

AVVISO - 59369, 19/04/2024, FSE+, Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025
CANDIDATURA N. 3578
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	IST.COMPRESIVO FORTE DEI MARMI
Codice meccanografico	LUIC81700N
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRESIVO
Indirizzo	VIA P.IGNAZIO DA CARRARA, 79
Provincia	LUCCA
Comune	FORTE DEI MARMI
CAP	55042
Telefono	0584752117
Email	LUIC81700N@istruzione.it
Sito web	
Numero Alunni	672
Plessi	LUIC81700N LUAA81701E LUAA81702G LUEE81701Q LUEE81702R LUEE81703T LUMM81701P

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025
Istituto	LUIC81700N - IST.COMPRENSIVO FORTE DEI MARMI
Codice candidatura	3578
Importo totale richiesto	€ 48.480,00
Num. Prot. Delibera Delibera Collegio Docenti	N.7
Data Delibera Delibera Collegio Docenti	11/09/2023
Num. Prot. Delibera Delibera Consiglio d'istituto	N.4
Data Delibera Delibera Consiglio d'istituto	11/10/2023
Stato candidatura	Inviata
Data invio candidatura	24/05/2024

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
Insieme	€ 48.480,00
TOTALE PROGETTI	€ 48.480,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Libri Tattili N.1	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Libri tattili N.2	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Experientia N.1	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Experientia N.2	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Laboratorio di Matematica n.2	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Laboratorio di Matematica n.1	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Produzione di Videogames Arcade	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Laboratorio di Robotica Educativa	€ 6.060,00
TOTALE MODULI			€ 48.480,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Insieme
ESO4.6.A4
ESO4.6.A4.A

Titolo

Insieme

Descrizione

Progetto "Insieme"

Descrizione Generale

Il progetto "Insieme" mira a creare un ambiente educativo e formativo inclusivo, volto a contrastare la dispersione scolastica e a promuovere la socialità e l'aggregazione tra studentesse e studenti di diverse età e background. L'obiettivo principale è quello di offrire percorsi personalizzati che rafforzino le competenze individuali e collettive, favorendo la parità di accesso e il completamento di un'istruzione di qualità.

Obiettivi

1. Promuovere gli Apprendimenti: Sviluppare percorsi didattici personalizzati per potenziare le competenze fondamentali degli studenti, con particolare attenzione alle loro inclinazioni e talenti individuali.
2. Favorire l'Aggregazione e la Socialità: Creare occasioni di incontro e collaborazione tra studenti, attraverso attività di gruppo e progetti interdisciplinari.
3. Inclusione e Accoglienza: Garantire un ambiente scolastico accogliente e inclusivo, che supporti tutti gli studenti, in particolare quelli a rischio di emarginazione o abbandono scolastico.
4. Contrasto alla Dispersione Scolastica: Implementare strategie efficaci per ridurre l'abbandono scolastico, attraverso il monitoraggio continuo e il supporto personalizzato agli studenti in difficoltà.
5. Parità di Accesso: Assicurare che ogni studente abbia le stesse opportunità di successo, indipendentemente dal background socio-economico o dalle condizioni personali.

Strategie e Attività Proposte

1. Personalizzazione degli Apprendimenti:
 - Creazione di piani di studio personalizzati che tengano conto delle specifiche esigenze e potenzialità di ciascun studente.
 - Attivazione di programmi di tutoring per fornire supporto continuo e orientamento agli studenti.
2. Scuola & Territorio:
 - Collaborazioni con Enti Locali e Associazioni culturali e sportive, per arricchire l'offerta formativa e fortificare il legame forte tra scuola e territorio.
 - Organizzazione di laboratori creativi, sportivi e culturali in collaborazione con le realtà locali, per favorire l'apprendimento esperienziale e la scoperta di nuovi interessi.
3. Inclusione:
 - Favorire l'inclusione di studenti con bisogni educativi speciali o provenienti da contesti svantaggiati.

