formativo e costruttivo.

Benefici per gli alunni:

- Aumento della motivazione: L'apprendimento diventa più divertente e coinvolgente.
- Sviluppo di competenze chiave: Gli alunni acquisiscono competenze fondamentali per il futuro, come il pensiero critico, la creatività e la collaborazione.
- Preparazione al mondo del lavoro: Gli alunni si avvicinano alle competenze richieste dal mondo del lavoro del futuro, come la capacità di adattarsi al cambiamento e di utilizzare le tecnologie digitali.

Conclusioni:

Il progetto "Nuove Frontiere per l'Apprendimento" offre un'opportunità unica per gli alunni di esplorare nuovi mondi e di sviluppare le proprie potenzialità, attraverso attività innovative e coinvolgenti. I bambini/ragazzi potranno diventare i protagonisti del proprio apprendimento, acquisendo competenze fondamentali

	per affrontare le sfide del futuro.
Codice CUP	F34D24001910007
Data inizio prevista	01/12/2024
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	8
Importo richiesto	€ 42.972,00

VIIIC82500B - A508948 - PROTOCOLLO - 0003727 - 13/11/2024 - IV.5 - I

MODULO

Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	58869 - "Alla Scoperta delle Fonti di Energia"

VIIIC82500B - A508948 - PROTOCOLLO - 0003727 - 13/11/2024 - IV.5 - I

<p>Descrizione</p>	<p>Questo progetto ha l'obiettivo di avvicinare i bambini del mondo dell'energia, spiegando in modo semplice e divertente le diverse fonti energetiche, con particolare attenzione a quelle rinnovabili e al loro impatto sull'ambiente.</p> <p>Obiettivi</p> <ul style="list-style-type: none"> •Acquisire nozioni di base sulle diverse fonti di energia (fossili, rinnovabili), il loro utilizzo e il loro impatto ambientale. •Comprendere l'importanza di utilizzare fonti di energia rinnovabili per proteggere l'ambiente. •Sviluppare un atteggiamento responsabile nei confronti dell'energia e dell'ambiente. •Realizzare piccoli progetti pratici per sperimentare l'energia e le sue applicazioni. <p>Attività previste</p> <p>Che cos'è l'energia?</p> <ul style="list-style-type: none"> •Esperimenti: Creare circuiti semplici con batterie e lampadine per comprendere il concetto di corrente elettrica. •Discussione: Che cos'è l'energia? A cosa serve? Quali sono le fonti di energia che conosciamo? •Giochi: Simulare la produzione di energia attraverso giochi di ruolo. <p>Le fonti di energia fossile</p> <ul style="list-style-type: none"> •Lettura: Leggere storie e favole che parlano del carbone, del petrolio e del gas naturale. •Discussione: Quali sono i vantaggi e gli svantaggi delle fonti fossili? Quali sono le conseguenze dell'utilizzo eccessivo di queste risorse? •Attività: Costruire un piccolo modello di una centrale elettrica a carbone. <p>Le energie rinnovabili</p> <ul style="list-style-type: none"> •Esperimenti: Costruire un piccolo pannello solare per alimentare un piccolo motore. •Discussione: Quali sono le energie rinnovabili? Come vengono prodotte? Quali sono i vantaggi dell'utilizzo delle energie rinnovabili? •Visita: Se possibile, organizzare una visita a un impianto di produzione di energia rinnovabile (eolico, fotovoltaico, idroelettrico). <p>Risparmiare energia</p> <ul style="list-style-type: none"> •Giochi: Simulare situazioni quotidiane per imparare a risparmiare energia (spegnere la luce, chiudere il rubinetto, utilizzare meno l'automobile). •Creazione di cartelloni: Realizzare cartelloni con suggerimenti
--------------------	--

	per risparmiare energia a casa e a scuola. •Progetto finale: Ogni bambino presenterà un'idea originale per risparmiare energia nella propria casa.
Data inizio prevista	01/12/2024
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	VIEE82503G
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Alla Scoperta delle Fonti di Energia"

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

VIIIC82500B - A508948 - PROTOCOLLO - 0003727 - 13/11/2024 - IV.5 - I

MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	61491 - English Adventure

VIIIC82500B - A508948 - PROTOCOLLO - 0003727 - 13/11/2024 - IV.5 - I

Descrizione

Obiettivi:

Sviluppare le competenze linguistiche di base: ascolto, comprensione, produzione orale e scritta.

