

**AVVISO - 136777, 09/10/2024, FSE+, Agenda NORD**  
**CANDIDATURA N. 7246**  
**ANAGRAFICA SCUOLA**

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	IC GIOVANNI XXIII
Codice meccanografico	MIIC8BA00C
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA VENEZIA
Provincia	MILANO
Comune	CESATE
CAP	20020
Telefono	029940256
Email	MIIC8BA00C@istruzione.it
Sito web	
Numero Alunni	571
Plessi	MIIC8BA00C MIAA8BA019 MIEE8BA02G MIEE8BA03L MIMM8BA01D

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

## RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Agenda NORD
Istituto	MIIC8BA00C - IC GIOVANNI XXIII
Codice candidatura	7246
Importo totale richiesto	€ 50.103,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	4997
Data Delibera Collegio docenti	18/11/2024
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	4996
Data Delibera Consiglio d'istituto	16/11/2023

## RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A2.B - Competenze Digitali per il Futuro	€ 16.803,00
ESO4.6.A1.B - Connettiamo Saperi	€ 33.300,00
<b>TOTALE PROGETTI</b>	<b>€ 50.103,00</b>

## RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	Take it easy 2	€ 5.448,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	Take it easy 1	€ 5.448,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	LETTERALMENTE 2	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	LETTERALMENTE 1	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Gioca con la matematica 2	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Gioca con la matematica 1	€ 5.601,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	PICCOLI INVENTORI ALLA SCOPERTA DI GRANDI IDEE 2	€ 5.601,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	PICCOLI INVENTORI ALLA SCOPERTA DI GRANDI IDEE 3	€ 5.601,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Piccoli inventori alla scoperta delle grandi idee 1	€ 5.601,00
<b>TOTALE MODULI</b>			<b>€ 50.103,00</b>

## PROGETTI E MODULI

## Progetto: Competenze Digitali per il Futuro

### ESO4.6.A2

#### ESO4.6.A2.B

Titolo	ESO4.6.A2.B - Competenze Digitali per il Futuro
Descrizione	<p>Il pensiero computazionale si configura come la quarta abilità di base dopo la lettura, la scrittura e il fare di conto che lo rende efficace fin dalla scuola primaria. Attraverso la programmazione, in inglese CODING, sia i bambini che i ragazzi sviluppano il pensiero computazionale cioè la capacità di scomporre i problemi complessi in problemi più semplici risolvendoli o ripartendo dagli errori. Non si impara solo a programmare ma si programma per apprendere. Programmare vuol dire fornire istruzioni a un esecutore che non ha un'intelligenza propria. Per questo le istruzioni devono essere molto semplici e chiare, e vanno fornite all'esecutore una per volta, in maniera sequenziale e in modo esaustivo, cioè senza tralasciare alcun dettaglio. Quindi il programma non è altro che l'insieme delle istruzioni per svolgere un compito fornite all'oggetto smart.</p> <p>Il coding consente di sviluppare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>creatività: potenzialmente si può creare tutto ciò che si riesce ad immaginare</li> <li>problem solving: grazie allo sviluppo del pensiero computazionale, si acquisisce la capacità di risolvere problemi via via sempre più difficili</li> <li>lavoro di squadra: esistono piattaforme di coding che permettono di lavorare in gruppo, ciò consente di interagire e relazionarsi con gli altri per sviluppare progetti in comune</li> </ul> <p>Le attività pensate per i nostri ragazzi contribuiscono alla costruzione delle competenze matematiche, scientifiche e tecnologiche e all'affinamento delle competenze digitali. La padronanza del coding e del pensiero computazionale inoltre possono aiutare le persone a sviluppare un pensiero critico. Insegnare il coding ai bambini e ai ragazzi richiede una modalità diversa rispetto a quella che si usa con gli adulti. Questi ultimi devono necessariamente apprendere una grande quantità di nozioni e devono conoscere le sintassi dei principali linguaggi di programmazione. Nella scuola primaria si tenderà ad utilizzare un approccio ludico.</p>
Codice CUP	G64D24005530007

---

Data inizio prevista	01/06/2025
Data fine prevista	30/09/2025
Numero moduli	3
Importo richiesto	€ 16.803,00

## MODULO

Tipo modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	71976 - PICCOLI INVENTORI ALLA SCOPERTA DI GRANDI IDEE 2

## Descrizione

Il modulo di “Rafforzamento delle competenze digitali degli studenti lungo tutto l’arco della vita” si propone di rafforzare le competenze digitali degli studenti, sviluppando il pensiero computazionale e della creatività digitale. È rivolto agli studenti delle classi quarte e quinte.