	<ul style="list-style-type: none"> - Organizzazione di eventi e campagne di sensibilizzazione su tematiche quali la diversità, l'inclusione e la lotta contro il bullismo. <p>4. Contrasto alla Dispersione Scolastica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Implementazione di sistemi di monitoraggio per individuare precocemente i segnali di disagio scolastico e intervenire tempestivamente con azioni mirate. <p>5. Attività di Socialità e Aggregazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organizzazione di giornate di comunità, escursioni e attività di gruppo per favorire la socializzazione e il senso di appartenenza. - Sviluppo di percorsi interdisciplinari che coinvolgano diverse materie e ambiti di interesse, promuovendo la collaborazione e il lavoro di squadra. <p>Risultati Attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Miglioramento delle competenze chiave degli studenti, con particolare attenzione alle competenze linguistiche, matematiche, scientifiche e digitali. - Incremento del livello di inclusione e benessere degli studenti all'interno della comunità scolastica. - Maggiore partecipazione degli studenti ad attività extracurricolari e di gruppo, promuovendo la socialità e la collaborazione. - Rafforzamento delle alleanze tra scuola e territorio, creando una rete di supporto solida e integrata. <p>Il progetto rappresenta un impegno concreto per la costruzione di una scuola inclusiva, accogliente e orientata al successo di tutti gli studenti, favorendo una crescita armoniosa e integrata all'interno della comunità.</p>
Codice CUP	B24D24001350007
Data inizio prevista	01/07/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Numero moduli	8
Importo richiesto	€ 48.480,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	Experientia N.1
Descrizione	<p>Modulo incentrato sull' esperienza diretta tramite attività ludico-sportive-motorie-scientifiche. La finalità è lo sviluppo di competenze trasversali mediante attività dinamiche in ambienti naturali favorevoli e stimolanti per l'apprendimento permanente.</p> <p>CONTENUTI E ATTIVITÀ</p> <p>Le attività pratiche saranno affiancate da:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborazione di schede informative propedeutiche all'esperienza • Somministrazione di schede didattiche da visionare, elaborare e discutere durante l'esperienza stessa • Redazione di un "diario di bordo" alla fine di ogni esperienza • Condivisione del diario <p>OBIETTIVI DIDATTICI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare le proprie personalità e individualità • Agire in modo consapevole e responsabile • Sviluppare autostima e consapevolezza di sé, del prossimo e dell'ambiente circostante • Promuovere l'inclusione sociale • Prevenire le dipendenze, bullismo e razzismo • Stimolare curiosità di esplorazione dell'ambiente • Maturare coscienza ecologica attraverso contatto diretto con la natura • Sviluppare lo schema corporeo • Rapportarsi con gli altri e conoscere sé stessi, imparando a collaborare anche in contesto di sforzo fisico • Conoscere aspetti caratteristici e tipici della cultura del territorio circostante <p>METODOLOGIE DIDATTICHE</p> <p>Esperienza sul campo ; Apprendimento cooperativo ; Problem Posing e solving ; Learning by doing</p> <p>RISULTATI ATTESI</p> <p>Sviluppo del problem solving in situazioni differenti, dell'autostima, dell'autonomia, del senso di responsabilità? e di appartenenza al gruppo e al territorio ; Sviluppo di capacità comunicative verbali e corporee ; Acquisizione di atteggiamenti favorevoli allo sviluppo del proprio benessere psicofisico</p> <p>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <p>Verifiche d'ingresso, in itinere e finali</p>
Data inizio prevista	01/09/2024

Data fine prevista	31/12/2024
Sede dove è previsto il modulo	varie sul territorio
Numero destinatari	30
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Experientia N.1

