

AVVISO - 136777, 09/10/2024, FSE+, Agenda NORD
CANDIDATURA N. 6537
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	DIREZIONE DIDATTICA VALENZA
Codice meccanografico	ALEE037007
Tipo istituto	SCUOLA PRIMARIA
Indirizzo	VIA P. DEMICHELIS 2
Provincia	ALESSANDRIA
Comune	VALENZA
CAP	15048
Telefono	0131941253
Email	ALEE037007@istruzione.it
Sito web	https://www.ddvalenza.edu.it/
Numero Alunni	644
Plessi	ALEE037007 ALAA037024 ALAA037035 ALAA037057 ALEE037029 ALEE03704B

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Agenda NORD
Istituto	ALEE037007 - DIREZIONE DIDATTICA VALENZA
Codice candidatura	6537
Importo totale richiesto	€ 139.380,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	12333
Data Delibera Collegio docenti	06/11/2024
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	12333
Data Delibera Consiglio d'istituto	06/11/2024

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A1.B - Alfabeticamente	€ 103.020,00
ESO4.6.A2.B - Digitalmente insieme	€ 36.360,00
TOTALE PROGETTI	€ 139.380,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	Lingua Inglese 1	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	Lingua Inglese 6	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	Lingua Inglese 4	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	Lingua Inglese 2	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	Lingua Inglese 3	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	Lingua Inglese 5	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	Italiano 4	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	Italiano 2	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	Italiano 1	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	Italiano 3	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	Italiano 5	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Matematica 4	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Matematica 1	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Matematica 3	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Matematica 2	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Matematica 5	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Matematica 6	€ 6.060,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Digitalmente insieme 6	€ 6.060,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Digitalmente insieme 2	€ 6.060,00

ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Digitalmente insieme 4	€ 6.060,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Digitalmente insieme 3	€ 6.060,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Digitalmente insieme 1	€ 6.060,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Digitalmente insieme 5	€ 6.060,00
TOTALE MODULI			€ 139.380,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Alfabeticamente

ESO4.6.A1

ESO4.6.A1.B

Titolo

ESO4.6.A1.B - Alfabeticamente

Descrizione

Introduzione

Il progetto è diretto allo sviluppo delle competenze linguistiche, sia come potenziamento della lingua italiana sia come potenziamento della lingua inglese.

Le proposte didattiche che verranno avviate saranno articolate secondo un approccio interdisciplinare, diretto al rafforzamento della visione unitaria del sapere senza trascurare, però, degli approfondimenti specifici sulle aree disciplinari di base. Lo sviluppo della lingua italiana si articolerà anche attraverso un percorso di alfabetizzazione specifico per gli alunni stranieri.

Le competenze linguistiche saranno il mezzo e lo strumento per l'integrazione degli studenti e delle studentesse nella comunità scolastica e nella più ampia comunità sociale.

Il contesto locale, inteso come realtà scolastica e come realtà del territorio, sarà la base comune per tutte le attività didattiche che verranno programmate, pertanto si prevede il coinvolgimento dell'ente locale e degli enti del terzo settore.

In questa prospettiva la città ed i suoi spazi diventeranno i "nuovi ambienti d'apprendimento" che si aggiungeranno a quelli realizzati dall'istituto scolastico con i fondi legati agli investimenti PNRR.

L'esperienza formativa diventerà essa stessa "scuola".

L'approccio metodologico di riferimento si ispirerà al fare, all'esperienza, al laboratorio affinché le attività didattiche presentate siano legate al reale, al concreto, al vissuto ed alla quotidianità dei nostri studenti e delle nostre studentesse.

Obiettivi

-Sviluppare le competenze di base

-Migliorare la capacità di comprensione e produzione orale e scritta, con un focus sull'uso pratico della lingua in contesti quotidiani

- Sostenere l'integrazione culturale facilitando la conoscenza della cultura locale e dei comportamenti sociali attraverso l'apprendimento linguistico, contribuendo all'integrazione dei partecipanti nella società ospitante.

-Potenziare l'autonomia, aiutando gli studenti a raggiungere un livello di competenza linguistica che consenta loro di gestire situazioni quotidiane

-Migliorare l'inclusione sociale

-Offrire competenze linguistiche che permettano agli studenti e alle studentesse di accedere ad opportunità professionali ed educative, riducendo il rischio di esclusione sociale.

	<p>Metodologia</p> <p>Il progetto adotta un approccio comunicativo e pratico all'insegnamento delle lingue.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Laboratori pratici: giochi di ruolo e simulazioni di situazioni quotidiane -Apprendimento basato su task: attività che favoriscono l'uso pratico della lingua attraverso compiti reali -Gruppi di studio e peer learning: creazione di gruppi di apprendimento per promuovere l'interazione tra persone di diverse origini e culture. <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> -Miglioramento delle competenze di base: gli studenti e le studentesse acquisiranno competenze pratiche e teoriche, aumentando la loro capacità di interagire in contesti sociali e professionali. -Integrazione sociale: l'acquisizione ed il rafforzamento delle competenze linguistiche favoriranno una maggiore partecipazione alla vita sociale e culturale, riducendo le barriere di comunicazione e le difficoltà legate alla solitudine e all'isolamento. <p>Conclusioni</p> <p>Il progetto per lo sviluppo delle competenze di base mira a creare un percorso di apprendimento inclusivo e dinamico, che contribuisca all'autonomia, all'integrazione e al benessere degli studenti e delle studentesse. Grazie ad un approccio pratico, il progetto non solo migliorerà la competenza linguistica, ma anche la qualità della vita degli studenti e delle studentesse, fornendo loro gli strumenti necessari per integrarsi nella società in modo efficace e soddisfacente.</p>
Codice CUP	I64D24002120007
Data inizio prevista	03/03/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	17
Importo richiesto	€ 103.020,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	55073 - Matematica 4
Descrizione	<p>Il potenziamento delle competenze matematiche nella scuola primaria è essenziale per costruire solide basi per il futuro apprendimento. Il progetto prevede lo svolgimento di attività specifiche quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apprendimento pratico con giochi matematici - Attività laboratoriali - Risoluzione dei problemi •Situazioni problem-solving •Strategie di pensiero logico e algoritmico -Matematica visiva e storytelling •Disegni e grafici: incoraggiare i bambini a rappresentare i problemi matematici con disegni, grafici o diagrammi aiuta a comprendere concetti di base e complessi. •Storie matematiche - Apprendimento a piccoli gruppi o tutoring •Lavoro di gruppo: i bambini possono lavorare insieme per risolvere problemi, aiutandosi a vicenda e scambiandosi idee. •Tutoraggio personalizzato: aiuta ad affrontare lacune specifiche, consolidare le basi e personalizzare l'apprendimento in base ai bisogni di ogni studente.
Data inizio prevista	03/03/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	ALAA037002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Matematica 4