### Obiettivi

Sviluppare la curiosità e la creatività digitale: Incoraggiare gli alunni a esplorare il mondo digitale in modo attivo e creativo.

Acquisire le basi della programmazione: Introdurre i concetti fondamentali della programmazione in modo semplice e divertente.

Sviluppare il pensiero computazionale: Insegnare agli alunni a scomporre problemi complessi in passaggi più semplici e a trovare soluzioni logiche.

Promuovere la collaborazione e il lavoro di gruppo: Favorire lo scambio di idee e la condivisione dei risultati.

Sviluppare la consapevolezza critica nei confronti dei media digitali: Insegnare agli alunni a utilizzare le tecnologie in modo responsabile e consapevole.

### Approccio e Metodologie

Il progetto adotta un approccio attivo e laboratoriale, che privilegia l’apprendimento pratico e cooperativo. Gli studenti lavoreranno in piccoli gruppi, sviluppando abilità di team working e di risoluzione dei problemi, con il supporto di docenti e tutor. Verranno utilizzati strumenti digitali interattivi per favorire l’esplorazione e la scoperta autonoma, stimolando curiosità e motivazione, inoltre verrà stimolato il riciclo ed il riuso di materiali.

### Moduli e Attività

Le attività si articolano in moduli che coprono diversi aspetti delle competenze digitali, dai fondamenti dell’alfabetizzazione digitale fino ad abilità più avanzate, come il pensiero computazionale. Gli studenti avranno l’opportunità di sperimentare e apprendere tramite un approccio pratico e interattivo.

1. Alfabetizzazione Digitale: introduzione agli strumenti di base (uso del computer, tablet, applicazioni di scrittura e calcolo).

Obiettivo: familiarizzare con l’ambiente digitale e acquisire autonomia nell’uso di strumenti tecnologici fondamentali per lo studio e la vita quotidiana.

2. Ricerca e Valutazione delle Informazioni: Attività che insegnano a identificare fonti affidabili, valutare la credibilità dei contenuti online e usare in modo corretto i motori di ricerca. Questo modulo è fondamentale per sviluppare un pensiero critico e navigare consapevolmente nel web.

	<p>3. Pensiero Computazionale e Coding: Introduzione al coding e alla logica del pensiero computazionale, con attività pratiche che coinvolgono linguaggi di programmazione visuale e strumenti come Scratch.</p> <p>L'obiettivo è stimolare il problem solving e la capacità di progettare soluzioni digitali.</p> <p>4. Creatività Digitale e Media Production. Laboratori dedicati alla produzione digitale, come la creazione di contenuti multimediali (video, presentazioni interattive, animazioni). Gli studenti potranno esprimere la propria creatività utilizzando strumenti tecnologici, apprendendo al contempo come creare e comunicare in modo efficace.</p> <p>Metodologia</p> <p>Il progetto adotta un approccio attivo e laboratoriale, che privilegia l'apprendimento pratico e cooperativo.</p> <p>Gli studenti lavoreranno in piccoli gruppi, sviluppando abilità di team working e di risoluzione dei problemi, con il supporto di docenti e tutor. Verranno utilizzati strumenti digitali interattivi per favorire l'esplorazione e la scoperta autonoma, stimolando curiosità e motivazione.</p>
Data inizio prevista	01/06/2025
Data fine prevista	30/09/2025
Sede dove è previsto il modulo	MIEE8BA03L
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEMA FINANZIARIA MODULO

### PICCOLI INVENTORI ALLA SCOPERTA DI GRANDI IDEE 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	€ 2.601,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 5.601,00</b>



## MODULO

Tipo modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	71978 - PICCOLI INVENTORI ALLA SCOPERTA DI GRANDI IDEE 3

## Descrizione

Il modulo di “Rafforzamento delle competenze digitali degli studenti lungo tutto l’arco della vita” si propone di rafforzare le competenze digitali degli studenti, sviluppando il pensiero computazionale e della creatività digitale. È rivolto agli studenti delle classi quarte e quinte.