Favorire l'apprendimento attraverso il gioco e l'esperienza diretta.

Stimolare la curiosità e la voglia di comunicare in inglese.

Acquisire un vocabolario di base e strutture grammaticali semplici.

Promuovere l'autonomia e la creatività degli alunni.

Contenuti:

Lezioni interattive e divertenti:

Canzoni, filastrocche, giochi di ruolo.

Utilizzo di materiali autentici (video, libri illustrati, giochi da tavolo).

Attività di ascolto e comprensione (completamento di frasi, abbinamento immagini-parole).

Attività di produzione orale (descrizioni, domande, risposte).

Attività di produzione scritta (disegno e scrittura di semplici frasi).

Temi:

Saluti e presentazioni

Numeri, colori, forme

Animali, cibo, famiglia

Feste e tradizioni

Descrizione di oggetti e luoghi

Approccio comunicativo:

Creazione di un ambiente linguistico immersivo.

Utilizzo costante della lingua inglese nel gruppo.

Focus sulla comunicazione efficace e sulla comprensione reciproca.

Attività:

Angolo inglese: Uno spazio dedicato all'inglese, con libri, giochi e materiali didattici.

Progetti a tema: Creazione di cartelloni, disegni, storie, presentazioni su argomenti specifici.

Canzoni e filastrocche: Apprendimento di nuove parole e strutture grammaticali attraverso la musica.

Giochi di ruolo: Simulazione di situazioni quotidiane per praticare la conversazione.

Laboratori creativi: Realizzazione di oggetti, disegni e giochi legati al tema delle lezioni.

Utilizzo delle nuove tecnologie: Giochi online, video, app educative.

Data inizio prevista	01/12/2024
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	VIEE82501D
Numero destinatari	15
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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

VIII82500B - A508948 - PROTOCOLLO - 0003727 - 13/11/2024 - IV.5 - I

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	58842 - "Arcobaleno di parole"
Descrizione	<p>Obiettivi del Progetto:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Favorire la consapevolezza linguistica dei bambini riguardo alla propria lingua madre. 2.Valorizzare la diversità linguistica e culturale all'interno della classe. 3.Migliorare le competenze comunicative e narrative degli alunni in lingua madre. 4.Creare uno spazio di espressione e creatività che incoraggi gli alunni a raccontare le proprie storie e tradizioni. <p>Attività Principali:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Racconti Orali: oGli alunni sono invitati a raccontare brevi storie, leggende o aneddoti popolari legati alla loro lingua madre. Questo momento consente di sviluppare competenze orali e di ascolto attivo. oGli alunni potranno presentare una storia, che sarà poi discussa e approfondita insieme ai compagni. 2.Laboratorio di Scrittura Creativa: oGli alunni scrivono e illustrano brevi racconti in lingua madre, che possono poi tradurre o spiegare in italiano. oLa creazione di un "libro della classe" raccoglierà le storie e i disegni, promuovendo un senso di appartenenza. 3.Giochi Linguistici: oAttività ludiche come il gioco dell'oca, il memory o giochi di parole in cui i bambini imparano nuovi termini della propria lingua e li condividono con gli altri. oIntroduzione a semplici filastrocche, conte e indovinelli che possono essere utilizzati sia in lingua madre sia in italiano, incoraggiando la memoria e il ritmo linguistico. 4.Canzone e Filastrocche Multilingue: oOgni alunno può presentare una canzone o una filastrocca nella propria lingua madre e insegnarla ai compagni. <p>Risultati Attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Sviluppo della consapevolezza interculturale. •Incremento della fiducia e della competenza linguistica degli alunni nella propria lingua madre e in italiano. •Maggiore comprensione e rispetto per le differenze culturali e linguistiche all'interno della classe.