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	55081 - Italiano 4
Descrizione	<p>Per potenziare le competenze di italiano nella scuola primaria, è utile adottare un approccio che incoraggi la lettura, la scrittura, l'ascolto e il parlato in modo integrato e divertente. Le strategie e le attività mirate che possono aiutare a sviluppare le competenze linguistiche dei bambini, seguiranno la seguente impostazione.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lettura: intesa sia come lettura condivisa e guidata, sia come creazione di angoli per la lettura. 2. Scrittura: giochi di scrittura creativa e laboratori di scrittura. 3. Ascolto: ascolto di storie, attività di ascolto attivo, audiolibri e podcast. 4. Parlato: dibattiti, discussioni, giochi di ruolo. 5. Uso delle nuove tecnologie: app educative, giochi digitali 6. Grammatica e vocabolario: giochi di grammatica, quiz, cruciverba. 7. Valorizzazione della partecipazione: apprendimento collaborativo <p>Queste attività rendono l'apprendimento dell'italiano più interattivo e inclusivo, stimolando sia le competenze di base sia la creatività degli studenti.</p>
Data inizio prevista	03/03/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	ALAA037002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Italiano 4

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	55006 - Italiano 2
Descrizione	<p>Per potenziare le competenze di italiano nella scuola primaria, è utile adottare un approccio che incoraggi la lettura, la scrittura, l'ascolto e il parlato in modo integrato e divertente. Le strategie e le attività mirate che possono aiutare a sviluppare le competenze linguistiche dei bambini, seguiranno la seguente impostazione.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lettura: intesa sia come lettura condivisa e guidata, sia come creazione di angoli per la lettura. 2. Scrittura: giochi di scrittura creativa e laboratori di scrittura. 3. Ascolto: ascolto di storie, attività di ascolto attivo, audiolibri e podcast. 4. Parlato: dibattiti, discussioni, giochi di ruolo. 5. Uso delle nuove tecnologie: app educative, giochi digitali 6. Grammatica e vocabolario: giochi di grammatica, quiz, cruciverba. 7. Valorizzazione della partecipazione: apprendimento collaborativo <p>Queste attività rendono l'apprendimento dell'italiano più interattivo e inclusivo, stimolando sia le competenze di base sia la creatività degli studenti.</p>
Data inizio prevista	03/03/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	ALAA037002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Italiano 2

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	54981 - Lingua Inglese 1
Descrizione	<p>Il potenziamento delle competenze in lingua inglese nella scuola primaria è essenziale per garantire una solida base linguistica e facilitare l'apprendimento futuro. Ecco alcune strategie efficaci per migliorare l'insegnamento dell'inglese e renderlo coinvolgente per i bambini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apprendimento basato sul gioco <ul style="list-style-type: none"> •Flashcard e giochi interattivi •Canzoni e filastrocche 2. Approccio CLIL (Content and Language Integrated Learning) <ul style="list-style-type: none"> •Integrazione della lingua inglese in altre materie 3. Storytelling <ul style="list-style-type: none"> •Lettura di storie •Drammatizzazione 4. Uso di risorse digitali <ul style="list-style-type: none"> •App educative e piattaforme online •Video e cartoni animati in inglese 5. Routine e frasi quotidiane in classe <ul style="list-style-type: none"> •Stabilire una routine in cui si usano semplici frasi in inglese per dare istruzioni, fare richieste quotidiane al fine di familiarizzare con espressioni utili nella vita di tutti i giorni. 6. Laboratori di conversazione <ul style="list-style-type: none"> •Mini-gruppi di conversazione •Scambio linguistico (anche virtuale) 7. Creare un ambiente bilingue 8. Valutazione continua e feedback positivo <ul style="list-style-type: none"> •Utilizzare strategie di valutazione continua, con giochi e attività di verifica informali, aiuta a monitorare i progressi senza mettere pressione. È fondamentale dare feedback positivo per aumentare la fiducia dei bambini nella lingua. <p>L'elemento chiave del potenziamento delle competenze linguistiche in inglese è rendere l'apprendimento piacevole e pertinente per i bambini, in modo che sviluppino interesse e curiosità verso la lingua. In questo modo, la scuola primaria diventa una base solida e motivante per l'apprendimento dell'inglese negli anni successivi.</p>
Data inizio prevista	03/03/2025

Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	ALAA037002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Lingua Inglese 1

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	54880 - Matematica 1
Descrizione	<p>Il potenziamento delle competenze matematiche nella scuola primaria è essenziale per costruire solide basi per il futuro apprendimento. Il progetto prevede lo svolgimento di attività specifiche quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apprendimento pratico con giochi matematici - Attività laboratoriali - Risoluzione dei problemi •Situazioni problem-solving •Strategie di pensiero logico e algoritmico -Matematica visiva e storytelling •Disegni e grafici: incoraggiare i bambini a rappresentare i problemi matematici con disegni, grafici o diagrammi aiuta a comprendere concetti di base e complessi. •Storie matematiche - Apprendimento a piccoli gruppi o tutoring •Lavoro di gruppo: i bambini possono lavorare insieme per risolvere problemi, aiutandosi a vicenda e scambiandosi idee. •Tutoraggio personalizzato: aiuta ad affrontare lacune specifiche, consolidare le basi e personalizzare l'apprendimento in base ai bisogni di ogni studente.
Data inizio prevista	03/03/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	ALAA037002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Matematica 1