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

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	Experientia N.2
Descrizione	<p>Modulo incentrato sull' esperienza diretta tramite attività ludico-sportive-motorie-scientifiche. La finalità è lo sviluppo di competenze trasversali mediante attività dinamiche in ambienti naturali favorevoli e stimolanti per l'apprendimento permanente.</p> <p>CONTENUTI E ATTIVITÀ</p> <p>Le attività pratiche saranno affiancate da:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborazione di schede informative propedeutiche all'esperienza • Somministrazione di schede didattiche da visionare, elaborare e discutere durante l'esperienza stessa • Redazione di un "diario di bordo" alla fine di ogni esperienza • Condivisione del diario <p>OBIETTIVI DIDATTICI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare le proprie personalità e individualità • Agire in modo consapevole e responsabile • Sviluppare autostima e consapevolezza di sé, del prossimo e dell'ambiente circostante • Promuovere l'inclusione sociale • Prevenire le dipendenze, bullismo e razzismo • Stimolare curiosità di esplorazione dell'ambiente • Maturare coscienza ecologica attraverso contatto diretto con la natura • Sviluppare lo schema corporeo • Rapportarsi con gli altri e conoscere sé stessi, imparando a collaborare anche in contesto di sforzo fisico • Conoscere aspetti caratteristici e tipici della cultura del territorio circostante <p>METODOLOGIE DIDATTICHE</p> <p>Esperienza sul campo ; Apprendimento cooperativo ; Problem Posing e solving ; Learning by doing</p> <p>RISULTATI ATTESI</p> <p>Sviluppo del problem solving in situazioni differenti, dell'autostima, dell'autonomia, del senso di responsabilità? e di appartenenza al gruppo e al territorio ; Sviluppo di capacità comunicative verbali e corporee ; Acquisizione di atteggiamenti favorevoli allo sviluppo del proprio benessere psicofisico</p> <p>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <p>Verifiche d'ingresso, in itinere e finali</p>
Data inizio prevista	01/09/2025

Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	varie sul territorio
Numero destinatari	30
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Experientia N.2

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

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	Libri tattili N.2

Descrizione

Descrizione Generale

Il percorso didattico si propone di sviluppare competenze personali, sociali e la capacità di imparare a imparare, nonché la consapevolezza ed espressione culturale, attraverso la creazione di libri illustrati tattili destinati sia a persone non vedenti che vedenti. Questo progetto mira a sensibilizzare gli studenti sulla disabilità visiva, promuovendo l'inclusione e la solidarietà, e a potenziare le loro capacità creative e manuali attraverso attività interdisciplinari che coinvolgono arte, tecnologia e letteratura.

Obiettivi

1. Sviluppo delle Competenze Personali e Sociali: Favorire la crescita personale degli studenti e la loro capacità di collaborare e interagire in modo empatico e rispettoso con persone con disabilità.
2. Capacità di Imparare a Imparare: Potenziare l'autonomia nell'apprendimento, stimolando la curiosità e la capacità di risolvere problemi in modo creativo e collaborativo.
3. Consapevolezza ed Espressione Culturale: Promuovere la consapevolezza delle diverse forme di espressione artistica e culturale e la valorizzazione delle differenze attraverso la creazione di materiali accessibili a tutti.

Strategie Didattiche

1. Apprendimento Esperienziale: Coinvolgere gli studenti in attività pratiche e concrete che li portino a sviluppare competenze manuali e creative.
2. Collaborazione e Lavoro di Gruppo: Favorire il lavoro di squadra e la collaborazione tra pari, promuovendo il dialogo e il confronto.
3. Integrazione Disciplinare: Integrare diverse discipline (arte, tecnologia, letteratura) per offrire un approccio multidisciplinare e stimolante.
4. Inclusione e Sensibilizzazione: Sensibilizzare gli studenti sui temi della disabilità visiva e dell'inclusione, anche attraverso incontri con esperti e persone non vedenti.