### Obiettivi

Sviluppare la curiosità e la creatività digitale: Incoraggiare gli alunni a esplorare il mondo digitale in modo attivo e creativo.

Acquisire le basi della programmazione: Introdurre i concetti fondamentali della programmazione in modo semplice e divertente.

Sviluppare il pensiero computazionale: Insegnare agli alunni a scomporre problemi complessi in passaggi più semplici e a trovare soluzioni logiche.

Promuovere la collaborazione e il lavoro di gruppo: Favorire lo scambio di idee e la condivisione dei risultati.

Sviluppare la consapevolezza critica nei confronti dei media digitali: Insegnare agli alunni a utilizzare le tecnologie in modo responsabile e consapevole.

### Approccio e Metodologie

Il progetto adotta un approccio attivo e laboratoriale, che privilegia l’apprendimento pratico e cooperativo. Gli studenti lavoreranno in piccoli gruppi, sviluppando abilità di team working e di risoluzione dei problemi, con il supporto di docenti e tutor. Verranno utilizzati strumenti digitali interattivi per favorire l’esplorazione e la scoperta autonoma, stimolando curiosità e motivazione, inoltre verrà stimolato il riciclo ed il riuso di materiali.

### Moduli e Attività

Le attività si articolano in moduli che coprono diversi aspetti delle competenze digitali, dai fondamenti dell’alfabetizzazione digitale fino ad abilità più avanzate, come il pensiero computazionale. Gli studenti avranno l’opportunità di sperimentare e apprendere tramite un approccio pratico e interattivo.

1. Alfabetizzazione Digitale: introduzione agli strumenti di base (uso del computer, tablet, applicazioni di scrittura e calcolo).

Obiettivo: familiarizzare con l’ambiente digitale e acquisire autonomia nell’uso di strumenti tecnologici fondamentali per lo studio e la vita quotidiana.

2. Ricerca e Valutazione delle Informazioni: Attività che insegnano a identificare fonti affidabili, valutare la credibilità dei contenuti online e usare in modo corretto i motori di ricerca. Questo modulo è fondamentale per sviluppare un pensiero critico e navigare consapevolmente nel web.

	<p>3. Pensiero Computazionale e Coding: Introduzione al coding e alla logica del pensiero computazionale, con attività pratiche che coinvolgono linguaggi di programmazione visuale e strumenti come Scratch.</p> <p>L'obiettivo è stimolare il problem solving e la capacità di progettare soluzioni digitali.</p> <p>4. Creatività Digitale e Media Production. Laboratori dedicati alla produzione digitale, come la creazione di contenuti multimediali (video, presentazioni interattive, animazioni). Gli studenti potranno esprimere la propria creatività utilizzando strumenti tecnologici, apprendendo al contempo come creare e comunicare in modo efficace.</p> <p>Metodologia</p> <p>Il progetto adotta un approccio attivo e laboratoriale, che privilegia l'apprendimento pratico e cooperativo.</p> <p>Gli studenti lavoreranno in piccoli gruppi, sviluppando abilità di team working e di risoluzione dei problemi, con il supporto di docenti e tutor. Verranno utilizzati strumenti digitali interattivi per favorire l'esplorazione e la scoperta autonoma, stimolando curiosità e motivazione.</p>
Data inizio prevista	01/06/2025
Data fine prevista	30/09/2025
Sede dove è previsto il modulo	MIEE8BA03L
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEMA FINANZIARIA MODULO

### PICCOLI INVENTORI ALLA SCOPERTA DI GRANDI IDEE 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	€ 2.601,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 5.601,00</b>



## MODULO

Tipo modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	71975 - Piccoli inventori alla scoperta delle grandi idee 1

## Descrizione

Il modulo di “Rafforzamento delle competenze digitali degli studenti lungo tutto l’arco della vita” si propone di rafforzare le competenze digitali degli studenti, sviluppando il pensiero computazionale e della creatività digitale. È rivolto agli studenti delle classi quarte e quinte.