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	54913 - Italiano 1
Descrizione	<p>Per potenziare le competenze di italiano nella scuola primaria, è utile adottare un approccio che incoraggi la lettura, la scrittura, l'ascolto e il parlato in modo integrato e divertente. Le strategie e le attività mirate che possono aiutare a sviluppare le competenze linguistiche dei bambini, seguiranno la seguente impostazione.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lettura: intesa sia come lettura condivisa e guidata, sia come creazione di angoli per la lettura. 2. Scrittura: giochi di scrittura creativa e laboratori di scrittura. 3. Ascolto: ascolto di storie, attività di ascolto attivo, audiolibri e podcast. 4. Parlato: dibattiti, discussioni, giochi di ruolo. 5. Uso delle nuove tecnologie: app educative, giochi digitali 6. Grammatica e vocabolario: giochi di grammatica, quiz, cruciverba. 7. Valorizzazione della partecipazione: apprendimento collaborativo <p>Queste attività rendono l'apprendimento dell'italiano più interattivo e inclusivo, stimolando sia le competenze di base sia la creatività degli studenti.</p>
Data inizio prevista	03/03/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	ALAA037002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Italiano 1

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	55250 - Lingua Inglese 6
Descrizione	<p>Il potenziamento delle competenze in lingua inglese nella scuola primaria è essenziale per garantire una solida base linguistica e facilitare l'apprendimento futuro. Ecco alcune strategie efficaci per migliorare l'insegnamento dell'inglese e renderlo coinvolgente per i bambini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apprendimento basato sul gioco <ul style="list-style-type: none"> •Flashcard e giochi interattivi •Canzoni e filastrocche 2. Approccio CLIL (Content and Language Integrated Learning) <ul style="list-style-type: none"> •Integrazione della lingua inglese in altre materie 3. Storytelling <ul style="list-style-type: none"> •Lettura di storie •Drammatizzazione 4. Uso di risorse digitali <ul style="list-style-type: none"> •App educative e piattaforme online •Video e cartoni animati in inglese 5. Routine e frasi quotidiane in classe <ul style="list-style-type: none"> •Stabilire una routine in cui si usano semplici frasi in inglese per dare istruzioni, fare richieste quotidiane al fine di familiarizzare con espressioni utili nella vita di tutti i giorni. 6. Laboratori di conversazione <ul style="list-style-type: none"> •Mini-gruppi di conversazione •Scambio linguistico (anche virtuale) 7. Creare un ambiente bilingue 8. Valutazione continua e feedback positivo <ul style="list-style-type: none"> •Utilizzare strategie di valutazione continua, con giochi e attività di verifica informali, aiuta a monitorare i progressi senza mettere pressione. È fondamentale dare feedback positivo per aumentare la fiducia dei bambini nella lingua. <p>L'elemento chiave del potenziamento delle competenze linguistiche in inglese è rendere l'apprendimento piacevole e pertinente per i bambini, in modo che sviluppino interesse e curiosità verso la lingua. In questo modo, la scuola primaria diventa una base solida e motivante per l'apprendimento dell'inglese negli anni successivi.</p>
Data inizio prevista	03/03/2025

Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	ALAA037002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Lingua Inglese 6

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	55084 - Lingua Inglese 4
Descrizione	<p>Il potenziamento delle competenze in lingua inglese nella scuola primaria è essenziale per garantire una solida base linguistica e facilitare l'apprendimento futuro. Ecco alcune strategie efficaci per migliorare l'insegnamento dell'inglese e renderlo coinvolgente per i bambini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apprendimento basato sul gioco <ul style="list-style-type: none"> •Flashcard e giochi interattivi •Canzoni e filastrocche 2. Approccio CLIL (Content and Language Integrated Learning) <ul style="list-style-type: none"> •Integrazione della lingua inglese in altre materie 3. Storytelling <ul style="list-style-type: none"> •Lettura di storie •Drammatizzazione 4. Uso di risorse digitali <ul style="list-style-type: none"> •App educative e piattaforme online •Video e cartoni animati in inglese 5. Routine e frasi quotidiane in classe <ul style="list-style-type: none"> •Stabilire una routine in cui si usano semplici frasi in inglese per dare istruzioni, fare richieste quotidiane al fine di familiarizzare con espressioni utili nella vita di tutti i giorni. 6. Laboratori di conversazione <ul style="list-style-type: none"> •Mini-gruppi di conversazione •Scambio linguistico (anche virtuale) 7. Creare un ambiente bilingue 8. Valutazione continua e feedback positivo <ul style="list-style-type: none"> •Utilizzare strategie di valutazione continua, con giochi e attività di verifica informali, aiuta a monitorare i progressi senza mettere pressione. È fondamentale dare feedback positivo per aumentare la fiducia dei bambini nella lingua. <p>L'elemento chiave del potenziamento delle competenze linguistiche in inglese è rendere l'apprendimento piacevole e pertinente per i bambini, in modo che sviluppino interesse e curiosità verso la lingua. In questo modo, la scuola primaria diventa una base solida e motivante per l'apprendimento dell'inglese negli anni successivi.</p>
Data inizio prevista	03/03/2025

Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	ALAA037002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Lingua Inglese 4

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	55010 - Lingua Inglese 2
Descrizione	<p>Il potenziamento delle competenze in lingua inglese nella scuola primaria è essenziale per garantire una solida base linguistica e facilitare l'apprendimento futuro. Ecco alcune strategie efficaci per migliorare l'insegnamento dell'inglese e renderlo coinvolgente per i bambini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apprendimento basato sul gioco <ul style="list-style-type: none"> •Flashcard e giochi interattivi •Canzoni e filastrocche 2. Approccio CLIL (Content and Language Integrated Learning) <ul style="list-style-type: none"> •Integrazione della lingua inglese in altre materie 3. Storytelling <ul style="list-style-type: none"> •Lettura di storie •Drammatizzazione 4. Uso di risorse digitali <ul style="list-style-type: none"> •App educative e piattaforme online •Video e cartoni animati in inglese 5. Routine e frasi quotidiane in classe <ul style="list-style-type: none"> •Stabilire una routine in cui si usano semplici frasi in inglese per dare istruzioni, fare richieste quotidiane al fine di familiarizzare con espressioni utili nella vita di tutti i giorni. 6. Laboratori di conversazione <ul style="list-style-type: none"> •Mini-gruppi di conversazione •Scambio linguistico (anche virtuale) 7. Creare un ambiente bilingue 8. Valutazione continua e feedback positivo <ul style="list-style-type: none"> •Utilizzare strategie di valutazione continua, con giochi e attività di verifica informali, aiuta a monitorare i progressi senza mettere pressione. È fondamentale dare feedback positivo per aumentare la fiducia dei bambini nella lingua. <p>L'elemento chiave del potenziamento delle competenze linguistiche in inglese è rendere l'apprendimento piacevole e pertinente per i bambini, in modo che sviluppino interesse e curiosità verso la lingua. In questo modo, la scuola primaria diventa una base solida e motivante per l'apprendimento dell'inglese negli anni successivi.</p>
Data inizio prevista	03/03/2025

Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	ALAA037002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Lingua Inglese 2

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	55052 - Matematica 3
Descrizione	<p>Il potenziamento delle competenze matematiche nella scuola primaria è essenziale per costruire solide basi per il futuro apprendimento. Il progetto prevede lo svolgimento di attività specifiche quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apprendimento pratico con giochi matematici - Attività laboratoriali - Risoluzione dei problemi •Situazioni problem-solving •Strategie di pensiero logico e algoritmico -Matematica visiva e storytelling •Disegni e grafici: incoraggiare i bambini a rappresentare i problemi matematici con disegni, grafici o diagrammi aiuta a comprendere concetti di base e complessi. •Storie matematiche - Apprendimento a piccoli gruppi o tutoring •Lavoro di gruppo: i bambini possono lavorare insieme per risolvere problemi, aiutandosi a vicenda e scambiandosi idee. •Tutoraggio personalizzato: aiuta ad affrontare lacune specifiche, consolidare le basi e personalizzare l'apprendimento in base ai bisogni di ogni studente.
Data inizio prevista	03/03/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	ALAA037002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Matematica 3

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	54995 - Matematica 2
Descrizione	<p>Il potenziamento delle competenze matematiche nella scuola primaria è essenziale per costruire solide basi per il futuro apprendimento. Il progetto prevede lo svolgimento di attività specifiche quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apprendimento pratico con giochi matematici - Attività laboratoriali - Risoluzione dei problemi •Situazioni problem-solving •Strategie di pensiero logico e algoritmico -Matematica visiva e storytelling •Disegni e grafici: incoraggiare i bambini a rappresentare i problemi matematici con disegni, grafici o diagrammi aiuta a comprendere concetti di base e complessi. •Storie matematiche - Apprendimento a piccoli gruppi o tutoring •Lavoro di gruppo: i bambini possono lavorare insieme per risolvere problemi, aiutandosi a vicenda e scambiandosi idee. •Tutoraggio personalizzato: aiuta ad affrontare lacune specifiche, consolidare le basi e personalizzare l'apprendimento in base ai bisogni di ogni studente.
Data inizio prevista	03/03/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	ALAA037002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Matematica 2

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	55056 - Italiano 3
Descrizione	<p>Per potenziare le competenze di italiano nella scuola primaria, è utile adottare un approccio che incoraggi la lettura, la scrittura, l'ascolto e il parlato in modo integrato e divertente. Le strategie e le attività mirate che possono aiutare a sviluppare le competenze linguistiche dei bambini, seguiranno la seguente impostazione.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lettura: intesa sia come lettura condivisa e guidata, sia come creazione di angoli per la lettura. 2. Scrittura: giochi di scrittura creativa e laboratori di scrittura. 3. Ascolto: ascolto di storie, attività di ascolto attivo, audiolibri e podcast. 4. Parlato: dibattiti, discussioni, giochi di ruolo. 5. Uso delle nuove tecnologie: app educative, giochi digitali 6. Grammatica e vocabolario: giochi di grammatica, quiz, cruciverba. 7. Valorizzazione della partecipazione: apprendimento collaborativo <p>Queste attività rendono l'apprendimento dell'italiano più interattivo e inclusivo, stimolando sia le competenze di base sia la creatività degli studenti.</p>
Data inizio prevista	03/03/2025
Data fine prevista	31/03/2026
Sede dove è previsto il modulo	ALAA037002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Italiano 3

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	55060 - Lingua Inglese 3
Descrizione	<p>Il potenziamento delle competenze in lingua inglese nella scuola primaria è essenziale per garantire una solida base linguistica e facilitare l'apprendimento futuro. Ecco alcune strategie efficaci per migliorare l'insegnamento dell'inglese e renderlo coinvolgente per i bambini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apprendimento basato sul gioco <ul style="list-style-type: none"> •Flashcard e giochi interattivi •Canzoni e filastrocche 2. Approccio CLIL (Content and Language Integrated Learning) <ul style="list-style-type: none"> •Integrazione della lingua inglese in altre materie 3. Storytelling <ul style="list-style-type: none"> •Lettura di storie •Drammatizzazione 4. Uso di risorse digitali <ul style="list-style-type: none"> •App educative e piattaforme online •Video e cartoni animati in inglese 5. Routine e frasi quotidiane in classe <ul style="list-style-type: none"> •Stabilire una routine in cui si usano semplici frasi in inglese per dare istruzioni, fare richieste quotidiane al fine di familiarizzare con espressioni utili nella vita di tutti i giorni. 6. Laboratori di conversazione <ul style="list-style-type: none"> •Mini-gruppi di conversazione •Scambio linguistico (anche virtuale) 7. Creare un ambiente bilingue 8. Valutazione continua e feedback positivo <ul style="list-style-type: none"> •Utilizzare strategie di valutazione continua, con giochi e attività di verifica informali, aiuta a monitorare i progressi senza mettere pressione. È fondamentale dare feedback positivo per aumentare la fiducia dei bambini nella lingua. <p>L'elemento chiave del potenziamento delle competenze linguistiche in inglese è rendere l'apprendimento piacevole e pertinente per i bambini, in modo che sviluppino interesse e curiosità verso la lingua. In questo modo, la scuola primaria diventa una base solida e motivante per l'apprendimento dell'inglese negli anni successivi.</p>
Data inizio prevista	03/03/2025

Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	ALAA037002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Lingua Inglese 3

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	55094 - Italiano 5
Descrizione	<p>Per potenziare le competenze di italiano nella scuola primaria, è utile adottare un approccio che incoraggi la lettura, la scrittura, l'ascolto e il parlato in modo integrato e divertente. Le strategie e le attività mirate che possono aiutare a sviluppare le competenze linguistiche dei bambini, seguiranno la seguente impostazione.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lettura: intesa sia come lettura condivisa e guidata, sia come creazione di angoli per la lettura. 2. Scrittura: giochi di scrittura creativa e laboratori di scrittura. 3. Ascolto: ascolto di storie, attività di ascolto attivo, audiolibri e podcast. 4. Parlato: dibattiti, discussioni, giochi di ruolo. 5. Uso delle nuove tecnologie: app educative, giochi digitali 6. Grammatica e vocabolario: giochi di grammatica, quiz, cruciverba. 7. Valorizzazione della partecipazione: apprendimento collaborativo <p>Queste attività rendono l'apprendimento dell'italiano più interattivo e inclusivo, stimolando sia le competenze di base sia la creatività degli studenti.</p>
Data inizio prevista	03/03/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	ALAA037002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Italiano 5