Attività

1. Introduzione e Sensibilizzazione:
 - Sessioni teoriche sulla disabilità visiva e sull'importanza dei libri tattili, con interventi di esperti e testimonianze di persone non vedenti.
 - Attività esperienziali in cui gli studenti, bendati, devono svolgere compiti quotidiani per comprendere le sfide affrontate dalle persone non vedenti.
2. Progettazione dei Libri Tattili:

	<ul style="list-style-type: none"> - Sessioni di brainstorming per generare idee e concetti per i libri tattili, tenendo conto delle esigenze sia delle persone non vedenti che vedenti. - Laboratori di design e tecnologia per imparare a utilizzare materiali e tecniche specifiche per la creazione di illustrazioni tattili. <p>3. Creazione dei Libri Tattili:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppo dei Contenuti: Scrittura delle storie e progettazione delle illustrazioni tattili, con particolare attenzione alla fruibilità per le persone non vedenti. - Realizzazione Manuale: Costruzione fisica dei libri utilizzando materiali diversi (carta, stoffa, plastica, ecc.) per creare texture e rilievi percepibili al tatto. <p>4. Presentazione e Condivisione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evento di Presentazione: Organizzazione di un evento aperto al pubblico per presentare i libri tattili creati, con dimostrazioni e letture ad alta voce. - Donazione dei Libri: Donazione dei libri tattili a scuole, biblioteche e associazioni per non vedenti, promuovendo così la diffusione della cultura inclusiva. <p>Risultati Attesi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Miglioramento delle competenze relazionali e dell'empatia degli studenti, con una maggiore consapevolezza delle sfide affrontate dalle persone con disabilità visiva. 2. Sviluppo delle abilità creative e manuali attraverso l'ideazione e la realizzazione di progetti concreti e tangibili. 3. Rafforzamento della capacità degli studenti di apprendere in modo autonomo e di affrontare problemi complessi con soluzioni creative. 4. Diffusione di una cultura inclusiva e solidale, sia all'interno della scuola che nella comunità locale, grazie alla condivisione. 5. Incremento della consapevolezza culturale e della valorizzazione delle diverse forme di espressione artistica, con un particolare focus sull'accessibilità.
Data inizio prevista	01/07/2025
Data fine prevista	30/10/2025
Sede dove è previsto il modulo	LUMM81701P
Numero destinatari	30
Numero ore	30

Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado
-------------	---

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Libri tattili N.2

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

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	Libri Tattili N.1

Descrizione

Descrizione Generale

Il percorso didattico si propone di sviluppare competenze personali, sociali e la capacità di imparare a imparare, nonché la consapevolezza ed espressione culturale, attraverso la creazione di libri illustrati tattili destinati sia a persone non vedenti che vedenti. Questo progetto mira a sensibilizzare gli studenti sulla disabilità visiva, promuovendo l'inclusione e la solidarietà, e a potenziare le loro capacità creative e manuali attraverso attività interdisciplinari che coinvolgono arte, tecnologia e letteratura.

Obiettivi

1. Sviluppo delle Competenze Personali e Sociali: Favorire la crescita personale degli studenti e la loro capacità di collaborare e interagire in modo empatico e rispettoso con persone con disabilità.
2. Capacità di Imparare a Imparare: Potenziare l'autonomia nell'apprendimento, stimolando la curiosità e la capacità di risolvere problemi in modo creativo e collaborativo.
3. Consapevolezza ed Espressione Culturale: Promuovere la consapevolezza delle diverse forme di espressione artistica e culturale e la valorizzazione delle differenze attraverso la creazione di materiali accessibili a tutti.

Strategie Didattiche

1. Apprendimento Esperienziale: Coinvolgere gli studenti in attività pratiche e concrete che li portino a sviluppare competenze manuali e creative.
2. Collaborazione e Lavoro di Gruppo: Favorire il lavoro di squadra e la collaborazione tra pari, promuovendo il dialogo e il confronto.
3. Integrazione Disciplinare: Integrare diverse discipline (arte, tecnologia, letteratura) per offrire un approccio multidisciplinare e stimolante.
4. Inclusione e Sensibilizzazione: Sensibilizzare gli studenti sui temi della disabilità visiva e dell'inclusione, anche attraverso incontri con esperti e persone non vedenti.

