

AVVISO - 53338, 09/03/2026, FSE+, Agenda SUD a.s. 2025-2026 e 2026-2027
CANDIDATURA N. 24787
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.C. PIZZIGONI- CARDUCCI
Codice meccanografico	CTIC8A900A
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA SIENA 5
Provincia	CATANIA
Comune	CATANIA
CAP	95100
Telefono	095434300
Email	CTIC8A900A@ISTRUZIONE.IT
Sito web	www.icpizzigonicarducci.edu.it
Numero Alunni	0
Plessi	CTIC8A900A CTAA8A9017 CTEE8A901C CTMM8A901B

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Agenda SUD a.s. 2025-2026 e 2026-2027
Istituto	CTIC8A900A - I.C. PIZZIGONI- CARDUCCI
Codice candidatura	24787
Importo totale richiesto	€ 101.982,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	2077
Data Delibera Collegio docenti	18/02/2025
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	2078
Data Delibera Consiglio d'istituto	18/02/2025

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A1.B - Imparare ad imparare 26/27	€ 101.982,00
TOTALE PROGETTI	€ 101.982,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A1.B	Italiano per stranieri (L2)	Spanglish	€ 5.448,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	leaving english	€ 5.448,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	Around me	€ 5.448,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	giocando con la grammatica	€ 5.448,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Scrivere...un gioco da bambini! In viaggio verso nuove parole	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Libri in gioco: grandi autori a scuola	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Digitelling-Inventafiabe	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Natale fra le genti di Scilia 2	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	dalla rima al ramo	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado	Certificazioni DELF A1	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Matematiamo la robotica	€ 5.448,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Allena...menti, missione logica	€ 5.448,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Matematica....Allegrementee!!!	€ 5.448,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	mate restart	€ 5.448,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	Matema...Sì con io robot	€ 5.448,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	Piccoli scienziati alla ricerca dei super quart	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	mangiare a colori	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	stem challenge	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	coding e IA per la cittadinanza digitale	€ 5.295,00
TOTALE MODULI			€ 101.982,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Imparare ad imparare 26/27

ESO4.6.A1

ESO4.6.A1.B

Titolo	ESO4.6.A1.B - Imparare ad imparare 26/27
Descrizione	Al fine di mantenere una continuità progettuale e didattica sarà la continuazione del progetto realizzato in precedenza. Si provvederà alla realizzazione di moduli formativi per alunni di scuola primaria e secondaria nell'ambito della lingua madre, della lingua inglese (per la primaria e la secondaria), delle lingue francese e spagnola (per la secondaria) e della matematica, con l'utilizzo di metodologie e tecnologie e metodologie innovative che potranno spaziare dal campo delle arti grafiche alla robotica educativa. Per la lingua madre si stimoleranno gli alunni alla realizzazione e rielaborazione di testi tramite forme di espressività teatrale, canora, coreografica e attraverso il metodo della scrittura creativa e la riscoperta delle tradizioni. Per la lingua inglese si realizzeranno brani che illustreranno i beni architettonici e naturalistici del territorio. Per la matematica si farà uso di robot educativi e/o altri strumenti tecnologici informatici oltre l'uso delle arti grafiche per la realizzazione di disegni geometrici e lo studio di casi con i quali si possano stimolare lo spirito di ricerca e di risoluzione dei problemi. Si utilizzeranno aule e spazi innovativi corredati di monitor interattivi.
Codice CUP	D64D25004930007
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Numero moduli	19
Importo richiesto	€ 101.982,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	205432 - giocando con la grammatica

Descrizione	Il progetto mira a recuperare e consolidare le abilità, le competenze e le conoscenze riguardanti la comprensione del testo e la riflessione sulla lingua italiana, attraverso opportuni interventi didattici e formativi e strategie di rinforzo diversificate. Gli obiettivi di apprendimento riguardano diversi aspetti: Abilità didattiche Rafforzare le competenze linguistiche di base degli studenti sia nell'espressione orali sia scritta. Favorire una maggiore consapevolezza nell'uso della lingua italiana. Recuperare le lacune pregresse per migliorare la comprensione e la produzione scritta e orale. Promuovere autonomia e sicurezza nell'uso delle strutture grammaticali. Consolidare il metodo di lavoro. Sostenere il successo scolastico e formativo degli alunni. Abilità linguistiche fondamentali Riconoscere e utilizzare correttamente le principali parti del discorso. Comprendere la struttura della frase semplice. Applicare le regole ortografiche fondamentali. Migliorare la capacità di analisi grammaticale. Ampliare il lessico di base. Saper costruire frasi corrette e coerenti. Attività Si privilegeranno percorsi di riflessione sulla lingua parlata, momenti di lettura e di riflessione e analisi dei testi proposti. Si mirerà a consolidare le conoscenze grammaticali di base attraverso la costruzione guidata di frasi e di seguito attraverso la produzione di brevi testi appartenenti a tipologie testuali differenti (descrittive, narrative, informative). Verranno privilegiati la didattica laboratoriale e l'apprendimento cooperativo, si mirerà inoltre a proporre esercitazioni guidate e individualizzate, attività ludico-didattiche (giochi grammaticali, quiz, giochi di correzione di errori), la produzione di un elaborato scritto finale.
Data inizio prevista	01/09/2026

Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	CTMM8A901B
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

giocando con la grammatica

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.448,00
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	188727 - leaving english
Descrizione	Il progetto vuole promuovere e consolidare le competenze culturali basilari e irrinunciabili tese a sviluppare progressivamente le competenze in chiave europea. l'approccio alla lingua inglese rappresenta un momento di avvicinamento e contatto con la lingua diversa dalla propria. L'attività mira a raggiungere apprezzabili livelli di competenza dialogica in lingua inglese, a potenziare le abilità linguistiche (listening, speaking, reading, writing), anche in prospettiva della prova invalsi. Obiettivi leggere e comprendere testi; scrivere in forma comprensibile messaggi e frasi; sviluppare le abilità di ascolto e interazione e le competenze culturali; ascoltare, comprendere e comunicare informazioni e messaggi. Metodologie didattiche previste: cooperative learning. role play. si perseguiranno le fasi dell' udire, comprendere, ripetere, memorizzare e produrre autonomamente.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	CTEE8A901C
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

leaving english

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.448,00
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	188508 - Matematica e la robotica

Descrizione

Il presente percorso nasce con l'obiettivo di avvicinare gli alunni alla matematica in modo attivo, ludico e significativo, attraverso l'utilizzo della robotica educativa e, in particolare delle Bee-Bot.

Attraverso attività di programmazione semplice e intuitiva, i bambini saranno guidati a esplorare concetti matematici fondamentali come lo spazio, l'orientamento, le sequenze, il conteggio e il problem solving.

L'apprendimento avverrà per scoperta, sperimentazione e cooperazione, favorendo lo sviluppo del pensiero logico e computazionale.

Per es. si realizzerà una creazione cartacea di griglia, numeri, nomi dei numeri e quantità; approccio al robot con esplorazione e

scoperta dei tasti direzionali dell'ape; programmazione della Bee – bot per raggiungere un obiettivo

(associazione di nome a numero, di numero a quantità, piccole addizioni o sottrazioni ecc..)

obiettivi

- Potenziamento: recupero e consolidamento delle abilità numeriche e di calcolo.

Sviluppare pensiero logico e computazionale

- Promuovere un approccio attivo e laboratoriale alla matematica
- favorire il problem solving attraverso situazioni concrete
- Stimolare la collaborazione e il lavoro di gruppo
- avvicinare gli alunni alla robotica educativa in modo ludico
- orientarsi nello spazio utilizzando indicatori topologici
- comprendere ed eseguire sequenze di istruzioni
- risolvere semplici problemi legati a percorsi e spostamenti
- riconoscere e utilizzare coordinate su griglia
- Associare numero- quantità
- contare in senso progressivo e regressivo

Competenze trasversali: sviluppare lo spirito di collaborazione, l'argomentazione e la riflessione sulle strategie.

Metodologie didattiche: cooperative learning; peer tutoring; Inoltre si utilizzerà una didattica laboratoriale e ludica, utilizzando la manipolazione, i giochi di logica, Coding, Tinkering e pixel art, per consolidare i concetti base, aumentare la motivazione e migliorare le competenze logico-matematiche.

Il learning by doing, il problem solving; la didattica per scoperta; coding unplugged e plugged e la didattica inclusiva.

Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	CTEE8A901C
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Matematiamo la robotica

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.448,00
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	187139 - Scrivere...un gioco da bambini! In viaggio verso nuove parole
Descrizione	Il modulo "Scrivere...un gioco da bambini!" prevederà una serie di attività laboratoriali, che avranno come prodotto finito la creazione da parte degli alunni insieme alle insegnanti di un "racconto digitale", attraverso lo Storytelling. Gli interventi didattici partiranno dalla lettura di testi facilitati e semplificati da immagini, che gli alunni potranno schematizzare attraverso la riscrittura di didascalie e la realizzazione grafica di vignette, che permetteranno non solo di visualizzare la struttura del testo narrativo (inizio, sviluppo, conclusione), ma ne faciliteranno la comprensione attraverso la suddivisione in sequenze. Obiettivi didattico-formativi -Comprendere il significato, letterale e figurato, di parole ed espressioni e riconoscere le relazioni tra parole. -Individuare informazioni esplicite e implicite nel testo. Contenuti Il luogo e il tempo di una storia. Protagonisti e personaggi. Causa-effetto di un fatto. Laboratorialità e learning by doing. L'apprendimento esperienziale, attraverso attività pratiche e laboratoriali, è un modo efficace per favorire l'apprendimento delle discipline STEAM. Il coinvolgimento in attività pratiche e progetti consente di porre gli studenti al centro del processo di apprendimento, favorendo un approccio collaborativo alla risoluzione di problemi concreti. Questo approccio, inoltre, aiuta gli studenti a riflettere sul proprio processo di apprendimento, stimolandoli a identificare le proprie strategie di apprendimento, a individuare eventuali difficoltà, ad applicare strategie volte a sviluppare la consapevolezza delle proprie abilità e del proprio progresso.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	CTEE8A901C

Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Scrivere...un gioco da bambini! In viaggio verso nuove parole

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	187231 - Matema...Sì con io robot

Descrizione

La proposta progettuale è fondamentale per garantire la continuità didattica tra la vita scolastica e la vita extrascolastica. La matematica insegna a ragionare, apre la mente e contribuisce allo sviluppo di capacità comunicative, di argomentazione portando alla comprensione di diversi punti di vista e al potenziamento delle capacità di problem-solving. La didattica della matematica, infatti, è fondamentale per garantire agli studenti non solo l'apprendimento dei concetti matematici, ma anche la loro applicazione nei diversi contesti quotidiani.