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	55089 - Matematica 5
Descrizione	<p>Il potenziamento delle competenze matematiche nella scuola primaria è essenziale per costruire solide basi per il futuro apprendimento. Il progetto prevede lo svolgimento di attività specifiche quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apprendimento pratico con giochi matematici - Attività laboratoriali - Risoluzione dei problemi •Situazioni problem-solving •Strategie di pensiero logico e algoritmico -Matematica visiva e storytelling •Disegni e grafici: incoraggiare i bambini a rappresentare i problemi matematici con disegni, grafici o diagrammi aiuta a comprendere concetti di base e complessi. •Storie matematiche - Apprendimento a piccoli gruppi o tutoring •Lavoro di gruppo: i bambini possono lavorare insieme per risolvere problemi, aiutandosi a vicenda e scambiandosi idee. •Tutoraggio personalizzato: aiuta ad affrontare lacune specifiche, consolidare le basi e personalizzare l'apprendimento in base ai bisogni di ogni studente.
Data inizio prevista	03/03/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	ALAA037002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Matematica 5

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	55098 - Lingua Inglese 5
Descrizione	<p>Il potenziamento delle competenze in lingua inglese nella scuola primaria è essenziale per garantire una solida base linguistica e facilitare l'apprendimento futuro. Ecco alcune strategie efficaci per migliorare l'insegnamento dell'inglese e renderlo coinvolgente per i bambini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apprendimento basato sul gioco <ul style="list-style-type: none"> •Flashcard e giochi interattivi •Canzoni e filastrocche 2. Approccio CLIL (Content and Language Integrated Learning) <ul style="list-style-type: none"> •Integrazione della lingua inglese in altre materie 3. Storytelling <ul style="list-style-type: none"> •Lettura di storie •Drammatizzazione 4. Uso di risorse digitali <ul style="list-style-type: none"> •App educative e piattaforme online •Video e cartoni animati in inglese 5. Routine e frasi quotidiane in classe <ul style="list-style-type: none"> •Stabilire una routine in cui si usano semplici frasi in inglese per dare istruzioni, fare richieste quotidiane al fine di familiarizzare con espressioni utili nella vita di tutti i giorni. 6. Laboratori di conversazione <ul style="list-style-type: none"> •Mini-gruppi di conversazione •Scambio linguistico (anche virtuale) 7. Creare un ambiente bilingue 8. Valutazione continua e feedback positivo <ul style="list-style-type: none"> •Utilizzare strategie di valutazione continua, con giochi e attività di verifica informali, aiuta a monitorare i progressi senza mettere pressione. È fondamentale dare feedback positivo per aumentare la fiducia dei bambini nella lingua. <p>L'elemento chiave del potenziamento delle competenze linguistiche in inglese è rendere l'apprendimento piacevole e pertinente per i bambini, in modo che sviluppino interesse e curiosità verso la lingua. In questo modo, la scuola primaria diventa una base solida e motivante per l'apprendimento dell'inglese negli anni successivi.</p>
Data inizio prevista	03/03/2025

Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	ALAA037002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Lingua Inglese 5

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	55247 - Matematica 6
Descrizione	<p>Il potenziamento delle competenze matematiche nella scuola primaria è essenziale per costruire solide basi per il futuro apprendimento. Il progetto prevede lo svolgimento di attività specifiche quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apprendimento pratico con giochi matematici - Attività laboratoriali - Risoluzione dei problemi •Situazioni problem-solving •Strategie di pensiero logico e algoritmico -Matematica visiva e storytelling •Disegni e grafici: incoraggiare i bambini a rappresentare i problemi matematici con disegni, grafici o diagrammi aiuta a comprendere concetti di base e complessi. •Storie matematiche - Apprendimento a piccoli gruppi o tutoring •Lavoro di gruppo: i bambini possono lavorare insieme per risolvere problemi, aiutandosi a vicenda e scambiandosi idee. •Tutoraggio personalizzato: aiuta ad affrontare lacune specifiche, consolidare le basi e personalizzare l'apprendimento in base ai bisogni di ogni studente.
Data inizio prevista	03/03/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	ALAA037002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Matematica 6

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: Digitalmente insieme

ESO4.6.A2

ESO4.6.A2.B

Titolo	ESO4.6.A2.B - Digitalmente insieme
Descrizione	<p>Introduzione</p> <p>Il progetto punta ad aiutare gli alunni a sviluppare competenze digitali di base per navigare nel mondo digitale in modo sicuro, responsabile e creativo. Il percorso formativo mira a fornire strumenti per capire e usare la tecnologia, migliorando al contempo le competenze sociali, comunicative e critiche. Lo sviluppo delle competenze digitali sarà strettamente collegato al consolidamento del concetto di cittadinanza digitale. Il mondo reale ed il mondo digitale saranno gli sfondi di riferimento per l'intero progetto formativo.</p> <p>Competenze digitali affrontate</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Uso e gestione della tecnologia: familiarità con computer, tablet, e software educativi. 2. Navigazione sicura in rete: riconoscimento delle fonti affidabili e dei contenuti sicuri. 3. Comunicazione digitale: utilizzo di strumenti per comunicare e collaborare online. 4. Creatività digitale: produzione di contenuti digitali (disegni, storie interattive, presentazioni). 5. Rispetto e responsabilità online: introduzione al concetto di "cittadinanza digitale". <p>Struttura del progetto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Familiarizzare con l'uso base di dispositivi digitali. • Educare alla navigazione sicura, sensibilizzare al riconoscimento dei rischi. <ul style="list-style-type: none"> • Introdurre gli studenti alla creazione di contenuti digitali e alla comunicazione online in modo sicuro. • Riflettere sull'esperienza, sul valore dell'uso responsabile della tecnologia.
Codice CUP	I64D24002130007
Data inizio prevista	03/03/2025
Data fine prevista	31/12/2026

Numero moduli	6
Importo richiesto	€ 36.360,00

MODULO

Tipo modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	56618 - Digitalmente insieme 6

Descrizione

Il progetto di rafforzamento delle competenze digitali nella scuola primaria è strutturato in modo da migliorare la familiarità degli alunni e delle alunne con le tecnologie digitali, sviluppare le loro capacità critiche e creative e prepararli ad affrontare un mondo sempre più digitale. Il progetto comprenderà diverse attività didattiche e laboratori pratici, integrando l'uso di strumenti tecnologici nelle materie curriculari tradizionali.