Attività

1. Introduzione e Sensibilizzazione:
 - Sessioni teoriche sulla disabilità visiva e sull'importanza dei libri tattili, con interventi di esperti e testimonianze di persone non vedenti.
 - Attività esperienziali in cui gli studenti, bendati, devono svolgere compiti quotidiani per comprendere le sfide affrontate dalle persone non vedenti.
2. Progettazione dei Libri Tattili:

	<ul style="list-style-type: none"> - Sessioni di brainstorming per generare idee e concetti per i libri tattili, tenendo conto delle esigenze sia delle persone non vedenti che vedenti. - Laboratori di design e tecnologia per imparare a utilizzare materiali e tecniche specifiche per la creazione di illustrazioni tattili. <p>3. Creazione dei Libri Tattili:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppo dei Contenuti: Scrittura delle storie e progettazione delle illustrazioni tattili, con particolare attenzione alla fruibilità per le persone non vedenti. - Realizzazione Manuale: Costruzione fisica dei libri utilizzando materiali diversi (carta, stoffa, plastica, ecc.) per creare texture e rilievi percepibili al tatto. <p>4. Presentazione e Condivisione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evento di Presentazione: Organizzazione di un evento aperto al pubblico per presentare i libri tattili creati, con dimostrazioni e letture ad alta voce. - Donazione dei Libri: Donazione dei libri tattili a scuole, biblioteche e associazioni per non vedenti, promuovendo così la diffusione della cultura inclusiva. <p>Risultati Attesi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Miglioramento delle competenze relazionali e dell'empatia degli studenti, con una maggiore consapevolezza delle sfide affrontate dalle persone con disabilità visiva. 2. Sviluppo delle abilità creative e manuali attraverso l'ideazione e la realizzazione di progetti concreti e tangibili. 3. Rafforzamento della capacità degli studenti di apprendere in modo autonomo e di affrontare problemi complessi con soluzioni creative. 4. Diffusione di una cultura inclusiva e solidale, sia all'interno della scuola che nella comunità locale, grazie alla condivisione. 5. Incremento della consapevolezza culturale e della valorizzazione delle diverse forme di espressione artistica, con un particolare focus sull'accessibilità.
Data inizio prevista	01/07/2024
Data fine prevista	01/10/2024
Sede dove è previsto il modulo	LUMM81701P
Numero destinatari	30
Numero ore	30

Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado
-------------	---

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Libri Tattili N.1

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

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	Produzione di Videogames Arcade
Descrizione	<p>Percorso che parte da aspetti culturali e educativi dei videogames per entrare nel vivo della creazione di videogiochi attraverso la programmazione e proseguire con la fase di controllo del prodotto attraverso il gioco. Il modulo coinvolge competenze digitali e competenze imprenditoriali. Saranno impiegati il codice a blocchi, pc e/o tablet e una console arcade. Il lavoro di gruppo è il fulcro intorno al quale verranno gestite e sfruttate le diverse competenze di ogni partecipante (coreografia, animazioni, programmazione, design, collaudo). Saranno forniti spunti e stimoli tratti da esempi reali del mondo dell'industria dei videogames.</p> <p>Obiettivi didattico-formativi del modulo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere l'evoluzione storica dei videogiochi e gli attuali profili professionali legati al mondo dei videogames Realizzare semplici videogiochi mediante programmazione a blocchi: progettazione, programmazione, testing Promuovere il problemsolving e il team-working Conoscere principi di ergonomia e norme di sicurezza legati all'utilizzo dei videogames <p>Metodologie didattiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Team work e project work; - Learning by doing <p>Risultati Attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ogni gruppo dovrà produrre un videogame arcade per partecipare al concorso finale per la premiazione del miglior videogame realizzato
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	LUMM81701P
Numero destinatari	30
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Produzione di Videogames Arcade