Per questo motivo attraverso giochi logici, di motoria e di memoria, i bambini saranno impegnati a risolvere problemi, a far di conto e a muoversi utilizzando non solo le loro capacità cognitive, ma anche le loro capacità relazionali, sociali e comunicative. Infatti, attraverso l'analisi di concetti matematici e la sintesi della loro applicazione, si potenzieranno le capacità di ragionamento e argomentazione favorendo l'intuizione e lo spirito critico.

Obiettivi

Scopo dell'insegnamento è quello di far acquisire ai partecipanti nuove conoscenze sull'impiego delle tecnologie STEM al fine di potenziare e finalizzare i contenuti tecnici, matematici e scientifici delle discipline curriculari.

La didattica STEM favorisce negli alunni la modalità di apprendimento del "learning by doing", proposta da John Dewey, e "dell'apprendimento emotivo", teorizzato da Daniel Goleman, in quanto permette di sviluppare in classe le competenze attraverso compiti di realtà attraenti e quindi emotivamente coinvolgenti.

- Contare oggetti o eventi, in senso progressivo e regressivo;
- Leggere e scrivere i numeri, avendo consapevolezza del loro valore, della notazione posizionale; confrontarli, ordinarli e rappresentarli non solo per iscritto ma anche con il proprio corpo, attraverso giochi motori;
- Eseguire semplici operazioni, quali addizione, sottrazione attraverso la risoluzione di problemi scritti, giochi metacognitivi ed esperienze laboratoriali in palestra;
- Conoscere le tabelline; eseguire semplici moltiplicazioni;
- Percepire la propria posizione e quella di diversi oggetti nello spazio; riconoscere, disegnare, denominare e descrivere diverse figure geometriche;
- scomporre un problema da risolvere in algoritmi;
- realizzare delle logiche di programmazione utilizzando strumenti non digitali (coding unplugged);
- saper programmare con il linguaggio blockly i robot in dotazione

	alla scuola. Metodologie didattiche: -Cooperative learning, learning by doing, peer tutoring.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	CTEE8A901C
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Matema...Sì con io robot

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.448,00
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado
Titolo modulo	187669 - Certificazioni DELF A1
Descrizione	CONTENUTI: Tutte le attività proposte si concentreranno sul potenziamento delle quattro abilità richieste: comprensione scritta e orale, produzione scritta e orale. Saranno analizzate situazioni legate alla vita quotidiana, alla scuola, alla famiglia, al tempo libero. Si darà ampio spazio alla comunicazione orale, privilegiando quindi attività quali la drammatizzazione, l'ascolto e la comprensione di brevi dialoghi in lingua, di trasmissioni televisive o radiofoniche, giochi linguistici. Per la comprensione e la produzione scritta, saranno proposti brani inerenti le attività quotidiane con domande a risposta aperta, esercizi vero o falso, a scelta multipla o di completamento. OBIETTIVI: Lo scopo del progetto é quello di preparare gli alunni all'acquisizione delle competenze per poter sostenere gli esami di certificazione DELF nel livello A1. METODOLOGIA : Si applicherà il metodo funzionale – comunicativo, dove l'alunno nella sua individualità é il protagonista del percorso didattico-educativo. Gli argomenti saranno introdotti gradualmente, applicando strategie deduttive. Saranno proposte periodicamente simulazioni di esami e schede di auto – valutazione, per consentire all'alunno di capire i progressi ottenuti o gli argomenti da approfondire. Si useranno sussidi didattici quali schermi interattivi, schede e libri.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	CTMM8A901B
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Certificazioni DELF A1

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	188694 - Libri in gioco: grandi autori a scuola
Descrizione	Il progetto si inserisce nel panorama della didattica ludica per trasformare l'approccio alla lettura da attività passiva a esperienza attiva, coinvolgente ed emotiva. Un progetto di lettura per la scuola primaria è pensato per trasformare il mero esercizio didattico a un'avventura che trasforma la classe in una comunità di lettori, spostando il focus dal "dover leggere" al "piacere di scoprire" attraverso la lettura, coltivando l'immaginazione, la creatività e il pensiero critico. Attraverso percorsi che vanno dall'ascolto attivo, all'esplorazione autonoma, fino alla condivisione creativa, si mira a rendere il libro un compagno di crescita indispensabile, capace di dare risposte e porre nuove domande ed avvicinare gli alunni alla letteratura attraverso incontri vivi, giocosi e significativi. Si tenterà di trasformare la lettura in un'esperienza emotiva, creativa e condivisa, in modo cooperativo, assumendo ruoli e responsabilità sviluppando empatia verso personaggi e situazioni, collegandoli alla propria esperienza. L'obiettivo principale è educare lettori autentici, stimolando il piacere di leggere e più specificamente: -ampliare il lessico e arricchire la creatività; -favorire inclusione e socializzazione; -sviluppare competenze emotive e cognitive; -comprendere testi narrativi di vario genere; -arricchire il lessico; -conoscere alcuni autori della tradizione letteraria italiana e siciliana; -esprimere emozioni e punti di vista a partire dai testi letti; -produrre testi brevi e coerenti, rispettando l'ordine logico degli e degli eventi. Metodologie didattiche Per favorire l'efficacia di un progetto di lettura è indispensabile la predisposizione di una didattica laboratoriale, metodologie attive e cooperative learning; accompagnate da una didattica ludica e creativa e in particolare role playing,-drammatizzazione,- brainstorming ecircle time.
Data inizio prevista	01/09/2026

Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	CTEE8A901C
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Libri in gioco: grandi autori a scuola

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	188790 - Digitelling-Inventafiabe
Descrizione	Il modulo mira a sviluppare fantasia, capacità espressive e prime competenze digitali. Attraverso lo storytelling, i bambini saranno guidati nella creazione di semplici fiabe utilizzando immagini, voce e strumenti digitali intuitivi. L'attività favorisce l'apprendimento attivo, il gioco creativo e la collaborazione. Gli alunni verranno accompagnati nella scoperta della struttura della fiaba (inizio, sviluppo, fine) attraverso letture guidate e attività ludiche. Successivamente inventeranno una storia partendo da personaggi, ambientazioni e situazioni stimolo (carte, immagini, giochi narrativi). La fiaba sarà poi trasformata in un semplice prodotto digitale: un piccolo libro illustrato digitale o un video con immagini e registrazione della voce dei bambini. Le attività saranno svolte in piccoli gruppi per favorire la partecipazione e l'inclusione. Obiettivi •Comprendere la struttura base della fiaba •Arricchire il lessico e migliorare la produzione orale e scritta •Stimolare creatività e immaginazione •Sviluppare capacità di ascolto e collaborazione •Acquisire prime competenze digitali (uso guidato di strumenti semplici) •Favorire l'espressione attraverso linguaggi diversi (voce, immagini) Metodologie didattiche* •Digital storytelling (digitelling)* semplificato •Didattica laboratoriale e ludica •Cooperative learning •Storytelling guidato •Uso di immagini, carte narrative e disegni •Learning by doing Strumenti •Tablet o LIM •App semplici (Book Creator, Canva base, PowerPoint) •Registratore vocale •Schede operative e materiali cartacei
Data inizio prevista	01/09/2026

Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	CTEE8A901C
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Digitelling-Inventafiabe

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	188758 - Allena...menti, missione logica

Descrizione

Si vuole offrire agli alunni della scuola primaria un'occasione stimolante e alternativa per avvicinarsi al mondo della matematica in modo attivo, coinvolgente e piacevole. La matematica, spesso percepita come disciplina rigida o difficile, viene qui proposta come gioco, scoperta e sfida, capace di stimolare curiosità, pensiero logico e creatività. Il progetto si articola in percorsi laboratoriali in cui numeri, forme, problemi e strategie diventano strumenti di esplorazione e cooperazione. Le attività proposte intendono valorizzare la dimensione concreta e visiva della matematica, con l'uso di materiali manipolativi, giochi logici, situazioni narrative e attività di coding unplugged, favorendo un approccio positivo e costruttivo all'apprendimento. Particolare attenzione sarà riservata allo sviluppo del pensiero logico e della capacità di risoluzione di problemi, abilità trasversali fondamentali per la crescita cognitiva e personale degli alunni. Il progetto si rivolge a tutte le bambine e i bambini, promuovendo inclusione, partecipazione attiva e valorizzazione delle potenzialità di ciascuno. Con questo percorso, il team progettuale si propone di rafforzare non solo le competenze matematiche, ma anche la motivazione, la fiducia e la collaborazione tra pari, in un clima di gioco, rispetto e crescita condivisa.

L'attività è pensata per stimolare negli alunni della scuola primaria un approccio positivo, divertente e creativo alla matematica. Le attività proposte coinvolgeranno giochi logici, enigmi, percorsi di coding unplugged, matematica concreta e attività cooperative, con l'obiettivo di sviluppare competenze numeriche, logiche e di problem solving, in un ambiente stimolante e non competitivo.

Obiettivi

Potenziare le abilità di calcolo mentale e scritto.

Rafforzare la capacità di risolvere problemi attraverso strategie diverse.

Sviluppare il pensiero logico e l'intuizione matematica.

Stimolare la cooperazione e la comunicazione tra pari.

Favorire un atteggiamento positivo verso la matematica.

Metodologie didattiche

Didattica laboratoriale: uso di materiali concreti e strumenti manipolativi.

Apprendimento cooperativo: lavori a piccoli gruppi e tutoring tra pari.

Gamification: giochi matematici, sfide a punti, escape room logiche.