Obiettivi del progetto:

1. Acquisire competenze di base nell'uso degli strumenti digitali: gli studenti e le studentesse impareranno ad utilizzare in modo corretto e sicuro dispositivi digitali come tablet, computer e software educativi.
2. Promuovere l'uso consapevole e sicuro di internet: attività di sensibilizzazione degli alunni e delle alunne, sull'importanza della privacy, della sicurezza online e delle buone pratiche per navigare in internet.
3. Sviluppare capacità di problem solving e creatività digitale: stimolare il pensiero critico e creativo attraverso l'uso di software di coding, grafica e altri strumenti digitali.
4. Integrare la tecnologia nel processo di apprendimento: utilizzare le tecnologie digitali per facilitare e arricchire l'apprendimento delle diverse discipline

Attività previste:

1. Laboratori di Coding e Programmazione:
 - o Introduzione al pensiero computazionale attraverso giochi e applicazioni interattive
 - o Creazione di semplici storie animate o giochi educativi con l'utilizzo di piattaforme
2. Uso didattico di software e app educative:
 - o Giochi didattici interattivi sulle discipline
 - o App per la scrittura collaborativa per sviluppare competenze di lavoro in team.
 - o Applicazioni per creare bacheche interattive dove gli studenti e le studentesse possono condividere idee e risorse.
3. Laboratorio di creazione di contenuti digitali:
 - o Introduzione a software di grafica e video editing per creare presentazioni e racconti visivi.
4. Sicurezza e cittadinanza digitale:
 - o Sensibilizzazione sul tema della sicurezza online: come proteggere la propria privacy, riconoscere i pericoli della rete e come comportarsi correttamente sui social.

	<p>oDiscussioni su temi legati alla netiquette, cyberbullismo e gestione delle emozioni nel contesto digitale.</p> <p>5. Progetto di realtà aumentata e virtuale:</p> <p>oUtilizzo di app di realtà aumentata per esplorare contenuti didattici</p> <p>oCreazione di esperienze di apprendimento immersivo</p> <p>Metodologia didattica:</p> <p>1. Apprendimento attivo</p> <p>2. Lavoro di gruppo</p> <p>3. Gamification</p> <p>Il progetto mira non solo a rendere gli alunni e le alunne più competenti nell'uso degli strumenti digitali, ma anche a sensibilizzarli sull'importanza di utilizzare internet e la tecnologia in modo consapevole e sicuro. Le attività proposte, inoltre, favoriscono un apprendimento collaborativo e creativo che incoraggia gli studenti e le studentesse a diventare protagonisti del proprio processo di apprendimento, con un occhio sempre attento al futuro digitale che li attende.</p>
Data inizio prevista	03/03/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	ALAA037002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Digitalmente insieme 6

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	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	56598 - Digitalmente insieme 2

Descrizione

Il progetto di rafforzamento delle competenze digitali nella scuola primaria è strutturato in modo da migliorare la familiarità degli alunni e delle alunne con le tecnologie digitali, sviluppare le loro capacità critiche e creative e prepararli ad affrontare un mondo sempre più digitale. Il progetto comprenderà diverse attività didattiche e laboratori pratici, integrando l'uso di strumenti tecnologici nelle materie curriculari tradizionali.

Obiettivi del progetto:

1. Acquisire competenze di base nell'uso degli strumenti digitali: gli studenti e le studentesse impareranno ad utilizzare in modo corretto e sicuro dispositivi digitali come tablet, computer e software educativi.
2. Promuovere l'uso consapevole e sicuro di internet: attività di sensibilizzazione degli alunni e delle alunne, sull'importanza della privacy, della sicurezza online e delle buone pratiche per navigare in internet.
3. Sviluppare capacità di problem solving e creatività digitale: stimolare il pensiero critico e creativo attraverso l'uso di software di coding, grafica e altri strumenti digitali.
4. Integrare la tecnologia nel processo di apprendimento: utilizzare le tecnologie digitali per facilitare e arricchire l'apprendimento delle diverse discipline

Attività previste:

1. Laboratori di Coding e Programmazione:
 - o Introduzione al pensiero computazionale attraverso giochi e applicazioni interattive
 - o Creazione di semplici storie animate o giochi educativi con l'utilizzo di piattaforme
2. Uso didattico di software e app educative:
 - o Giochi didattici interattivi sulle discipline
 - o App per la scrittura collaborativa per sviluppare competenze di lavoro in team.
 - o Applicazioni per creare bacheche interattive dove gli studenti e le studentesse possono condividere idee e risorse.
3. Laboratorio di creazione di contenuti digitali:
 - o Introduzione a software di grafica e video editing per creare presentazioni e racconti visivi.
4. Sicurezza e cittadinanza digitale:
 - o Sensibilizzazione sul tema della sicurezza online: come proteggere la propria privacy, riconoscere i pericoli della rete e

	<p>come comportarsi correttamente sui social.</p> <p>oDiscussioni su temi legati alla netiquette, cyberbullismo e gestione delle emozioni nel contesto digitale.</p> <p>5.Progetto di realtà aumentata e virtuale:</p> <p>oUtilizzo di app di realtà aumentata per esplorare contenuti didattici</p> <p>oCreazione di esperienze di apprendimento immersivo</p> <p>Metodologia didattica:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Apprendimento attivo 2.Lavoro di gruppo 3.Gamification <p>Il progetto mira non solo a rendere gli alunni e le alunne più competenti nell'uso degli strumenti digitali, ma anche a sensibilizzarli sull'importanza di utilizzare internet e la tecnologia in modo consapevole e sicuro. Le attività proposte, inoltre, favoriscono un apprendimento collaborativo e creativo che incoraggia gli studenti e le studentesse a diventare protagonisti del proprio processo di apprendimento, con un occhio sempre attento al futuro digitale che li attende.</p>
Data inizio prevista	03/03/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	ALAA037002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Digitalmente insieme 2

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	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	56607 - Digitalmente insieme 4

Descrizione

Il progetto di rafforzamento delle competenze digitali nella scuola primaria è strutturato in modo da migliorare la familiarità degli alunni e delle alunne con le tecnologie digitali, sviluppare le loro capacità critiche e creative e prepararli ad affrontare un mondo sempre più digitale. Il progetto comprenderà diverse attività didattiche e laboratori pratici, integrando l'uso di strumenti tecnologici nelle materie curriculari tradizionali.

