

AVVISO - 136777, 09/10/2024, FSE+, Agenda NORD
CANDIDATURA N. 5404
ANAGRAFICA SCUOLA

| DATI ANAGRAFICI | |
|-----------------------|--|
| Denominazione | IC U. AMALDI |
| Codice meccanografico | PCIC80900D |
| Tipo istituto | ISTITUTO COMPRENSIVO |
| Indirizzo | VIA DELLA LIBERAZIONE 3 |
| Provincia | PIACENZA |
| Comune | CADEO |
| CAP | 29010 |
| Telefono | 0523509955 |
| Email | PCIC80900D@istruzione.it |
| Sito web | |
| Numero Alunni | 556 |
| Plessi | PCIC80900D PCAA80901A PCAA80902B PCEE80901G PCEE80903N PCMM80901E PCMM80902G |

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

| | |
|--|---------------------------|
| Avviso | Agenda NORD |
| Istituto | PCIC80900D - IC U. AMALDI |
| Codice candidatura | 5404 |
| Importo totale richiesto | € 60.600,00 |
| Num. Prot. Delibera Collegio docenti | 7 |
| Data Delibera Collegio docenti | 14/05/2024 |
| Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto | 6 |
| Data Delibera Consiglio d'istituto | 24/11/2023 |

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

| Progetto | Importo |
|---|--------------------|
| ESO4.6.A1.B - Competenze linguistiche integrate | € 36.360,00 |
| ESO4.6.A2.B - In gioco con il digitale | € 24.240,00 |
| TOTALE PROGETTI | € 60.600,00 |

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

| Sottoazione | Tipologia modulo | Titolo | Importo |
|----------------------|--|------------------------------|--------------------|
| ESO4.6.A1.B | Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria | W l'inglese | € 6.060,00 |
| ESO4.6.A1.B | Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria | Inglese per tutti | € 6.060,00 |
| ESO4.6.A1.B | Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria | English Adventure | € 6.060,00 |
| ESO4.6.A1.B | Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria | English Fun | € 6.060,00 |
| ESO4.6.A1.B | Lingua madre | Potenziamo l'italiano | € 6.060,00 |
| ESO4.6.A1.B | Lingua madre | Italiano insieme | € 6.060,00 |
| ESO4.6.A2.B | Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale | Sfide di creatività digitale | € 6.060,00 |
| ESO4.6.A2.B | Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale | Gamification per bambini | € 6.060,00 |
| ESO4.6.A2.B | Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale | Giocare con il digitale | € 6.060,00 |
| ESO4.6.A2.B | Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale | Progettare con il digitale | € 6.060,00 |
| TOTALE MODULI | | | € 60.600,00 |

PROGETTI E MODULI

Progetto: Competenze linguistiche integrate

ESO4.6.A1

ESO4.6.A1.B

| | |
|----------------------|--|
| Titolo | ESO4.6.A1.B - Competenze linguistiche integrate |
| Descrizione | <p>Il progetto, che si inserisce tra le diverse progettualità messe in atto nell'istituto, prevede come partenza ottobre 2025 con attività rivolte allo sviluppo di competenze in lingua italiana come seconda lingua, in quanto il territorio in cui le nostre scuole si situano vede costanti spostamenti in entrata di alunni non italofoni; si pone, quindi, la necessità di organizzare percorsi ad hoc per tali alunni, secondo una logica inclusiva, in un ambiente protetto, accogliente e motivante.</p> <p>A tali attività si aggiunge la proposta di attività in inglese per alunni della primaria, per consolidare e potenziare la lingua inglese in modo coinvolgente e divertente, con attività mirate per le varie fasce d'età, un English Camp, previsto per settembre 2026, prima dell'avvio della scuola. Per le ultime classi della scuola primaria si prevede, inoltre, di svolgere corsi di potenziamento della lingua inglese, a partire da novembre 2025. Tutte le attività saranno realizzate parallelamente nei plessi delle scuole di entrambi i Comuni, per dare a tutti le medesime opportunità.</p> <p>In sintesi il progetto presentato intende ampliare l'offerta formativa per gli alunni, in un istituto che prevede il tempo prolungato e che contemporaneamente sta realizzando corsi per il PNRR e PN 21-27 Piano Estate. La scelta di aver previsto di iniziare le attività a partire da ottobre 2025 è tale perché stiamo contemporaneamente realizzando percorsi per gli alunni utilizzando fondi di altre progettualità, quali PNRR e PN 21-27, che consentono di riuscire ad offrire opportunità formative per l'estate del 2025. Ciò ci permette di investire i fondi di questo progetto per ampliare l'offerta formativa per l'a.s. 2025-26, e soprattutto di garantire per l'estate 2026 una buona proposta didattica.</p> |
| Codice CUP | F54D24001670007 |
| Data inizio prevista | 02/09/2025 |
| Data fine prevista | 24/11/2026 |
| Numero moduli | 6 |