	Storytelling matematico: narrazione di problemi ambientati in storie coinvolgenti. Coding unplugged: percorsi logici e algoritmici anche con dispositivi digitali. Attività logiche previste: Giochi con i numeri e le operazioni. Puzzle e rompicapo matematici. Indovinelli e catene logiche. Percorsi di coding e algoritmi base. Attività con regole da scoprire e applicare.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	CTEE8A901C
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Allena...menti, missione logica

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.448,00
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO

Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	188556 - Piccoli scienziati alla ricerca dei super quart

Descrizione	Il progetto “Piccoli scienziati in azione” nasce con l’obiettivo di avvicinare i bambini al mondo delle scienze attraverso un approccio esperienziale, ludico e laboratoriale. Gli alunni saranno coinvolti in attività pratiche e divertenti che li porteranno a osservare, sperimentare e formulare ipotesi, proprio come veri scienziati. Attraverso esperimenti semplici, esplorazioni dell’ambiente naturale e piccoli laboratori, i bambini scopriranno fenomeni legati a: acqua , aria, piante, animali, materia e trasformazioni. Il progetto stimola la curiosità naturale dei bambini, trasformandola in un’occasione di apprendimento attivo e significativo. Obiettivi Sviluppare la curiosità scientifica e lo spirito di osservazione Promuovere il pensiero critico e la capacità di fare domande Favorire l’apprendimento attraverso l’esperienza diretta Osservare e descrivere fenomeni naturali Formulare semplici ipotesi e verificarle Comprendere concetti base (galleggiamento, stati della materia, ciclo vitale, ecc.) Utilizzare un linguaggio scientifico semplice e appropriato Collaborare con i compagni durante le attività di gruppo metodologie didattiche Il progetto si basa su metodologie attive e inclusive: Didattica laboratoriale I bambini imparano “facendo”, attraverso esperimenti pratici (es. acqua che evapora, oggetti che galleggiano o affondano, crescita delle piante). Apprendimento per scoperta (Inquiry-based learning) Gli alunni vengono guidati a: porsi domande fare previsioni osservare risultati trarre conclusioni Apprendimento ludico Giochi scientifici, sfide e attività creative rendono l’apprendimento coinvolgente e motivante. Cooperative learning Lavoro in piccoli gruppi per favorire: collaborazione confronto condivisione delle idee
--------------------	--

	Approccio interdisciplinare, Le scienze si collegano ad altre discipline: arte (disegno di esperimenti e osservazioni) italiano (descrizione delle esperienze) matematica (misurazioni semplici)
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	CTEE8A901C
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Piccoli scienziati alla ricerca dei super quart

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	189047 - Natale fra le genti di Scilia 2
Descrizione	Il modulo è finalizzato alla valorizzazione della cultura popolare siciliana, attraverso la ricostruzione scenica e narrativa degli antichi mestieri della tradizione isolana nel contesto del presepe vivente. I personaggi del presepe saranno gli artigiani, i contadini, i venditori e le figure popolari tipiche della Sicilia preindustriale, rappresentati dagli stessi alunni ed eventualmente anche da loro familiari. Il percorso sarà realizzato in modo itinerante nei corridoi o nelle aule della scuola e sarà suddiviso in scene. Ogni scena rappresenterà un mestiere tradizionale siciliano con costumi, gesti e attrezzi tipici. Sarà realizzato anche un piccolo vocabolario dei mestieri per poter usare il dialetto siciliano e interagire con i visitatori. Il prodotto finale sarà un percorso guidato in orario pomeridiano per le famiglie, le autorità, il territorio. Per pubblicizzare l'evento potranno essere affisse locandine in punti strategici della scuola o del quartiere e distribuiti volantini. Obiettivi -Conoscere e valorizzare il patrimonio culturale ed etnografico della Sicilia, arricchendo il lessico; -Sviluppare una narrazione del Natale che si intrecci con la storia e l'identità locale; -Sviluppare la creatività e la cooperazione nella rappresentazione dei mestieri; - Vivere il Natale come momento di riflessione condivisa e non solo festiva. Metodologie didattiche Tutti gli alunni lavoreranno in gruppi misti costituiti da studenti delle quinte e della scuola media. Le attività previste riguarderanno la realizzazione di scene, oggetti, strumenti e costumi con materiali di recupero o naturali (cartone, stoffa, legno, iuta...), laboratori di espressività teatrale per simulare gesti, movimenti e frasi tipiche dei mestieri, i cosicché gli alunni costruiscano, discutano, si vestano, recitino e si muovano in uno spazio, per diventare i protagonisti e vivere il risultato del loro contributo.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/08/2027

Sede dove è previsto il modulo	CTMM8A901B
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Natale fra le genti di Scilia 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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	187606 - Around me
Descrizione	L'apprendimento di una lingua straniera è incontro con un'altra cultura, la scuola deve dare un suo contributo alla formazione del cittadino europeo. Le esperienze con la seconda lingua devono promuovere la creatività dei bambini nelle situazioni di gioco e favorire l'alfabetizzazione. Le strategie d'intervento in questo progetto saranno le forme di gioco, di animazione, di ritmo, di esperienze individuali e collettive. obiettivi L'ascolto, la comprensione, e la produzione linguistica saranno semplificati da figure, oggetti reali e non. Gli obiettivi saranno: -Comprendere, interiorizzare e memorizzare nuovi vocaboli ed espressioni linguistiche; -Eseguire consegne ed istruzioni; -Incoraggiare la curiosità verso un altro popolo ed un'altra lingua, riconoscendo l'esistenza di diversi codici di comunicazione A conclusione del progetto sarà importante considerare quanto segue: -Motivazione degli alunni rispetto alla lingua straniera; - Livello di sensibilizzazione alla lingua straniera; -La comprensione orale e la produzione. metodologie didattiche • Tutoring; role-playing ; l'uso di attività creative e interattive; • cooperative learning; peer education.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	CTEE8A901C
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Around me