Obiettivi del progetto:

- 1.Acquisire competenze di base nell'uso degli strumenti digitali: gli studenti e le studentesse impareranno ad utilizzare in modo corretto e sicuro dispositivi digitali come tablet, computer e software educativi.
- 2.Promuovere l'uso consapevole e sicuro di internet: attività di sensibilizzazione degli alunni e delle alunne, sull'importanza della privacy, della sicurezza online e delle buone pratiche per navigare in internet.
- 3.Sviluppare capacità di problem solving e creatività digitale: stimolare il pensiero critico e creativo attraverso l'uso di software di coding, grafica e altri strumenti digitali.
- 4.Integrare la tecnologia nel processo di apprendimento: utilizzare le tecnologie digitali per facilitare e arricchire l'apprendimento delle diverse discipline

Attività previste:

- 1.Laboratori di Coding e Programmazione:
 - oIntroduzione al pensiero computazionale attraverso giochi e applicazioni interattive
 - oCreazione di semplici storie animate o giochi educativi con l'utilizzo di piattaforme
- 2.Uso didattico di software e app educative:
 - oGiochi didattici interattivi sulle discipline
 - oApp per la scrittura collaborativa per sviluppare competenze di lavoro in team.
 - oApplicazioni per creare bacheche interattive dove gli studenti e le studentesse possono condividere idee e risorse.
- 3.Laboratorio di creazione di contenuti digitali:
 - oIntroduzione a software di grafica e video editing per creare presentazioni e racconti visivi.
- 4.Sicurezza e cittadinanza digitale:
 - oSensibilizzazione sul tema della sicurezza online: come proteggere la propria privacy, riconoscere i pericoli della rete e come comportarsi correttamente sui social.

	<p>oDiscussioni su temi legati alla netiquette, cyberbullismo e gestione delle emozioni nel contesto digitale.</p> <p>5. Progetto di realtà aumentata e virtuale:</p> <p>oUtilizzo di app di realtà aumentata per esplorare contenuti didattici</p> <p>oCreazione di esperienze di apprendimento immersivo</p> <p>Metodologia didattica:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apprendimento attivo 2. Lavoro di gruppo 3. Gamification <p>Il progetto mira non solo a rendere gli alunni e le alunne più competenti nell'uso degli strumenti digitali, ma anche a sensibilizzarli sull'importanza di utilizzare internet e la tecnologia in modo consapevole e sicuro. Le attività proposte, inoltre, favoriscono un apprendimento collaborativo e creativo che incoraggia gli studenti e le studentesse a diventare protagonisti del proprio processo di apprendimento, con un occhio sempre attento al futuro digitale che li attende.</p>
Data inizio prevista	03/03/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	ALAA037002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Digitalmente insieme 4

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	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	56600 - Digitalmente insieme 3

Descrizione

Il progetto di rafforzamento delle competenze digitali nella scuola primaria è strutturato in modo da migliorare la familiarità degli alunni e delle alunne con le tecnologie digitali, sviluppare le loro capacità critiche e creative e prepararli ad affrontare un mondo sempre più digitale. Il progetto comprenderà diverse attività didattiche e laboratori pratici, integrando l'uso di strumenti tecnologici nelle materie curriculari tradizionali.

Obiettivi del progetto:

- 1.Acquisire competenze di base nell'uso degli strumenti digitali: gli studenti e le studentesse impareranno ad utilizzare in modo corretto e sicuro dispositivi digitali come tablet, computer e software educativi.
- 2.Promuovere l'uso consapevole e sicuro di internet: attività di sensibilizzazione degli alunni e delle alunne, sull'importanza della privacy, della sicurezza online e delle buone pratiche per navigare in internet.
- 3.Sviluppare capacità di problem solving e creatività digitale: stimolare il pensiero critico e creativo attraverso l'uso di software di coding, grafica e altri strumenti digitali.
- 4.Integrare la tecnologia nel processo di apprendimento: utilizzare le tecnologie digitali per facilitare e arricchire l'apprendimento delle diverse discipline

Attività previste:

- 1.Laboratori di Coding e Programmazione:
 - oIntroduzione al pensiero computazionale attraverso giochi e applicazioni interattive
 - oCreazione di semplici storie animate o giochi educativi con l'utilizzo di piattaforme
- 2.Uso didattico di software e app educative:
 - oGiochi didattici interattivi sulle discipline
 - oApp per la scrittura collaborativa per sviluppare competenze di lavoro in team.
 - oApplicazioni per creare bacheche interattive dove gli studenti e le studentesse possono condividere idee e risorse.
- 3.Laboratorio di creazione di contenuti digitali:
 - oIntroduzione a software di grafica e video editing per creare presentazioni e racconti visivi.
- 4.Sicurezza e cittadinanza digitale:
 - oSensibilizzazione sul tema della sicurezza online: come proteggere la propria privacy, riconoscere i pericoli della rete e come comportarsi correttamente sui social.

	<p>oDiscussioni su temi legati alla netiquette, cyberbullismo e gestione delle emozioni nel contesto digitale.</p> <p>5. Progetto di realtà aumentata e virtuale:</p> <p>oUtilizzo di app di realtà aumentata per esplorare contenuti didattici</p> <p>oCreazione di esperienze di apprendimento immersivo</p> <p>Metodologia didattica:</p> <p>1. Apprendimento attivo</p> <p>2. Lavoro di gruppo</p> <p>3. Gamification</p> <p>Il progetto mira non solo a rendere gli alunni e le alunne più competenti nell'uso degli strumenti digitali, ma anche a sensibilizzarli sull'importanza di utilizzare internet e la tecnologia in modo consapevole e sicuro. Le attività proposte, inoltre, favoriscono un apprendimento collaborativo e creativo che incoraggia gli studenti e le studentesse a diventare protagonisti del proprio processo di apprendimento, con un occhio sempre attento al futuro digitale che li attende.</p>
Data inizio prevista	03/03/2025
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	ALAA037002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Digitalmente insieme 3

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	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	56595 - Digitalmente insieme 1

Descrizione

Il progetto di rafforzamento delle competenze digitali nella scuola primaria è strutturato in modo da migliorare la familiarità degli alunni e delle alunne con le tecnologie digitali, sviluppare le loro capacità critiche e creative e prepararli ad affrontare un mondo sempre più digitale. Il progetto comprenderà diverse attività didattiche e laboratori pratici, integrando l'uso di strumenti tecnologici nelle materie curriculari tradizionali.