### Obiettivi

Sviluppare la curiosità e la creatività digitale: Incoraggiare gli alunni a esplorare il mondo digitale in modo attivo e creativo.

Acquisire le basi della programmazione: Introdurre i concetti fondamentali della programmazione in modo semplice e divertente.

Sviluppare il pensiero computazionale: Insegnare agli alunni a scomporre problemi complessi in passaggi più semplici e a trovare soluzioni logiche.

Promuovere la collaborazione e il lavoro di gruppo: Favorire lo scambio di idee e la condivisione dei risultati.

Sviluppare la consapevolezza critica nei confronti dei media digitali: Insegnare agli alunni a utilizzare le tecnologie in modo responsabile e consapevole.

### Approccio e Metodologie

Il progetto adotta un approccio attivo e laboratoriale, che privilegia l’apprendimento pratico e cooperativo. Gli studenti lavoreranno in piccoli gruppi, sviluppando abilità di team working e di risoluzione dei problemi, con il supporto di docenti e tutor. Verranno utilizzati strumenti digitali interattivi per favorire l’esplorazione e la scoperta autonoma, stimolando curiosità e motivazione, inoltre verrà stimolato il riciclo ed il riuso di materiali.

### Moduli e Attività

Le attività si articolano in moduli che coprono diversi aspetti delle competenze digitali, dai fondamenti dell’alfabetizzazione digitale fino ad abilità più avanzate, come il pensiero computazionale. Gli studenti avranno l’opportunità di sperimentare e apprendere tramite un approccio pratico e interattivo.

1. Alfabetizzazione Digitale: introduzione agli strumenti di base (uso del computer, tablet, applicazioni di scrittura e calcolo).

Obiettivo: familiarizzare con l’ambiente digitale e acquisire autonomia nell’uso di strumenti tecnologici fondamentali per lo studio e la vita quotidiana.

2. Ricerca e Valutazione delle Informazioni: Attività che insegnano a identificare fonti affidabili, valutare la credibilità dei contenuti online e usare in modo corretto i motori di ricerca. Questo modulo è fondamentale per sviluppare un pensiero critico e navigare consapevolmente nel web.

	<p>3. Pensiero Computazionale e Coding: Introduzione al coding e alla logica del pensiero computazionale, con attività pratiche che coinvolgono linguaggi di programmazione visuale e strumenti come Scratch.</p> <p>L'obiettivo è stimolare il problem solving e la capacità di progettare soluzioni digitali.</p> <p>4. Creatività Digitale e Media Production. Laboratori dedicati alla produzione digitale, come la creazione di contenuti multimediali (video, presentazioni interattive, animazioni). Gli studenti potranno esprimere la propria creatività utilizzando strumenti tecnologici, apprendendo al contempo come creare e comunicare in modo efficace.</p> <p>Metodologia</p> <p>Il progetto adotta un approccio attivo e laboratoriale, che privilegia l'apprendimento pratico e cooperativo.</p> <p>Gli studenti lavoreranno in piccoli gruppi, sviluppando abilità di team working e di risoluzione dei problemi, con il supporto di docenti e tutor. Verranno utilizzati strumenti digitali interattivi per favorire l'esplorazione e la scoperta autonoma, stimolando curiosità e motivazione.</p>
Data inizio prevista	01/06/2025
Data fine prevista	30/09/2025
Sede dove è previsto il modulo	MIEE8BA02G
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEMA FINANZIARIA MODULO

### Piccoli inventori alla scoperta delle grandi idee 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	€ 2.601,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 5.601,00</b>