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

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	Laboratorio di Matematica n.2

Descrizione

Percorso finalizzato a stimolare il pensiero creativo e le competenze innovative attraverso un approccio pratico ed esperienziale. Gli studenti avranno l'opportunità di lavorare su progetti concreti, sperimentare tecniche di problem-solving creativo e collaborare in team. Le lezioni prevedono una combinazione di teoria e pratica, con un focus particolare sulle competenze digitali e sulle nuove tecnologie. Il corso pone particolare attenzione all'inclusione, alla lotta alla dispersione scolastica e alla promozione dell'interesse femminile per le STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica).

Obiettivi Specifici:

Stimolare il pensiero creativo: Incoraggiare gli studenti a sviluppare idee originali e innovative attraverso tecniche di brainstorming e mind mapping.

Sviluppare competenze di problem-solving: Insegnare agli studenti come affrontare e risolvere problemi complessi utilizzando metodi innovativi.

Fornire competenze digitali di base: Introdurre gli studenti all'uso di strumenti digitali e tecnologie emergenti.

Promuovere il lavoro di squadra: Favorire la collaborazione tra studenti attraverso progetti di gruppo, migliorando le abilità di comunicazione e cooperazione.

Incoraggiare l'imprenditorialità: Fornire conoscenze di base sull'avvio e la gestione di progetti imprenditoriali, incluse nozioni di business plan e marketing.

Favorire l'inclusione: Creare un ambiente di apprendimento accogliente e accessibile per tutti gli studenti, indipendentemente dalle loro differenze socio-economiche, culturali o di genere.

Combattere la dispersione scolastica: Stimolare l'interesse e la motivazione degli studenti per evitare l'abbandono scolastico.

Promuovere l'interesse femminile per le STEM: Incentivare la partecipazione delle ragazze in attività e progetti legati alle discipline scientifiche e tecnologiche.

Strategie Didattiche:

Lezioni frontali: Sessioni teoriche condotte da esperti del settore per fornire le basi concettuali necessarie.

Laboratori pratici: Attività hands-on in cui gli studenti applicano le conoscenze teoriche a progetti concreti, come la costruzione di prototipi o la programmazione di semplici applicazioni.

Progetti di gruppo: Lavori collaborativi su temi specifici, con presentazione finale dei risultati, per sviluppare competenze sociali e di team working.

Mentoring e coaching: Supporto continuo da parte di tutor esperti

	<p>che guidano gli studenti nel loro percorso di apprendimento, con attenzione particolare agli studenti a rischio di abbandono scolastico.</p> <p>Uso di tecnologie avanzate: Introduzione e utilizzo di strumenti digitali e software innovativi per stimolare l'interesse e la partecipazione attiva degli studenti.</p> <p>Workshop tematici: Sessioni specifiche su argomenti STEM, con particolare attenzione all'inclusione delle ragazze, per aumentare la loro consapevolezza e interesse verso queste discipline.</p> <p>Risultati Attesi:</p> <p>Gli studenti saranno in grado di generare idee originali e trovare soluzioni innovative ai problemi.</p> <p>Gli studenti acquisiranno familiarità con le tecnologie emergenti e saranno in grado di utilizzarle in modo efficace.</p> <p>Gli studenti svilupperanno un approccio strutturato e creativo alla risoluzione dei problemi.</p> <p>Gli studenti miglioreranno le loro capacità di comunicazione e collaborazione, essenziali per il lavoro di gruppo.</p> <p>Gli studenti, indipendentemente dalle loro differenze, si sentiranno valorizzati e parte attiva del gruppo.</p> <p>Aumento della motivazione e dell'interesse scolastico, riducendo il rischio di abbandono.</p> <p>Aumento della partecipazione e dell'interesse femminile nelle discipline scientifiche e tecnologiche</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	LUMM81701P
Numero destinatari	30
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Laboratorio di Matematica n.2