VIIIC82500B - A508948 - PROTOCOLLO - 0003727 - 13/11/2024 - IV.5 - I

Data inizio prevista	01/12/2024
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	VIEE82502E
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Arcobaleno di parole"

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

VIIIC82500B - A508948 - PROTOCOLLO - 0003727 - 13/11/2024 - IV.5 - I

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	58872 - "Matematici in azione"
Descrizione	<p>Obiettivi del Progetto:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rendere la matematica divertente e concreta per i bambini, collegando i concetti matematici alla vita quotidiana. 2. Sviluppare le capacità logiche e di problem-solving attraverso attività pratiche. 3. Favorire il lavoro di gruppo, la collaborazione e la comunicazione dei processi di pensiero matematico. 4. Stimolare la creatività e la curiosità attraverso giochi matematici, esperimenti e mini-laboratori.
Data inizio prevista	01/12/2024
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	VIEE82502E
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Matematici in azione"

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

VIIIC82500B - A508948 - PROTOCOLLO - 0003727 - 13/11/2024 - IV.5 - I

MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	58850 - "Esploriamo il mondo con l'inglese!"
Descrizione	<p>Obiettivi del Progetto:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Introdurre gli alunni alla lingua inglese attraverso esperienze pratiche e stimolanti. 2.Favorire l'apprendimento delle basi della lingua inglese in modo naturale e divertente. 3.Sviluppare competenze comunicative e interculturali, introducendo gli studenti a culture e paesi di lingua inglese. 4.Stimolare l'interesse per l'inglese come strumento per comunicare e scoprire il mondo. <p>Attività Principali:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Laboratorio di Conversazione: <ul style="list-style-type: none"> oCreazione di situazioni quotidiane simulate in cui i bambini possono praticare l'inglese, oGli alunni sono incoraggiati a utilizzare frasi e parole nuove attraverso giochi di ruolo e brevi dialoghi. 2.Giochi e Canzoni in Inglese: <ul style="list-style-type: none"> oLe canzoni e i giochi vengono selezionati per essere facili da imparare e per incoraggiare la partecipazione attiva, aiutando i bambini a memorizzare il nuovo vocabolario. 3.Attività Artistiche e Manuali: <ul style="list-style-type: none"> oRealizzazione di piccoli progetti creativi (ad esempio, creare una cartolina dal "paese visitato" in inglese) in cui gli studenti utilizzano parole e frasi per descrivere quello che hanno realizzato. 4.Storytelling Multisensoriale: <ul style="list-style-type: none"> oLettura di brevi storie o favole in inglese, accompagnate da immagini e oggetti tattili o sonori, in modo che i bambini possano seguire la storia attraverso diversi sensi. oGli alunni sono coinvolti attivamente nella narrazione, per migliorare la comprensione e stimolare la partecipazione. <p>Risultati Attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Miglioramento della familiarità degli alunni con la lingua inglese e sviluppo di un vocabolario base. •Consapevolezza interculturale, con una comprensione di base dei paesi e delle culture di lingua inglese. •Maggiore interesse e sicurezza nell'utilizzo dell'inglese per comunicare e esplorare nuovi contenuti.

VIIIC82500B - A508948 - PROTOCOLLO - 0003727 - 13/11/2024 - IV.5 - I

Data inizio prevista	01/12/2024
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	VIEE82503G
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Esploriamo il mondo con l'inglese!"

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

VIIIC82500B - A508948 - PROTOCOLLO - 0003727 - 13/11/2024 - IV.5 - I

MODULO

Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	58857 - "La vita segreta dell'orto"

VIIIIC82500B - A508948 - PROTOCOLLO - 0003727 - 13/11/2024 - IV.5 - I

Descrizione

Obiettivi del Progetto:

1. Avvicinare i bambini alla natura, incoraggiandoli a osservare, prendersi cura e rispettare l'ambiente.
2. Favorire la comprensione dei cicli naturali delle piante, dalla semina alla raccolta.
3. Stimolare la curiosità verso il mondo vegetale e animale, scoprendo l'ecosistema dell'orto.
4. Sviluppare competenze scientifiche di base attraverso esperienze pratiche, osservazioni e attività manuali.

Attività Principali:

1. Creazione dell'Orto:

oGli alunni preparano il terreno, scavano, piantano e annaffiano.
oL'attività permette di apprendere i primi elementi di botanica e agricoltura, come la scelta dei semi, la preparazione del terreno e la cura quotidiana delle piante.

2. Osservazione della Crescita:

oGli alunni tengono un "Diario dell'Orto", in cui registrano osservazioni periodiche sui cambiamenti delle piante, dalla germinazione alla crescita e alla raccolta.
oOgni bambino è invitato a fare disegni, annotazioni e scatti fotografici per documentare il processo, sviluppando le capacità di osservazione e di documentazione.