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.448,00
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	187259 - Matematica....Allegrementee!!!
Descrizione	Il percorso logico-matematico proposto ha come finalità quella di consolidare gli obiettivi didattici e concetti in maniera giocosa e attraverso percorsi accattivanti, con il bambino protagonista e creatore nel mondo dei numeri, della logica e dei primi concetti geometrici. Si prevede la somministrazione di diverse attività; ciascuna di esse è progettata per consolidare un concetto matematico specifico. Il tutto avverrà attraverso il coinvolgimento degli alunni in giochi, puzzle, cruciverba e altre attività avanzate per imparare e consolidare i concetti matematici. obiettivi: - potenziare l'apprendimento della matematica ; - stimolare la curiosità nella ricerca dei numeri nella vita reale; - eseguire moltiplicazioni e divisioni con precisione e velocità; - riconoscere e scrivere frazioni e decimali con precisione; - riconoscere e descrivere forme geometriche con precisione; - sviluppare abilità di problem-solving e di ragionamento logico; - potenziare la creatività in situazioni problematiche. Metodologie didattiche. La metodologia didattica utilizzata sarà legata alla pratica laboratoriale e al gioco didattico per suscitare negli alunni interesse e motivazione nell' acquisire i concetti matematici giocando, più specificamente attraverso: - l'apprendimento per scoperta; - i giochi di realtà e attività ludiche; - il problem solving; - i feedback e la valutazione; - l'apprendimento autentico.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	CTEE8A901C
Numero destinatari	16
Numero ore	30

Destinatari	Alunne/i scuola Primaria
-------------	--------------------------

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Matematica....Allegrementee!!!

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.448,00
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO

Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	205396 - mangiare a colori
Descrizione	il modulo nasce con l'obiettivo di educare gli alunni a una corretta e sana alimentazione, attraverso un approccio ludico, esperienziale e interdisciplinare. I bambini verranno guidati alla scoperta dei diversi colori degli alimenti, in particolare di frutta e verdura, comprendendo come ogni colore sia associato a specifici nutrienti e benefici per la salute. Attraverso attività coinvolgenti, gli alunni impareranno a riconoscere, classificare e consumare in modo consapevole gli alimenti, sviluppando curiosità verso nuovi cibi e superando eventuali resistenze. Obiettivi: • Promuovere sane abitudini alimentari • Comprendere l'importanza di una dieta varia ed equilibrata • Stimolare curiosità e apertura verso nuovi alimenti • Favorire il benessere e uno stile di vita sano Attività previste: • Giochi di classificazione degli alimenti per colore • Laboratori creativi (disegni, cartelloni, collage) • Realizzazione della "ruota dei colori del cibo, piramide alimentare" • Letture di storie e filastrocche sul tema Metodologia: Il progetto utilizza una didattica attiva e laboratoriale, basata sul gioco, sull'esperienza diretta e sulla partecipazione degli alunni. Si favorisce il lavoro di gruppo e la collaborazione. Durata: 30 H Risultati attesi: • Maggiore consapevolezza alimentare • Aumento del consumo di frutta e verdura • Sviluppo di atteggiamenti positivi verso il cibo sano • Partecipazione attiva degli alunni e delle famiglie
Data inizio prevista	01/09/2026

Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	CTEE8A901C
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

mangiare a colori

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	205395 - dalla rima al ramo
Descrizione	Il progetto intende sviluppare nei bambini e nelle bambine le competenze cognitive, linguistico espressive e socio-relazionali, suscitando, in maniera prevalentemente ludica, una progressiva disponibilità e curiosità verso l'ascolto, la lettura e la scrittura, con particolare riferimento al testo poetico. Attraverso la lettura e la manipolazione dei testi, le alunne e gli alunni non sono più spettatori passivi della pagina scritta, ma diventano interpreti capaci di decodificare messaggi e rielaborarli in forme nuove ed originali. Obiettivi Prendere consapevolezza dei propri mezzi creativi e utilizzarli in modo consapevole. Esplorare tecniche di scrittura, giocando in modo creativo con le parole, rielaborando testi poetici ed inventandone di nuovi. Prendere consapevolezza delle diverse potenzialità della scrittura per esprimere pensieri ed emozioni. Rafforzare le capacità relazionali e la collaborazione tra pari. Metodologie didattiche Brainstorming, scrittura collaborativa, peer to peer, learning by doing, metodo Caviardage, analogie creative.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	CTEE8A901C
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

dalla rima al ramo

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	205419 - stem challenge

Descrizione

Il modulo ha come obiettivo quello di potenziare le competenze di base in matematica, scienze e tecnologia, utilizzando la robotica educativa come strumento pratico di apprendimento. Gli studenti si immergeranno in un approccio attivo e collaborativo, dove impareranno costruendo e programmando robot, risolvendo problemi e partecipando a sfide ispirate a competizioni di robotica educativa.