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

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	Laboratorio di Matematica n.1

Descrizione

Percorso finalizzato a stimolare il pensiero creativo e le competenze innovative attraverso un approccio pratico ed esperienziale. Gli studenti avranno l'opportunità di lavorare su progetti concreti, sperimentare tecniche di problem-solving creativo e collaborare in team. Le lezioni prevedono una combinazione di teoria e pratica, con un focus particolare sulle competenze digitali e sulle nuove tecnologie. Il corso pone particolare attenzione all'inclusione, alla lotta alla dispersione scolastica e alla promozione dell'interesse femminile per le STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica).

Obiettivi Specifici:

Stimolare il pensiero creativo: Incoraggiare gli studenti a sviluppare idee originali e innovative attraverso tecniche di brainstorming e mind mapping.

Sviluppare competenze di problem-solving: Insegnare agli studenti come affrontare e risolvere problemi complessi utilizzando metodi innovativi.

Fornire competenze digitali di base: Introdurre gli studenti all'uso di strumenti digitali e tecnologie emergenti.

Promuovere il lavoro di squadra: Favorire la collaborazione tra studenti attraverso progetti di gruppo, migliorando le abilità di comunicazione e cooperazione.

Incoraggiare l'imprenditorialità: Fornire conoscenze di base sull'avvio e la gestione di progetti imprenditoriali, incluse nozioni di business plan e marketing.

Favorire l'inclusione: Creare un ambiente di apprendimento accogliente e accessibile per tutti gli studenti, indipendentemente dalle loro differenze socio-economiche, culturali o di genere.

Combattere la dispersione scolastica: Stimolare l'interesse e la motivazione degli studenti per evitare l'abbandono scolastico.

Promuovere l'interesse femminile per le STEM: Incentivare la partecipazione delle ragazze in attività e progetti legati alle discipline scientifiche e tecnologiche.

Strategie Didattiche:

Lezioni frontali: Sessioni teoriche condotte da esperti del settore per fornire le basi concettuali necessarie.

Laboratori pratici: Attività hands-on in cui gli studenti applicano le conoscenze teoriche a progetti concreti, come la costruzione di prototipi o la programmazione di semplici applicazioni.

Progetti di gruppo: Lavori collaborativi su temi specifici, con presentazione finale dei risultati, per sviluppare competenze sociali e di team working.

Mentoring e coaching: Supporto continuo da parte di tutor esperti

	<p>che guidano gli studenti nel loro percorso di apprendimento, con attenzione particolare agli studenti a rischio di abbandono scolastico.</p> <p>Uso di tecnologie avanzate: Introduzione e utilizzo di strumenti digitali e software innovativi per stimolare l'interesse e la partecipazione attiva degli studenti.</p> <p>Workshop tematici: Sessioni specifiche su argomenti STEM, con particolare attenzione all'inclusione delle ragazze, per aumentare la loro consapevolezza e interesse verso queste discipline.</p> <p>Risultati Attesi:</p> <p>Gli studenti saranno in grado di generare idee originali e trovare soluzioni innovative ai problemi.</p> <p>Gli studenti acquisiranno familiarità con le tecnologie emergenti e saranno in grado di utilizzarle in modo efficace.</p> <p>Gli studenti svilupperanno un approccio strutturato e creativo alla risoluzione dei problemi.</p> <p>Gli studenti miglioreranno le loro capacità di comunicazione e collaborazione, essenziali per il lavoro di gruppo.</p> <p>Gli studenti, indipendentemente dalle loro differenze, si sentiranno valorizzati e parte attiva del gruppo.</p> <p>Aumento della motivazione e dell'interesse scolastico, riducendo il rischio di abbandono.</p> <p>Aumento della partecipazione e dell'interesse femminile nelle discipline scientifiche e tecnologiche</p>
Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	31/12/2024
Sede dove è previsto il modulo	LUMM81701P
Numero destinatari	30
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Laboratorio di Matematica n.1