| | |
|-------------------|-------------|
| Importo richiesto | € 36.360,00 |
|-------------------|-------------|

| MODULO | |
|--------------------------------|--|
| Tipo modulo | Lingua madre |
| Titolo modulo | 49620 - Potenziamo l'italiano |
| Descrizione | <p>Il modulo prevede attività di alfabetizzazione e di recupero/consolidamento delle abilità di base in lingua italiana per facilitare lo sviluppo del lessico di base al fine di attivare e migliorare le competenze linguistiche e comunicative di alunni neoarrivati o comunque in Italia da poco tempo, attraverso attività orali quali la narrazione e l'ascolto di racconti e canzoni supportati da disegni e immagini in sequenza, facendo leva in particolare sulle positive implicazioni e le valenze semantiche che l'ascolto comporta per i bambini; attività creative o di tipo ludico (giochi di parole, mimo, giochi con flash-cards...) adattabili e modificabili rispetto alle esigenze che si presentano di volta in volta. Ci saranno momenti di peer to peer e di tutoraggio in verticalità; uso del digitale con applicazioni dedicate per promuovere una didattica attiva e partecipata e rinforzo dell'insegnante come facilitatore.</p> |
| Data inizio prevista | 06/10/2025 |
| Data fine prevista | 28/03/2026 |
| Sede dove è previsto il modulo | PCEE80903N |
| Numero destinatari | 20 |
| Numero ore | 30 |
| Destinatari | Alunne/i scuola Primaria |

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Potenziamo l'italiano

| 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 | 49622 - W l'inglese |
| Descrizione | <p>Stare insieme per potenziare la lingua inglese divertendosi: questo approccio inclusivo favorisce l'autostima degli alunni e rende più efficace l'apprendimento linguistico. L'obiettivo è realizzare un English camp immersivo in cui, in un clima sereno e positivo, gli alunni possano sperimentarsi e mettere in pratica le proprie conoscenze linguistiche in modo naturale e divertente, senza paure o inibizioni, per aiutarli ad avere autocontrollo e a percepire l'acquisizione di una nuova lingua positivamente. Gli alunni saranno stimolati in attività strutturate in un contesto ludico ed esperienziale per rafforzare le abilità e le competenze orali acquisite durante l'orario di lezione. Le attività si svolgeranno anche per gruppi di livello e proponendo momenti di tutoraggio. Varie saranno le modalità didattiche utilizzate: si utilizzeranno metodologie attive e inclusive, finalizzate alla creazione di un ambiente di apprendimento positivo, stimolante e al coinvolgimento globale dello studente. Le attività mireranno al coinvolgimento emotivo degli studenti per mantenere alta la motivazione e garantire un apprendimento più duraturo; esse comprenderanno il role playing, giochi didattici, l'uso dei tablet e di varie applicazioni che consentono di studiare inglese in maniera coinvolgente, l'uso del digitale per la visione di cortometraggi, documenti autentici, canzoni in lingua...</p> |
| Data inizio prevista | 01/09/2026 |
| Data fine prevista | 11/09/2026 |
| Sede dove è previsto il modulo | PCEE80901G |
| Numero destinatari | 20 |
| Numero ore | 30 |
| Destinatari | Alunne/i scuola Primaria |

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

W l'inglese

| Tipo Costo | Voce di costo | Modalità calcolo | Valore unitario | Importo |
|---------------|---------------|----------------------|-----------------|-------------------|
| Base | Esperto | Costo ora formazione | 70€ / ora | € 2.100,00 |
| Base | Tutor | Costo ora formazione | 30€ / ora | € 900,00 |
| Gestione | Gestione | Costo ora persona | 5,10€ / ora | € 3.060,00 |
| TOTALE | | | | € 6.060,00 |