3. Laboratorio di Compostaggio:

oI bambini imparano a utilizzare gli scarti di cibo e foglie per creare compost naturale. Il processo di compostaggio viene spiegato attraverso esperimenti semplici e attività pratiche, sensibilizzando al tema del riciclo.
oOgni settimana si osserva il compost per studiare l'attività dei microrganismi e comprendere l'importanza del suolo ricco di sostanze nutritive per la crescita delle piante.

4. Scoperta degli Insetti Utili e Dannosi:

oAttraverso l'osservazione diretta, i bambini studiano gli insetti presenti nell'orto, imparando a distinguere tra quelli benefici, come le api e le coccinelle, e quelli potenzialmente dannosi per le piante.
oViene creato un "hotel per insetti" per ospitare insetti impollinatori e migliorare la biodiversità dell'orto, imparando così l'importanza degli insetti nella cura e nella salute dell'orto.

Risultati Attesi:

- Sviluppo di una maggiore sensibilità verso la natura e il rispetto dell'ambiente.
- Conoscenza dei cicli di crescita delle piante, delle interazioni con gli insetti e della creazione del compost.

	•Miglioramento delle capacità di osservazione, documentazione e deduzione scientifica.
Data inizio prevista	01/12/2024
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	VIEE82502E
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"La vita segreta dell'orto"

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

VIIIC82500B - A508948 - PROTOCOLLO - 0003727 - 13/11/2024 - IV.5 - I

MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	58878 - English Explorers
Descrizione	<p>Obiettivi del Progetto:</p> <p>Potenziare le competenze linguistiche di base in inglese, con particolare attenzione alla comunicazione orale e alla comprensione.</p> <p>Favorire un apprendimento ludico e motivante, attraverso giochi, canzoni, attività di ascolto, lettura e scrittura.</p> <p>Avvicinare gli studenti alla cultura dei paesi anglofoni, stimolando curiosità e sensibilità interculturale.</p> <p>Sviluppare la fiducia e la capacità di espressione personale, in un ambiente che favorisca il lavoro di gruppo e l'interazione.</p>
Data inizio prevista	01/12/2024
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	VIEE82503G
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

English Explorers

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

VIIIC82500B - A508948 - PROTOCOLLO - 0003727 - 13/11/2024 - IV.5 - I

MODULO

Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	61489 - Scienza in gioco!

VIIIIC82500B - A508948 - PROTOCOLLO - 0003727 - 13/11/2024 - IV.5 - I

<p>Descrizione</p>	<p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cognitivi: <ul style="list-style-type: none"> Comprendere il concetto di ecosistema e le sue componenti (produttori, consumatori, decompositori). Osservare e descrivere le interazioni tra gli organismi viventi e l'ambiente. Sviluppare abilità di osservazione, confronto e classificazione. Acquisire consapevolezza dell'importanza della biodiversità. Pratici: <ul style="list-style-type: none"> Costruire un piccolo ecosistema in classe, utilizzando materiali semplici e di recupero. Prendersi cura degli organismi viventi presenti nell'ecosistema. Registrare le osservazioni e i cambiamenti nel tempo. Trasversali: <ul style="list-style-type: none"> Sviluppare il senso di responsabilità e rispetto per la natura. Favorire la collaborazione e il lavoro di gruppo. Stimolare la creatività e l'immaginazione. - Contenuti: <ul style="list-style-type: none"> Introduzione al concetto di ecosistema: <ul style="list-style-type: none"> Che cos'è un ecosistema? Esempi di ecosistemi naturali (foresta, prato, stagno). Le componenti di un ecosistema: ambiente fisico, produttori, consumatori, decompositori. Costruzione dell'ecosistema in classe: <ul style="list-style-type: none"> Scegliere un tipo di ecosistema (acquatico, terrestre, misto). Preparare il contenitore (acquario, terrario, vaso di vetro). Selezionare gli organismi viventi (piante acquatiche, terrestri, piccoli animali). Creare l'ambiente fisico (substrato, acqua, rocce, decorazioni). Osservazione e registrazione: <ul style="list-style-type: none"> Osservare quotidianamente l'ecosistema e annotare i cambiamenti. Disegnare o fotografare gli organismi viventi. Creare un diario di bordo per documentare l'esperimento. Discussione e approfondimento: <ul style="list-style-type: none"> Discutere le osservazioni e le scoperte fatte. Collegare l'ecosistema in classe agli ecosistemi naturali. Riflettere sull'importanza di proteggere l'ambiente.
--------------------	---

Data inizio prevista	01/12/2024
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	VIEE82502E
Numero destinatari	19
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Scienza in gioco!