Obiettivi:

1. Acquisire competenze di base nell'uso degli strumenti digitali: gli studenti e le studentesse impareranno ad utilizzare in modo corretto e sicuro dispositivi digitali come tablet, computer e software educativi.
2. Promuovere l'uso consapevole e sicuro di internet: attività di sensibilizzazione degli alunni e delle alunne, sull'importanza della privacy, della sicurezza online e delle buone pratiche per navigare in internet.
3. Sviluppare capacità di problem solving e creatività digitale: stimolare il pensiero critico e creativo attraverso l'uso di software di coding, grafica e altri strumenti digitali.
4. Integrare la tecnologia nel processo di apprendimento: utilizzare le tecnologie digitali per facilitare e arricchire l'apprendimento delle diverse discipline

Attività previste:

1. Laboratori di Coding e Programmazione:
 - Introduzione al pensiero computazionale attraverso giochi e applicazioni interattive
 - Creazione di semplici storie animate o giochi educativi con l'utilizzo di piattaforme
2. Uso didattico di software e app educative:
 - Giochi didattici interattivi sulle discipline
 - App per la scrittura collaborativa per sviluppare competenze di lavoro in team.
 - Applicazioni per creare bacheche interattive dove gli studenti e le studentesse possono condividere idee e risorse.
3. Laboratorio di creazione di contenuti digitali:
 - Introduzione a software di grafica e video editing per creare presentazioni e racconti visivi.
4. Sicurezza e cittadinanza digitale:
 - Sensibilizzazione sul tema della sicurezza online: come proteggere la propria privacy, riconoscere i pericoli della rete e come comportarsi correttamente sui social.

	<ul style="list-style-type: none"> - Discussioni su temi legati alla netiquette, cyberbullismo e gestione delle emozioni nel contesto digitale. <p>5. Progetto di realtà aumentata e virtuale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo di app di realtà aumentata per esplorare contenuti didattici - Creazione di esperienze di apprendimento immersivo <p>Metodologia didattica:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apprendimento attivo 2. Lavoro di gruppo 3. Gamification <p>Il progetto mira non solo a rendere gli alunni e le alunne più competenti nell'uso degli strumenti digitali, ma anche a sensibilizzarli sull'importanza di utilizzare internet e la tecnologia in modo consapevole e sicuro. Le attività proposte, inoltre, favoriscono un apprendimento collaborativo e creativo che incoraggia gli studenti e le studentesse a diventare protagonisti del proprio processo di apprendimento, con un occhio sempre attento al futuro digitale che li attende.</p>
Data inizio prevista	03/03/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	ALAA037002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Digitalmente insieme 1

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	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	56612 - Digitalmente insieme 5

Descrizione

Il progetto di rafforzamento delle competenze digitali nella scuola primaria è strutturato in modo da migliorare la familiarità degli alunni e delle alunne con le tecnologie digitali, sviluppare le loro capacità critiche e creative e prepararli ad affrontare un mondo sempre più digitale. Il progetto comprenderà diverse attività didattiche e laboratori pratici, integrando l'uso di strumenti tecnologici nelle materie curriculari tradizionali.

Obiettivi del progetto:

1. Acquisire competenze di base nell'uso degli strumenti digitali: gli studenti e le studentesse impareranno ad utilizzare in modo corretto e sicuro dispositivi digitali come tablet, computer e software educativi.
2. Promuovere l'uso consapevole e sicuro di internet: attività di sensibilizzazione degli alunni e delle alunne, sull'importanza della privacy, della sicurezza online e delle buone pratiche per navigare in internet.
3. Sviluppare capacità di problem solving e creatività digitale: stimolare il pensiero critico e creativo attraverso l'uso di software di coding, grafica e altri strumenti digitali.
4. Integrare la tecnologia nel processo di apprendimento: utilizzare le tecnologie digitali per facilitare e arricchire l'apprendimento delle diverse discipline

Attività previste:

1. Laboratori di Coding e Programmazione:
 - o Introduzione al pensiero computazionale attraverso giochi e applicazioni interattive
 - o Creazione di semplici storie animate o giochi educativi con l'utilizzo di piattaforme
2. Uso didattico di software e app educative:
 - o Giochi didattici interattivi sulle discipline
 - o App per la scrittura collaborativa per sviluppare competenze di lavoro in team.
 - o Applicazioni per creare bacheche interattive dove gli studenti e le studentesse possono condividere idee e risorse.
3. Laboratorio di creazione di contenuti digitali:
 - o Introduzione a software di grafica e video editing per creare presentazioni e racconti visivi.
4. Sicurezza e cittadinanza digitale:
 - o Sensibilizzazione sul tema della sicurezza online: come proteggere la propria privacy, riconoscere i pericoli della rete e come comportarsi correttamente sui social.

	<p>oDiscussioni su temi legati alla netiquette, cyberbullismo e gestione delle emozioni nel contesto digitale.</p> <p>5. Progetto di realtà aumentata e virtuale:</p> <p>oUtilizzo di app di realtà aumentata per esplorare contenuti didattici</p> <p>oCreazione di esperienze di apprendimento immersivo</p> <p>Metodologia didattica:</p> <p>1. Apprendimento attivo</p> <p>2. Lavoro di gruppo</p> <p>3. Gamification</p> <p>Il progetto mira non solo a rendere gli alunni e le alunne più competenti nell'uso degli strumenti digitali, ma anche a sensibilizzarli sull'importanza di utilizzare internet e la tecnologia in modo consapevole e sicuro. Le attività proposte, inoltre, favoriscono un apprendimento collaborativo e creativo che incoraggia gli studenti e le studentesse a diventare protagonisti del proprio processo di apprendimento, con un occhio sempre attento al futuro digitale che li attende.</p>
Data inizio prevista	03/03/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	ALAA037002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Digitalmente insieme 5

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