MODULO

| | |
|--------------------------------|---|
| Tipo modulo | Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria |
| Titolo modulo | 49625 - Inglese per tutti |
| Descrizione | <p>Stare insieme per potenziare la lingua inglese divertendosi: questo approccio inclusivo favorisce l'autostima degli alunni e rende più efficace l'apprendimento linguistico. L'obiettivo è realizzare un English camp immersivo in cui, in un clima sereno e positivo, gli alunni possano sperimentarsi e mettere in pratica le proprie conoscenze linguistiche in modo naturale e divertente, senza paure o inibizioni, per aiutarli ad avere autocontrollo e a percepire l'acquisizione di una nuova lingua positivamente. Gli alunni saranno stimolati in attività strutturate in un contesto ludico ed esperienziale per rafforzare le abilità e le competenze orali acquisite durante l'orario di lezione. Le attività si svolgeranno anche per gruppi di livello e proponendo momenti di tutoraggio. Varie saranno le modalità didattiche utilizzate: si utilizzeranno metodologie attive e inclusive, finalizzate alla creazione di un ambiente di apprendimento positivo, stimolante e al coinvolgimento globale dello studente. Le attività mireranno al coinvolgimento emotivo degli studenti per mantenere alta la motivazione e garantire un apprendimento più duraturo; esse comprenderanno il role playing, giochi didattici, l'uso dei tablet e di varie applicazioni che consentono di studiare inglese in maniera coinvolgente, l'uso del digitale per la visione di cortometraggi, documenti autentici, canzoni in lingua...</p> |
| Data inizio prevista | 01/09/2026 |
| Data fine prevista | 11/09/2026 |
| Sede dove è previsto il modulo | PCEE80903N |
| Numero destinatari | 20 |
| Numero ore | 30 |
| Destinatari | Alunne/i scuola Primaria |

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Inglese per tutti

| 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 | 49619 - Italiano insieme |
| Descrizione | <p>Il modulo prevede attività di alfabetizzazione e di recupero/consolidamento delle abilità di base in lingua italiana per facilitare lo sviluppo del lessico di base al fine di attivare e migliorare le competenze linguistiche e comunicative di alunni neoarrivati o comunque in Italia da poco tempo, attraverso attività orali quali la narrazione e l'ascolto di racconti e canzoni supportati da disegni e immagini in sequenza, facendo leva in particolare sulle positive implicazioni e le valenze semantiche che l'ascolto comporta per i bambini; attività creative o di tipo ludico (giochi di parole, mimo, giochi con flash-cards...) adattabili e modificabili rispetto alle esigenze che si presentano di volta in volta. Ci saranno momenti di peer to peer e di tutoraggio in verticalità; uso del digitale con applicazioni dedicate per promuovere una didattica attiva e partecipata e rinforzo dell'insegnante come facilitatore.</p> |
| Data inizio prevista | 06/10/2025 |
| Data fine prevista | 28/03/2026 |
| Sede dove è previsto il modulo | PCEE80901G |
| Numero destinatari | 20 |
| Numero ore | 30 |
| Destinatari | Alunne/i scuola Primaria |

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Italiano insieme

| 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 | 63321 - English Adventure |
| Descrizione | <p>La finalità del corso, previsto per alunni delle ultime classi della primaria, è quella di arricchire e consolidare le competenze degli studenti in listening and speaking, proponendo un setting comunicativo che simula una conversazione naturale in L2 attraverso l'uso di espressioni tipiche della vita di tutti i giorni. Gli alunni saranno stimolati in attività strutturate in un contesto ludico ed esperienziale per rafforzare le abilità e le competenze orali acquisite durante l'orario di lezione. Le attività si svolgeranno anche per gruppi di livello e proponendo momenti di tutoraggio. Varie saranno le modalità didattiche utilizzate: si utilizzeranno metodologie attive e inclusive, finalizzate alla creazione di un ambiente di apprendimento positivo, stimolante e al coinvolgimento globale dello studente. Le attività mireranno al coinvolgimento emotivo degli studenti per mantenere alta la motivazione e garantire un apprendimento più duraturo; esse comprenderanno il role playing, giochi didattici, l'uso dei tablet e di varie applicazioni che consentono di studiare inglese in maniera coinvolgente.</p> |
| Data inizio prevista | 03/11/2025 |
| Data fine prevista | 24/04/2026 |
| Sede dove è previsto il modulo | PCEE80901G |
| Numero destinatari | 20 |
| Numero ore | 30 |
| Destinatari | Alunne/i scuola Primaria |