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	€ 2.907,00
TOTALE				€ 5.907,00

VIIIC82500B - A508948 - PROTOCOLLO - 0003727 - 13/11/2024 - IV.5 - I

Progetto: Generazione Digitale

ESO4.6.A2

ESO4.6.A2.B

Titolo

ESO4.6.A2.B - Generazione Digitale

VIIIC82500B - A508948 - PROTOCOLLO - 0003727 - 13/11/2024 - IV.5 - I

<p>Descrizione</p>	<p>Il progetto "Generazione Digitale" si propone di introdurre gli alunni al mondo digitale in modo giocoso e coinvolgente, sviluppando le loro competenze digitali di base e promuovendo un uso consapevole e critico delle tecnologie.</p> <p>Obiettivi specifici:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Alfabetizzazione digitale: Insegnare agli alunni a utilizzare in modo sicuro ed efficace i principali strumenti digitali (computer, tablet, smartphone). •Pensiero computazionale: Sviluppare la capacità di risolvere problemi e ragionare in modo logico attraverso attività di coding e robotica. •Creatività digitale: Stimolare la creatività degli alunni attraverso la produzione di contenuti digitali (immagini, video, animazioni). •Cittadino digitale: Promuovere un uso consapevole e responsabile delle tecnologie, insegnando agli alunni a riconoscere e prevenire i rischi online. <p>Attività previste:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Laboratori di coding: Introduzione ai concetti di programmazione attraverso software e giochi educativi. •Creazione di contenuti digitali: Realizzazione di storie interattive, animazioni, video e presentazioni multimediali. •Utilizzo di strumenti digitali per l'apprendimento: Integrazione delle tecnologie digitali nelle diverse discipline (matematica, italiano, scienze, ecc.). •Educazione alla sicurezza online: Insegnamento delle regole per navigare in sicurezza su internet e proteggere i propri dati personali. •Progetti collaborativi: Sviluppo di progetti di gruppo utilizzando piattaforme digitali per la comunicazione e la condivisione. <p>Metodologia:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Approccio ludico: Utilizzo di giochi, attività interattive e strumenti digitali per rendere l'apprendimento divertente e coinvolgente. •Apprendimento attivo: Favorire la partecipazione attiva degli alunni attraverso la sperimentazione e la risoluzione di problemi. <p>Valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Osservazione diretta: Valutazione delle competenze acquisite dagli alunni durante le attività. •Produzione di lavori: Analisi dei prodotti realizzati dagli alunni (progetti, presentazioni, ecc.).
<p>Codice CUP</p>	<p>F34D24001920007</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/12/2024</p>

Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	4
Importo richiesto	€ 21.333,00

VIIIC82500B - A508948 - PROTOCOLLO - 0003727 - 13/11/2024 - IV.5 - I

MODULO

Tipo modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	61502 - Avventure robotiche
Descrizione	<p>Obiettivi:</p> <p>Sviluppare il pensiero computazionale:</p> <ul style="list-style-type: none"> Insegnare a scomporre problemi complessi in parti più semplici. Promuovere la capacità di identificare pattern e sequenze. Sviluppare l'algoritmo e la logica nella risoluzione dei problemi. <p>Favorire la creatività e l'ingegno:</p> <ul style="list-style-type: none"> Stimolare l'immaginazione e la capacità di progettare. Incoraggiare la sperimentazione e la costruzione di prototipi. Sviluppare la capacità di risolvere problemi in modo originale. <p>Promuovere la collaborazione e il lavoro di squadra:</p> <ul style="list-style-type: none"> Favorire il lavoro di gruppo e la condivisione delle idee. Sviluppare le capacità comunicative e di ascolto. <p>Acquisire competenze digitali di base:</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare strumenti informatici e software di programmazione semplici. Sviluppare la capacità di interpretare e creare istruzioni. <p>Contenuti:</p> <p>Introduzione alla robotica:</p> <ul style="list-style-type: none"> Che cos'è un robot? Esempi di robot nella vita quotidiana. I componenti di un robot (sensori, attuatori, microcontrollore). <p>Programmazione di base:</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzo di software di programmazione visuale (Scratch, Blockly). Concetti di sequenza, ciclo, condizione. Creazione di semplici programmi per controllare i movimenti di un robot. <p>Costruzione di robot:</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzo di kit di robotica educativa (Lego WeDo, Bee-Bot). Assemblaggio di robot seguendo le istruzioni. <p>Progettazione e realizzazione di robot:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ideazione di robot per svolgere compiti specifici. Costruzione di prototipi e sperimentazione.