## Progetto: Connettiamo Saperi

### ESO4.6.A1

#### ESO4.6.A1.B

Titolo	ESO4.6.A1.B - Connettiamo Saperi
Descrizione	<p>Il progetto "Connettiamo Saperi" si propone di rafforzare le competenze di base in inglese, matematica e lingua madre per gli studenti della scuola primaria. Attraverso attività integrate e mirate, il progetto mira a combattere le fragilità negli apprendimenti e a ridurre il rischio di dispersione scolastica. L'obiettivo è formare cittadini consapevoli, capaci di comprendere e interpretare la realtà circostante e di esprimersi in modo efficace e critico. Il potenziamento di queste competenze base permetterà a tutti gli alunni di affrontare le prove INVALSI con una maggiore preparazione e consapevolezza. Inoltre i corsi di lingua daranno la possibilità a tutti gli alunni di poter acquisire una certificazione linguistica spendibile durante il proseguimento degli studi.</p> <p>Il progetto si articola in moduli di 30 ore, inseriti nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa della scuola. Ogni modulo si avvale di metodologie didattiche innovative e interdisciplinari, con un approccio pratico e coinvolgente che mette lo studente al centro del processo di apprendimento. Le attività favoriranno l'acquisizione di competenze in contesti reali e concreti, stimolando la partecipazione attiva, la collaborazione e l'uso di nuove tecnologie.</p>
Codice CUP	G64D24005510007
Data inizio prevista	01/02/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	6
Importo richiesto	€ 33.300,00

## MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	71971 - Gioca con la matematica 2
Descrizione	<p>Il modulo "Gioca con la matematica" mira a rafforzare le competenze matematiche di base degli alunni delle classi terze e quarte della scuola primaria.</p> <p>L'obiettivo è stimolare lo sviluppo del pensiero logico, la capacità di risolvere problemi e l'abilità di interpretare e analizzare dati, competenze essenziali per affrontare situazioni quotidiane.</p> <p>Attraverso attività ludiche, pratiche e collaborative, gli studenti imparano a utilizzare i concetti matematici in contesti concreti.</p> <p>Il modulo utilizza un approccio laboratoriale, ludico e interattivo. Le metodologie sono diversificate per adattarsi alle necessità di apprendimento di ciascun studente e includono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• attività di problem solving in cui gli studenti affrontano situazioni concrete e cercano soluzioni;</li> <li>• giochi matematici e attività collaborative per sviluppare il pensiero logico e le abilità di calcolo in modo divertente e coinvolgente;</li> <li>• utilizzo di strumenti digitali e app matematiche, che rendono l'apprendimento interattivo e stimolante.</li> </ul> <p>Gli studenti svilupperanno le seguenti competenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• la capacità di affrontare e risolvere problemi, utilizzando strategie appropriate e adattando le conoscenze apprese a nuove situazioni;</li> <li>• la comprensione e l'applicazione dei concetti matematici di base;</li> <li>• il ragionamento logico e strutturato, con la capacità di esprimere chiaramente e in modo coerente il proprio pensiero matematico.</li> </ul> <p>Il progetto è strettamente integrato con il Piano Triennale dell'Offerta Formativa della scuola, in quanto contribuisce allo sviluppo di competenze trasversali e di cittadinanza attiva. Promuove un'educazione matematica inclusiva, che favorisce l'apprendimento collaborativo e l'apertura a nuovi approcci didattici</p>
Data inizio prevista	15/09/2025
Data fine prevista	31/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	MIEE8BA03L

Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEMA FINANZIARIA MODULO

### Gioca con la 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	€ 2.601,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 5.601,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	71967 - LETTERALMENTE 2
Descrizione	<p>Il corso di Potenziamento della lingua italiana sarà rivolto agli alunni delle classi terze e quarte della scuola primaria per potenziare le competenze di base che i bambini già posseggono. Saranno sviluppate competenze di comprensione e produzione scritta e comprensione e produzione orale.</p> <p>Gli obiettivi di apprendimento previsti saranno: produrre un elaborato scritto coerente e ortograficamente corretto, ascoltare e comprendere un testo ampliando le proprie conoscenze lessicali, comunicare in maniera chiara e pertinente. Si preferiranno modalità attive, laboratoriali, ludiche e collaborative : giochi linguistici, compiti autentici e/o di realtà ( scrivere un biglietto di auguri, una lettera, un testo poetico, inviare un messaggio audio, drammatizzare una situazione comunicativa concreta).</p> <p>Gli studenti sperimenteranno il piacere di realizzare i loro elaborati curandone anche l'aspetto grafico, grazie all'utilizzo di tecniche come l'hand lettering, la cancellazione creativa, la doodle art. Saranno inoltre utilizzati strumenti digitali a supporto di una didattica interattiva e creativa.</p> <p>La valutazione sarà un processo continuo e dinamico basato sull'osservazione dei processi di apprendimento, sulle dinamiche relazionali e sui prodotti elaborati. Saranno inoltre favoriti i processi metacognitivi e l'autovalutazione.</p> <p>Il progetto è strettamente integrato con il Piano Triennale dell'Offerta Formativa della scuola, in quanto contribuisce allo sviluppo di competenze trasversali e di cittadinanza attiva. Promuove un apprendimento della lingua basato su dinamiche inclusive, favorendo l'apprendimento collaborativo e l'apertura a nuovi approcci didattici.</p>
Data inizio prevista	15/09/2025
Data fine prevista	31/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	MIEE8BA03L
Numero destinatari	17

Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### LETTERALMENTE 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	€ 2.601,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 5.601,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	71964 - Take it easy 2
Descrizione	<p>Il modulo " Take it easy " si propone di sviluppare e rafforzare le competenze di base in lingua inglese, promuovendo la comunicazione e la comprensione linguistica. L'obiettivo principale è consentire agli studenti di acquisire una solida base che li renda capaci di comprendere e utilizzare l'inglese in contesti quotidiani e scolastici. É rivolto agli studenti delle classi quinte.</p> <p>Obiettivi generali: Aumentare la motivazione verso lo studio della lingua inglese attraverso attività divertenti e coinvolgenti; Sviluppare le competenze comunicative in tutte e quattro le abilità linguistiche (ascolto, parlato, lettura e scrittura); Favorire l'apprendimento cooperativo e la collaborazione tra gli alunni; Promuovere l'uso dell'inglese in situazioni comunicative reali.</p> <p>Approccio e Metodologie: Conversazioni guidate e role-play per sviluppare la competenza orale e favorire la scioltezza nel parlare; Attività di ascolto e comprensione con supporti multimediali, come video e audio autentici, per migliorare la comprensione dell'inglese parlato in diverse varianti e accenti; Progetti collaborativi che incoraggiano l'apprendimento cooperativo e la sperimentazione pratica della lingua.</p> <p>Temi e Contenuti: Situazioni di vita reale, introducendo vocabolario e strutture linguistiche rilevanti per contesti come la scuola, il tempo libero, la famiglia e la comunicazione online.</p>
Data inizio prevista	15/09/2025
Data fine prevista	31/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	MIEE8BA03L
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Take it easy 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	€ 2.448,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 5.448,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	71966 - LETTERALMENTE 1
Descrizione	<p>Il corso di Potenziamento della lingua italiana sarà rivolto agli alunni delle classi terze e quarte della scuola primaria per potenziare le competenze di base che i bambini già posseggono. Saranno sviluppate competenze di comprensione e produzione scritta e comprensione e produzione orale.</p> <p>Gli obiettivi di apprendimento previsti saranno: produrre un elaborato scritto coerente e ortograficamente corretto, ascoltare e comprendere un testo ampliando le proprie conoscenze lessicali, comunicare in maniera chiara e pertinente. Si preferiranno modalità attive, laboratoriali, ludiche e collaborative : giochi linguistici, compiti autentici e/o di realtà ( scrivere un biglietto di auguri, una lettera, un testo poetico, inviare un messaggio audio, drammatizzare una situazione comunicativa concreta).</p> <p>Gli studenti sperimenteranno il piacere di realizzare i loro elaborati curandone anche l'aspetto grafico, grazie all'utilizzo di tecniche come l'hand lettering, la cancellazione creativa, la doodle art. Saranno inoltre utilizzati strumenti digitali a supporto di una didattica interattiva e creativa.</p> <p>La valutazione sarà un processo continuo e dinamico basato sull'osservazione dei processi di apprendimento, sulle dinamiche relazionali e sui prodotti elaborati. Saranno inoltre favoriti i processi metacognitivi e l'autovalutazione.</p> <p>Il progetto è strettamente integrato con il Piano Triennale dell'Offerta Formativa della scuola, in quanto contribuisce allo sviluppo di competenze trasversali e di cittadinanza attiva. Promuove un apprendimento della lingua basato su dinamiche inclusive, favorendo l'apprendimento collaborativo e l'apertura a nuovi approcci didattici.</p>
Data inizio prevista	15/09/2025
Data fine prevista	31/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	MIEE8BA02G
Numero destinatari	17

Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### LETTERALMENTE 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	€ 2.601,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 5.601,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	71963 - Take it easy 1
Descrizione	<p>Il modulo " Take it easy " si propone di sviluppare e rafforzare le competenze di base in lingua inglese, promuovendo la comunicazione e la comprensione linguistica. L'obiettivo principale è consentire agli studenti di acquisire una solida base che li renda capaci di comprendere e utilizzare l'inglese in contesti quotidiani e scolastici. É rivolto agli studenti delle classi quinte.</p> <p>Obiettivi generali: Aumentare la motivazione verso lo studio della lingua inglese attraverso attività divertenti e coinvolgenti; Sviluppare le competenze comunicative in tutte e quattro le abilità linguistiche (ascolto, parlato, lettura e scrittura); Favorire l'apprendimento cooperativo e la collaborazione tra gli alunni; Promuovere l'uso dell'inglese in situazioni comunicative reali.</p> <p>Approccio e Metodologie: Conversazioni guidate e role-play per sviluppare la competenza orale e favorire la scioltezza nel parlare; Attività di ascolto e comprensione con supporti multimediali, come video e audio autentici, per migliorare la comprensione dell'inglese parlato in diverse varianti e accenti; Progetti collaborativi che incoraggiano l'apprendimento cooperativo e la sperimentazione pratica della lingua.</p> <p>Temi e Contenuti: Situazioni di vita reale, introducendo vocabolario e strutture linguistiche rilevanti per contesti come la scuola, il tempo libero, la famiglia e la comunicazione online.</p>
Data inizio prevista	15/09/2025
Data fine prevista	31/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	MIEE8BA02G
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Take it easy 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	€ 2.448,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 5.448,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	71969 - Gioca con la matematica 1
Descrizione	<p>Il modulo "Gioca con la matematica" mira a rafforzare le competenze matematiche di base degli alunni delle classi terze e quarte della scuola primaria.</p> <p>L'obiettivo è stimolare lo sviluppo del pensiero logico, la capacità di risolvere problemi e l'abilità di interpretare e analizzare dati, competenze essenziali per affrontare situazioni quotidiane.</p> <p>Attraverso attività ludiche, pratiche e collaborative, gli studenti imparano a utilizzare i concetti matematici in contesti concreti.</p> <p>Il modulo utilizza un approccio laboratoriale, ludico e interattivo. Le metodologie sono diversificate per adattarsi alle necessità di apprendimento di ciascun studente e includono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• attività di problem solving in cui gli studenti affrontano situazioni concrete e cercano soluzioni;</li> <li>• giochi matematici e attività collaborative per sviluppare il pensiero logico e le abilità di calcolo in modo divertente e coinvolgente;</li> <li>• utilizzo di strumenti digitali e app matematiche, che rendono l'apprendimento interattivo e stimolante.</li> </ul> <p>Gli studenti svilupperanno le seguenti competenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• la capacità di affrontare e risolvere problemi, utilizzando strategie appropriate e adattando le conoscenze apprese a nuove situazioni;</li> <li>• la comprensione e l'applicazione dei concetti matematici di base;</li> <li>• il ragionamento logico e strutturato, con la capacità di esprimere chiaramente e in modo coerente il proprio pensiero matematico.</li> </ul> <p>Il progetto è strettamente integrato con il Piano Triennale dell'Offerta Formativa della scuola, in quanto contribuisce allo sviluppo di competenze trasversali e di cittadinanza attiva. Promuove un'educazione matematica inclusiva, che favorisce l'apprendimento collaborativo e l'apertura a nuovi approcci didattici.</p>
Data inizio prevista	15/09/2025
Data fine prevista	31/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	MIEE8BA02G

Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEMA FINANZIARIA MODULO

### Gioca con la 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	€ 2.601,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 5.601,00</b>

## 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