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

English Adventure

| Tipo Costo | Voce di costo | Modalità calcolo | Valore unitario | Importo |
|---------------|---------------|----------------------|-----------------|-------------------|
| Base | Esperto | Costo ora formazione | 70€ / ora | € 2.100,00 |
| Base | Tutor | Costo ora formazione | 30€ / ora | € 900,00 |
| Gestione | Gestione | Costo ora persona | 5,10€ / ora | € 3.060,00 |
| TOTALE | | | | € 6.060,00 |

MODULO

| | |
|--------------------------------|---|
| Tipo modulo | Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria |
| Titolo modulo | 63325 - English Fun |
| Descrizione | <p>La finalità del corso, previsto per alunni delle ultime classi della primaria, è quella di arricchire e consolidare le competenze degli studenti in listening and speaking, proponendo un setting comunicativo che simula una conversazione naturale in L2 attraverso l'uso di espressioni tipiche della vita di tutti i giorni. Gli alunni saranno stimolati in attività strutturate in un contesto ludico ed esperienziale per rafforzare le abilità e le competenze orali acquisite durante l'orario di lezione. Le attività si svolgeranno anche per gruppi di livello e proponendo momenti di tutoraggio. Varie saranno le modalità didattiche utilizzate: si utilizzeranno metodologie attive e inclusive, finalizzate alla creazione di un ambiente di apprendimento positivo, stimolante e al coinvolgimento globale dello studente. Le attività mireranno al coinvolgimento emotivo degli studenti per mantenere alta la motivazione e garantire un apprendimento più duraturo; esse comprenderanno il role playing, giochi didattici, l'uso dei tablet e di varie applicazioni che consentono di studiare inglese in maniera coinvolgente.</p> |
| Data inizio prevista | 03/11/2025 |
| Data fine prevista | 24/04/2026 |
| Sede dove è previsto il modulo | PCEE80903N |
| Numero destinatari | 20 |
| Numero ore | 30 |
| Destinatari | Alunne/i scuola Primaria |

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

English Fun

| 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: In gioco con il digitale

ESO4.6.A2

ESO4.6.A2.B

| | |
|----------------------|--|
| Titolo | ESO4.6.A2.B - In gioco con il digitale |
| Descrizione | <p>Il progetto, che prevede moduli per bambini della scuola primaria di tutte le classi, consentirà di esplorare il mondo del pensiero computazionale e della creatività digitale attraverso giochi coinvolgenti e attività stimolanti calibrate per livelli di età.</p> <p>La metodologia di base è quella della gamification, per cui attraverso sfide, giochi interattivi e progetti pratici si vuole mettere l'alunno al centro del processo di apprendimento, stimolando l'interesse, la curiosità e il divertimento. In questo modo si intende potenziare lo sviluppo e il rafforzamento delle competenze digitali degli alunni delle scuole primarie di Cadeo e di Pontenure, in una logica di continuità con ciò che già è stato fatto negli ultimi anni e con una visione di verticalità all'interno di un istituto comprensivo. La finalità è coinvolgere un numero maggiore possibile di bambini e bambine per realizzare attività coinvolgenti nel mese di giugno e/o luglio 2026, in momenti di sospensione delle attività curricolari, utilizzando i fondi del progetto per un ampliamento importante dell'offerta formativa. Si è scelto questo preciso periodo di svolgimento delle attività poiché per altri periodi stiamo utilizzando altri fondi provenienti dal PNRR o dal PN Scuola 21-27.</p> |
| Codice CUP | F54D24001680007 |
| Data inizio prevista | 01/06/2026 |
| Data fine prevista | 31/07/2026 |
| Numero moduli | 4 |
| Importo richiesto | € 24.240,00 |