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

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	Laboratorio di Robotica Educativa

<p>Descrizione</p>	<p>Descrizione generale</p> <p>Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici.</p> <p>Obiettivi didattico/formativi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capire cos'è un algoritmo facendo scoprire ai bambini che sono algoritmi alcuni dei modi di operare, nella vita di tutti i giorni e che si realizziamo (quasi) automaticamente - Usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi - Promuovere le attitudini creative negli studenti, la capacità di comunicazione, la cooperazione e il lavoro di gruppo - Favorire l'apprendimento di un metodo per ragionare e sperimentare il mondo - Applicare il coding e il problem solving nella programmazione di piccoli robot educativi (Thymio) <p>Contenuti</p> <p>Il modulo intende fornire alle scuole una serie di strumenti semplici, divertenti e facilmente accessibili per formare i bambini ai concetti di base della programmazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - introduzione al portale code.org e realizzazione di una semplice animazione - realizzazione di attività trasversali - funzioni di Scratch e Scratch junior - progetto a tema concordato da realizzare a gruppi - programmare piccoli robot per svolgere determinati compiti (uscire da un labirinto; danzare, seguire un percorso, ecc.) - Area linguistico-artistico-espressiva <p>L'attività permette di sviluppare competenze linguistiche di base, dal parlato all'ascolto, dalla fruizione alla produzione della lingua scritta.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Area matematico-scientifico-tecnologica <p>L'attività conduce allo sviluppo di competenze relative all'ordine in cui si verificano gli eventi, alla forma, collegata alla funzione, alla relazione tra i numeri, in particolare abilità logiche e capacità di utilizzare le unità di misura</p> <p>Metodologia</p> <p>Quando si parla di innovazione didattica, in realtà, ci si riferisce sia a nuovi ambienti di apprendimento, per esempio sfruttando le nuove tecnologie, sia ai più recenti strumenti della ricerca didattica sia, soprattutto, alle metodologie del costruttivismo e</p>
--------------------	--

	<p>della didattica attiva come: peer tutoring, cooperative learning, learning by doing, digital story-telling, role- playing...</p> <p>L'uso della didattica innovativa e delle nuove tecnologie è uno degli strumenti che può essere determinante nel promuovere il successo formativo e la personalizzazione dei percorsi didattici. Le proposte didattiche saranno volte a favorire e valorizzare l'integrazione tra le diverse esperienze cognitive e culturali del bambino. Le strategie metodologiche si baseranno sulla valorizzazione delle potenzialità di tutti gli alunni, sulla creazione di situazioni motivanti all'ascolto, e alla produzione, sulla valorizzazione del gioco quale mezzo privilegiato per l'attivazione e lo sviluppo del processi cognitivi e di apprendimento. Le insegnanti (curricolare e di potenziamento) individueranno momenti e luoghi per favorire e stimolare l'ascolto regolandone gradatamente i tempi, creando un'atmosfera di aspettativa, proponendo attività adeguate all'età e agli interessi degli alunni, con l'utilizzazione di mediatori ludici, analogici, iconici, simbolici e multimediali.</p> <p>Risultati Attesi</p> <p>Come specificato negli obiettivi, il modulo si prefigge lo sviluppo delle seguenti competenze:</p> <p>Competenze di cittadinanza digitale Competenze di creatività digitale Competenze di base Competenze trasversali</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	LUMM81701P
Numero destinatari	30
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Laboratorio di Robotica Educativa

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

CRITERI DI VALUTAZIONE AVVISO

Domanda criterio - "Coerenza con il PN e il PTOF"

Il progetto è coerente con gli obiettivi del Programma Nazionale 21-27 e del PTOF dell'Istituzione Scolastica?

Risposta:

- SI

Domanda criterio - "Parità di accesso e pari opportunità"

Il progetto garantisce parità di accesso e pari opportunità?

Risposta:

- SI