VIIIC82500B - A508948 - PROTOCOLLO - 0003727 - 13/11/2024 - IV.5 - I

Data inizio prevista	01/12/2024
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	VIEE82504L
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Avventure robotiche

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

VIIIC82500B - A508948 - PROTOCOLLO - 0003727 - 13/11/2024 - IV.5 - I

MODULO

Tipo modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	61506 - Avventure digitali

<p>Descrizione</p>	<p>Obiettivi:</p> <p>Sviluppare la creatività digitale: incoraggiare gli alunni a esprimere se stessi attraverso strumenti digitali, come disegno, animazione, creazione di storie.</p> <p>Favorire il pensiero computazionale: introdurre concetti base di programmazione, algoritmi e risoluzione dei problemi in modo divertente e interattivo.</p> <p>Promuovere l'apprendimento attivo: coinvolgere gli alunni in attività pratiche e collaborative, stimolando la curiosità e l'autonomia.</p> <p>Sviluppare competenze digitali di base: familiarizzare con dispositivi digitali, software e strumenti online.</p> <p>Integrare le discipline: collegare le attività digitali con le altre materie, come matematica, scienze, lingua italiana e storia.</p> <p>Contenuti:</p> <p>Esplorazione del mondo digitale:</p> <ul style="list-style-type: none"> Introduzione ai concetti di hardware e software. Navigazione sicura su Internet. Utilizzo di motori di ricerca e strumenti online per la ricerca di informazioni. <p>Creazione di contenuti digitali:</p> <ul style="list-style-type: none"> Disegno digitale e creazione di immagini. Animazione di personaggi e oggetti. Realizzazione di presentazioni multimediali. Creazione di storie interattive e giochi semplici. <p>Programmazione visuale:</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzo di software di programmazione visuale come Scratch, Blockly. Creazione di animazioni, giochi e storie interattive. <p>Robotica educativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> Costruzione e programmazione di robot semplici (Lego WeDo, Bee-Bot). Risoluzione di sfide e realizzazione di progetti di gruppo. <p>Attività:</p> <p>Laboratori creativi digitali:</p> <ul style="list-style-type: none"> Disegno digitale con tablet o computer. Creazione di animazioni con software specifici. Realizzazione di presentazioni multimediali su temi di interesse.
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/12/2024</p>

Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	VIEE82502E
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Avventure digitali

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

VIIIC82500B - A508948 - PROTOCOLLO - 0003727 - 13/11/2024 - IV.5 - I

MODULO

Tipo modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	61509 - Clicca e racconta!

<p>Descrizione</p>	<p>Obiettivi:</p> <p>Sviluppare la creatività: Incoraggiare i bambini a inventare storie originali e a rappresentarle digitalmente.</p> <p>Migliorare le competenze comunicative: Sviluppare la capacità di strutturare un racconto, di utilizzare un linguaggio efficace e di presentare le proprie idee.</p> <p>Favorire l'apprendimento attivo: Rendere l'apprendimento più coinvolgente e divertente attraverso la produzione di contenuti multimediali.</p> <p>Acquisire competenze digitali di base: Utilizzare strumenti informatici e software per creare storie animate.</p> <p>Promuovere il lavoro di gruppo e la collaborazione: Sviluppare la capacità di lavorare insieme per raggiungere un obiettivo comune.</p> <p>Contenuti:</p> <p>Cos'è il digital storytelling: Introduzione al concetto di storytelling e alle sue diverse forme.</p> <p>La struttura di una storia: Elementi fondamentali di una storia (inizio, sviluppo, climax, conclusione).</p> <p>Gli strumenti del digital storytelling: Software per la creazione di storie animate (PowToon, VideoScribe, ecc.), app per dispositivi mobili (iMovie, Stop Motion Studio), programmi di editing audio.</p> <p>La creazione di storyboard: Disegnare la sequenza delle immagini e dei testi della storia.</p> <p>La scelta dei personaggi e degli ambienti: Creare personaggi e ambienti adatti alla storia.</p> <p>La registrazione della voce narrante: Registrare la propria voce per narrare la storia.</p> <p>L'aggiunta di effetti sonori e musica: Inserire effetti sonori e musica per rendere la storia più coinvolgente.</p> <p>Attività:</p> <p>Laboratori creativi: Creazione di storyboard, scelta dei personaggi e degli ambienti, registrazione delle voci.</p> <p>Progetti di gruppo: Realizzazione di storie collettive, condivisione dei compiti e collaborazione.</p> <p>Presentazione dei lavori: Condivisione delle storie create con i compagni di classe e con altre classi.</p> <p>Concorso di digital storytelling: Organizzazione di un concorso per premiare le storie più originali e creative.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/12/2024</p>

Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	VIEE82502E
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Clicca e racconta!

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	€ 2.448,00
TOTALE				€ 5.448,00

VIIIC82500B - A508948 - PROTOCOLLO - 0003727 - 13/11/2024 - IV.5 - I

MODULO

Tipo modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	61505 - Coding party

VIIIIC82500B - A508948 - PROTOCOLLO - 0003727 - 13/11/2024 - IV.5 - I

<p>Descrizione</p>	<p>Obiettivi:</p> <p>Introdurre i bambini al concetto di programmazione: In modo semplice e giocoso, far capire ai bambini che programmare significa dare istruzioni a un computer per eseguire determinate azioni.</p> <p>Sviluppare il pensiero computazionale: Insegnare ai bambini a scomporre problemi in parti più piccole, a identificare pattern e a creare sequenze logiche.</p> <p>Stimolare la creatività: Offrire ai bambini la possibilità di creare i propri giochi, animazioni e storie interattive.</p> <p>Favorire la collaborazione: Promuovere il lavoro di gruppo e lo scambio di idee.</p> <p>Contenuti:</p> <p>Attività di riscaldamento:</p> <p>Giochi senza computer per introdurre i concetti di sequenza, ciclo e condizione (es. segui il leader, costruisci una torre con i blocchi).</p> <p>Presentazione di semplici programmi creati in precedenza (es. animazioni, giochi).</p> <p>Laboratori di programmazione:</p> <p>Utilizzo di strumenti di programmazione visuale come Scratch, Blockly o Bee-Bot.</p> <p>Creazione di progetti personalizzati: animazioni, giochi semplici, storie interattive.</p> <p>Sfide e gare:</p> <p>Organizzare piccole sfide a squadre o individuali per risolvere problemi e creare progetti entro un tempo limite.</p> <p>Presentazione dei progetti:</p> <p>Ognuno presenta il proprio progetto alla classe, spiegando le idee e le scelte fatte.</p> <p>Materiali:</p> <p>Computer o tablet connessi a internet</p> <p>Proiettore</p> <p>Altoparlanti</p> <p>Strumenti di programmazione visuale (Scratch, Blockly, Bee-Bot)</p> <p>Materiali per decorare la sala (palloncini, bandierine, ecc.)</p> <p>Snack e bevande per rinfrescare i partecipanti</p> <p>Sviluppo del progetto:</p> <p>Preparazione:</p>
--------------------	--

	<p>Scegliere un tema per il Coding Party (es. animali, supereroi, spazio).</p> <p>Preparare i computer con i software necessari.</p> <p>Creare dei tutorial semplici e divertenti per introdurre i bambini ai diversi strumenti.</p> <p>Preparare le sfide e le attività.</p> <p>Decorare la sala per creare un'atmosfera festosa.</p> <p>Accoglienza dei partecipanti:</p> <p>Distribuire i materiali necessari.</p> <p>Spiegare le regole del gioco e presentare le attività.</p> <p>Svolgimento delle attività:</p> <p>Alternare momenti di lavoro individuale e di gruppo.</p> <p>Offrire supporto e assistenza ai bambini durante lo svolgimento delle attività.</p> <p>Incoraggiare la creatività e la sperimentazione.</p> <p>Presentazione dei progetti:</p> <p>Ognuno ha l'opportunità di presentare il proprio progetto alla classe.</p> <p>Organizzare una piccola premiazione per i progetti più originali o creativi.</p>
Data inizio prevista	01/12/2024
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	VIEE82503G
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

VIIIC82500B - A508948 - PROTOCOLLO - 0003727 - 13/11/2024 - IV.5 - I

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Coding party

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

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