MODULO

| | |
|----------------------|---|
| Tipo modulo | Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale |
| Titolo modulo | 62186 - Sfide di creatività digitale |
| Descrizione | <p>In questi corsi, pensati per bambini della scuola primaria classi prime, seconde e terze, i partecipanti esploreranno il mondo del pensiero computazionale e della creatività digitale attraverso giochi coinvolgenti e attività stimolanti calibrate per livelli di età. Basati sulla metodologia della gamification, i corsi proporranno sfide, giochi interattivi e progetti pratici per favorire l'apprendimento attivo stimolando l'interesse, la curiosità e il divertimento.</p> <p>I corsi hanno l'obiettivo di stimolare le abilità logiche e computazionali, sviluppare la capacità di risolvere problemi e potenziare la creatività digitale, il tutto in un ambiente giocoso e collaborativo. I bambini impareranno a esplorare, creare e riflettere, acquisendo strumenti preziosi per comprendere la tecnologia in modo attivo e consapevole.</p> <p>Contenuti e Attività:</p> <p>Giochi di logica e sfide problem-solving: attraverso giochi interattivi e sfide collaborative, i bambini svilupperanno le basi del pensiero logico, imparando a riconoscere schemi, risolvere problemi e pensare in modo sistematico.</p> <p>Introduzione alla programmazione: Utilizzando strumenti visivi e software adatti alla loro età (come Scratch o altri ambienti di programmazione visuale), i bambini faranno i primi passi nel mondo della programmazione, imparando a progettare semplici giochi, storie interattive e animazioni.</p> <p>Attività unplugged: per stimolare il pensiero computazionale anche senza l'uso del computer, saranno proposti giochi e attività pratiche, come giochi di ruolo, percorsi a tappe, puzzle logici e giochi di strategia</p> <p>Creatività digitale: tramite strumenti digitali di facile utilizzo, adatti alla loro età i bambini potranno esprimere la propria creatività, progettando e creando storie animate, disegni e piccoli progetti digitali o semplici applicazioni interattive, dando spazio alla loro immaginazione e creatività.</p> |
| Data inizio prevista | 01/06/2026 |
| Data fine prevista | 24/07/2026 |

| | |
|--------------------------------|--------------------------|
| Sede dove è previsto il modulo | PCEE80903N |
| Numero destinatari | 20 |
| Numero ore | 30 |
| Destinatari | Alunne/i scuola Primaria |

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Sfide di creatività digitale

| 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 | 62211 - Gamification per bambini |
| Descrizione | <p>In questi corsi, pensati per bambini della scuola primaria di classi quarte e quinte, i partecipanti esploreranno il mondo del pensiero computazionale e della creatività digitale attraverso giochi coinvolgenti e attività stimolanti calibrate per livelli di età. Basati sulla metodologia della gamification, i corsi proporranno sfide, giochi interattivi e progetti pratici per favorire l'apprendimento attivo stimolando l'interesse, la curiosità e il divertimento.</p> <p>I corsi hanno l'obiettivo di stimolare le abilità logiche e computazionali, sviluppare la capacità di risolvere problemi e potenziare la creatività digitale, il tutto in un ambiente giocoso e collaborativo. I bambini impareranno a esplorare, creare e riflettere, acquisendo strumenti preziosi per comprendere la tecnologia in modo attivo e consapevole.</p> <p>Contenuti e Attività:</p> <p>Giochi di logica e sfide problem-solving: attraverso giochi interattivi e sfide collaborative, i bambini svilupperanno le basi del pensiero logico, imparando a riconoscere schemi, risolvere problemi e pensare in modo sistematico.</p> <p>Introduzione alla programmazione: Utilizzando strumenti visivi e software adatti alla loro età (come Scratch o altri ambienti di programmazione visuale), i bambini faranno i primi passi nel mondo della programmazione, imparando a progettare semplici giochi, storie interattive e animazioni.</p> <p>Attività unplugged: per stimolare il pensiero computazionale anche senza l'uso del computer, saranno proposti giochi e attività pratiche, come giochi di ruolo, percorsi a tappe, puzzle logici e giochi di strategia</p> <p>Creatività digitale: tramite strumenti digitali di facile utilizzo, adatti alla loro età i bambini potranno esprimere la propria creatività, progettando e creando storie animate, disegni e piccoli progetti digitali o semplici applicazioni interattive, dando spazio alla loro immaginazione e creatività.</p> |
| Data inizio prevista | 01/06/2026 |
| Data fine prevista | 24/07/2026 |
| Sede dove è previsto il modulo | PCEE80901G |