Con i kit robotici programmabili, i contenuti teorici si collegano in modo tangibile alle applicazioni pratiche, rendendo l'apprendimento di concetti fondamentali come misure, proporzioni, geometria, logica, algoritmi e pensiero computazionale molto più efficace. In questo modo, matematica e scienze diventano strumenti utili per raggiungere obiettivi concreti, aumentando la motivazione e l'impegno degli studenti.

Il percorso prevede attività guidate, esercitazioni graduali e momenti di lavoro di gruppo, durante i quali gli alunni saranno invitati a progettare, costruire e programmare soluzioni per affrontare prove e missioni. Questa dimensione collaborativa aiuterà a sviluppare competenze sociali e relazionali, mentre l'approccio pratico permetterà anche agli studenti con difficoltà di apprendimento di partecipare attivamente, valorizzando le loro capacità.

Inoltre, il progetto potrebbe includere la partecipazione a gare di robotica educativa o simulazioni di competizione, che rappresenterebbero un momento culminante del percorso formativo e un'opportunità di forte coinvolgimento emotivo e motivazionale. Queste esperienze consentiranno agli studenti di comprendere il valore dell'impegno, della perseveranza e del lavoro di squadra, contribuendo a costruire la fiducia nelle proprie capacità.

Attraverso questo percorso, si mira a rendere l'apprendimento delle discipline STEM più concreto, inclusivo e significativo, favorendo lo sviluppo di competenze fondamentali per il successo scolastico e per la vita.

obiettivi

rafforzare le competenze di base in matematica, scienze e tecnologia, utilizzando un approccio pratico che permetta agli studenti di imparare in modo attivo e significativo. In particolare, si vuole sviluppare il pensiero logico e la capacità di risolvere problemi attraverso attività di costruzione e programmazione di robot, dove gli alunni possono mettere in pratica le loro conoscenze su calcolo, geometria, misure e organizzazione dei dati.

	L'uso della robotica educativa rende le materie STEM più accessibili e coinvolgenti, accendendo l'interesse per matematica, scienza e tecnologia anche tra quegli studenti che possono avere difficoltà di apprendimento o mancanza di motivazione. Inoltre, il progetto mira a sviluppare competenze trasversali come l'organizzazione del lavoro, la pianificazione delle attività, la comunicazione efficace e la capacità di affrontare nuove situazioni con un approccio critico e creativo. La partecipazione a competizioni di robotica educativa o simulazioni di gara è vista come una parte fondamentale del percorso formativo, poiché favorisce il senso di autoefficacia, la gestione delle emozioni e la consapevolezza delle proprie potenzialità, contribuendo così alla crescita personale e scolastica degli studenti. metodologie didattiche Ci sarà l'approccio laboratoriale e collaborativo, incentrato sull'apprendimento attivo e sul coinvolgimento degli studenti nella programmazione di robot, oltre alla risoluzione di problemi. Il <i>earning by doing</i>, permette di rafforzare le competenze tramite esperienze pratiche e applicazioni dei contenuti disciplinari. Il lavoro sarà organizzato in gruppi per promuovere la collaborazione, il confronto e l'assunzione di ruoli diversi all'interno del team. Proporremo attività graduali, esercitazioni guidate e sfide progressive. Attenzione al pensiero logico e computazionale, utilizzando la robotica educativa strumento per lo studio di matematica, scienze e tecnologia. La partecipazione a gare di robotica educativa sarà una strategia motivazionale.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	CTMM8A901B
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

stem challenge

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	205445 - mate restart

Descrizione

Il progetto nasce dall'esigenza di rafforzare e consolidare i prerequisiti matematici degli alunni della classe prima della scuola secondaria di primo grado, al fine di favorire un apprendimento più consapevole e duraturo.

Gli studenti, provenendo da percorsi scolastici differenti, presentano livelli eterogenei di competenze di base, in particolare nel calcolo, nella comprensione dei numeri e nella risoluzione di semplici problemi. Il progetto si propone quindi di colmare eventuali lacune e potenziare le abilità fondamentali necessarie per affrontare con sicurezza il nuovo percorso di studio.

Le attività saranno strutturate in modo graduale e laboratoriale, privilegiando un approccio attivo, inclusivo e motivante, che favorisca la partecipazione di tutti gli alunni.

Obiettivi

Obiettivi generali

- Rafforzare le competenze di base in matematica
- Sviluppare sicurezza e autonomia nel calcolo
- Promuovere un atteggiamento positivo verso la matematica
- Migliorare la capacità di concentrazione e problem solving

Obiettivi specifici

- Consolidare il concetto di numero naturale
- Eseguire correttamente le quattro operazioni
- Comprendere il valore posizionale delle cifre
- Utilizzare strategie di calcolo mentale
- Riconoscere e risolvere semplici problemi
- Comprendere e utilizzare il linguaggio matematico di base
- Sviluppare capacità logiche (classificazione, seriazione, relazioni)

Metodologie didattiche

Il progetto prevede l'utilizzo di metodologie diversificate per rispondere ai diversi stili di apprendimento:

- Didattica laboratoriale: attività pratiche e manipolative (uso di materiale concreto, schede operative)
- Apprendimento cooperativo: lavori a piccoli gruppi per favorire il confronto e il supporto tra pari
- Didattica per problemi (problem solving): situazioni concrete per sviluppare il ragionamento
- Peer tutoring: supporto tra studenti con livelli diversi
- Didattica inclusiva: semplificazione dei contenuti e uso di strumenti compensativi
- Gamification: giochi matematici per aumentare motivazione e coinvolgimento
- Uso di strumenti digitali (se disponibili): app didattiche, LIM,

	esercizi interattivi
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	CTMM8A901B
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

mate restart

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.448,00
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO

Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	205420 - coding e IA per la cittadinanza digitale

Descrizione

Il progetto è stato ideato per aiutare gli studenti a sviluppare competenze digitali di base attraverso attività di coding, un uso consapevole delle tecnologie e un'introduzione ai principi dell'intelligenza artificiale. Questo è in linea con il quadro europeo delle competenze digitali DigComp 2.2 e con il framework DigCompEdu, che sono i riferimenti più aggiornati per il settore scolastico.

L'obiettivo del percorso è potenziare le competenze fondamentali necessarie per utilizzare gli strumenti digitali in modo corretto, sicuro e responsabile, promuovendo lo sviluppo del pensiero computazionale, la capacità di risolvere problemi e la consapevolezza nell'uso delle tecnologie emergenti. In particolare, verranno proposte attività pratiche che aiuteranno gli alunni a comprendere come funzionano semplici algoritmi, a realizzare programmi utilizzando ambienti di coding visivo e a conoscere i principi base dell'intelligenza artificiale, tutto con un linguaggio adatto alla loro età e orientato a far comprendere i possibili utilizzi nella vita quotidiana e nello studio.

Facilitare il raggiungimento delle competenze digitali indicate nei più recenti documenti europei, con un focus particolare sulla capacità di ricercare e valutare informazioni, comunicare attraverso strumenti digitali, creare contenuti, proteggere i propri dati e utilizzare le tecnologie in modo etico e responsabile.

Contribuire allo sviluppo delle competenze chiave europee e si inserisce nel percorso di potenziamento delle competenze di base, prestando attenzione all'inclusione e alla partecipazione attiva di tutti gli studenti.

Metodi laboratoriale e progressivo, utilizzando computer, dispositivi digitali, piattaforme educative e strumenti di coding. Questo approccio favorirà il lavoro di squadra e l'apprendimento attraverso esperienze dirette. L'introduzione all'IA sarà focalizzata sulla comprensione dei principi di funzionamento, delle opportunità e dei rischi, incoraggiando gli studenti a sviluppare un atteggiamento critico e consapevole, in linea con gli obiettivi della cittadinanza digitale.

obiettivi

Il progetto si propone di sviluppare nei ragazzi le competenze digitali delineate dal framework DigComp, incoraggiando un uso autonomo e responsabile delle tecnologie per lo studio e la comunicazione. Durante il percorso, gli studenti saranno accompagnati nell'apprendimento delle abilità fondamentali per l'uso del computer e dei software principali, nella creazione di semplici programmi attraverso il coding, nella comprensione dei

	concetti chiave dell'intelligenza artificiale e nell'uso sicuro della rete. Inoltre, si lavorerà per potenziare il pensiero logico e computazionale attraverso attività di problem solving, con un occhio di riguardo per garantire che tutti gli studenti raggiungano le competenze minime e per supportare chi ha difficoltà negli apprendimenti di base. metodologie didattiche Il progetto si svilupperà attraverso un approccio didattico pratico, incentrato sull'esperienza diretta e sull'apprendimento attivo. Gli studenti parteciperanno a esercitazioni pratiche al computer, attività di coding, lavori di gruppo e situazioni di problem solving, utilizzando software didattici e ambienti di programmazione visiva. Saranno proposte attività personalizzate e graduali per garantire che ogni alunno possa raggiungere gli obiettivi stabiliti, promuovendo inclusione e successo formativo. Il docente avrà il compito di facilitare l'apprendimento, guidando gli studenti nella scoperta e nell'uso consapevole delle tecnologie digitali, incoraggiando comportamenti responsabili, collaborativi e rispettosi delle regole della cittadinanza digitale.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	CTMM8A901B
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

coding e IA per la cittadinanza 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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Italiano per stranieri (L2)
Titolo modulo	207583 - Spanglish
Descrizione	il progetto ha la finalità di accrescere le competenze linguistiche e culturali in inglese e spagnolo promuovendo una visione delle lingue come organismi vivi e strumenti di ponte, identità e creatività senza confini. Obiettivi generali: -studiare i meccanismi di code-switching e i prestiti lessicali -confrontare strutture grammaticali di lingue diverse - ampliare il lessico di base -approfondire nozioni di geografia -valorizzare il multilinguismo come risorsa Attività e metodologie: si mirerà al consolidamento delle conoscenze lessicali e grammaticali di base privilegiando l'uso della lingua parlata attraverso attività laboratoriali, ludico-didattiche, l'apprendimento cooperativo e la ricerca di fonti autentiche on-line. Il progetto si concluderà con la creazione di un prodotto finale.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	CTMM8A901B
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Spanglish

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.448,00
TOTALE				€ 5.448,00

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