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

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Gamification per bambini

| 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 | 62169 - Giocare con il digitale |
| Descrizione | <p>In questi corsi, pensati per bambini della scuola primaria classi prime, seconde e terze, i partecipanti esploreranno il mondo del pensiero computazionale e della creatività digitale attraverso giochi coinvolgenti e attività stimolanti calibrate per livelli di età. Basati sulla metodologia della gamification, i corsi proporranno sfide, giochi interattivi e progetti pratici per favorire l'apprendimento attivo stimolando l'interesse, la curiosità e il divertimento.</p> <p>I corsi hanno l'obiettivo di stimolare le abilità logiche e computazionali, sviluppare la capacità di risolvere problemi e potenziare la creatività digitale, il tutto in un ambiente giocoso e collaborativo. I bambini impareranno a esplorare, creare e riflettere, acquisendo strumenti preziosi per comprendere la tecnologia in modo attivo e consapevole.</p> <p>Contenuti e Attività:</p> <p>Giochi di logica e sfide problem-solving: attraverso giochi interattivi e sfide collaborative, i bambini svilupperanno le basi del pensiero logico, imparando a riconoscere schemi, risolvere problemi e pensare in modo sistematico.</p> <p>Introduzione alla programmazione: Utilizzando strumenti visivi e software adatti alla loro età (come Scratch o altri ambienti di programmazione visuale), i bambini faranno i primi passi nel mondo della programmazione, imparando a progettare semplici giochi, storie interattive e animazioni.</p> <p>Attività unplugged: per stimolare il pensiero computazionale anche senza l'uso del computer, saranno proposti giochi e attività pratiche, come giochi di ruolo, percorsi a tappe, puzzle logici e giochi di strategia</p> <p>Creatività digitale: tramite strumenti digitali di facile utilizzo, adatti alla loro età i bambini potranno esprimere la propria creatività, progettando e creando storie animate, disegni e piccoli progetti digitali o semplici applicazioni interattive, dando spazio alla loro immaginazione e creatività.</p> |
| Data inizio prevista | 01/06/2026 |
| Data fine prevista | 24/07/2026 |

| | |
|--------------------------------|--------------------------|
| Sede dove è previsto il modulo | PCEE80901G |
| Numero destinatari | 20 |
| Numero ore | 30 |
| Destinatari | Alunne/i scuola Primaria |

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Giocare con il digitale

| 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 | 62229 - Progettare con il digitale |
| Descrizione | <p>In questi corsi, pensati per bambini della scuola primaria di quarta e quinta, i partecipanti esploreranno il mondo del pensiero computazionale e della creatività digitale attraverso giochi coinvolgenti e attività stimolanti calibrate per livelli di età. Basati sulla metodologia della gamification, i corsi proporranno sfide, giochi interattivi e progetti pratici per favorire l'apprendimento attivo stimolando l'interesse, la curiosità e il divertimento.</p> <p>I corsi hanno l'obiettivo di stimolare le abilità logiche e computazionali, sviluppare la capacità di risolvere problemi e potenziare la creatività digitale, il tutto in un ambiente giocoso e collaborativo. I bambini impareranno a esplorare, creare e riflettere, acquisendo strumenti preziosi per comprendere la tecnologia in modo attivo e consapevole.</p> <p>Contenuti e Attività:</p> <p>Giochi di logica e sfide problem-solving: attraverso giochi interattivi e sfide collaborative, i bambini svilupperanno le basi del pensiero logico, imparando a riconoscere schemi, risolvere problemi e pensare in modo sistematico.</p> <p>Introduzione alla programmazione: Utilizzando strumenti visivi e software adatti alla loro età (come Scratch o altri ambienti di programmazione visuale), i bambini faranno i primi passi nel mondo della programmazione, imparando a progettare semplici giochi, storie interattive e animazioni.</p> <p>Attività unplugged: per stimolare il pensiero computazionale anche senza l'uso del computer, saranno proposti giochi e attività pratiche, come giochi di ruolo, percorsi a tappe, puzzle logici e giochi di strategia</p> <p>Creatività digitale: tramite strumenti digitali di facile utilizzo, adatti alla loro età i bambini potranno esprimere la propria creatività, progettando e creando storie animate, disegni e piccoli progetti digitali o semplici applicazioni interattive, dando spazio alla loro immaginazione e creatività.</p> |
| Data inizio prevista | 01/06/2026 |
| Data fine prevista | 24/07/2026 |
| Sede dove è previsto il modulo | PCEE80903N |

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

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Progettare con il digitale

| 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