

ISTITUTO COMPRENSIVO - OSTRÀ-OSTRÀ
Prot. 0009943 del 14/11/2024
IV-1 (Uscita)

AVVISO - 136777, 09/10/2024, FSE+, Agenda NORD
CANDIDATURA N. 5165
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	OSTRÀ
Codice meccanografico	ANIC81000Q
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIALE MATTEOTTI N. 29
Provincia	ANCONA
Comune	OSTRÀ
CAP	60010
Telefono	07168057
Email	ANIC81000Q@istruzione.it
Sito web	
Numero Alunni	326
Plessi	ANIC81000Q ANAA81001L ANAA81002N ANAA81003P ANEE81001T ANEE81002V ANEE81003X ANMM81001R

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Agenda NORD
Istituto	ANIC81000Q - OSTRÀ
Codice candidatura	5165
Importo totale richiesto	€ 64.365,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	6
Data Delibera Collegio docenti	10/09/2024
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	167
Data Delibera Consiglio d'istituto	02/10/2024

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A2.B - Agenda nord	€ 18.180,00
ESO4.6.A1.B - Agenda nord	€ 46.185,00
TOTALE PROGETTI	€ 64.365,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	I LEARN BY DOING	€ 5.907,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	English together	€ 5.907,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	I LEARN BY PLAYING	€ 5.907,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	Scrivere è un gioco da ragazzi	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	Un-Ita-mente	€ 5.754,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	In viaggio con le parole: laboratorio di scrittura creativa	€ 5.754,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Matematica-Mente	€ 5.754,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Sfide matematiche: problem solving e soluzioni creative	€ 5.601,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Alleniamoci a pensare	€ 6.060,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Stem per un quartiere più sostenibile	€ 6.060,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	STEM in Azione con Lego Spike Prime	€ 6.060,00
TOTALE MODULI			€ 64.365,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Agenda nord

ESO4.6.A2

ESO4.6.A2.B

Titolo	ESO4.6.A2.B - Agenda nord
Descrizione	Gli interventi progettati sono finalizzati a superare i divari territoriali, garantendo pari opportunità di istruzione agli studenti mediante approcci metodologici motivanti ed inclusivi. I 3 moduli programmati permetteranno di "capitalizzare" e mettere a sistema le competenze STEM acquisite da allievi e docenti. Saranno privilegiati metodologie laboratoriali e che favoriscano la creatività. I moduli potranno realizzarsi, oltre che nel periodo di sospensione delle attività didattiche, anche durante l'intero anno scolastico attraverso l'estensione del tempo scuola.
Codice CUP	H94D24002270007
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/10/2026
Numero moduli	3
Importo richiesto	€ 18.180,00

MODULO

Tipo modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	50690 - Alleniamoci a pensare
Descrizione	Coding e pensiero computazionale sono alla base del progetto "Alleniamoci a pensare". Il coding dà agli alunni la possibilità di esprimere la loro creatività, di lavorare in gruppo creando dei team per la realizzazione di progetti. Avere, poi, l'opportunità di sviluppare il pensiero computazionale da piccoli significa offrire agli alunni una marcia in più nella vita personale e sociale. I giochi di coding nella scuola primaria rappresentano un ottimo approccio per avvicinare i bambini al mondo della programmazione e per incuriosirli. L'esperienza ha dimostrato che proponendo un approccio ludico i bambini apprendono con più facilità, partecipano con maggiore interesse alle attività e si impegnano di più. I professionisti che si occuperanno di insegnare la programmazione ai più piccoli non dovrebbero quindi sottovalutare l'utilità dei giochi di coding per bambini. Il progetto utilizzerà piattaforme adatte agli alunni di questa età quali: Scratch, CoderDojo ... Di seguito una possibile attività del modulo: Ogni team di alunni sarà stimolato e guidato alla creazione – ideazione e quindi sviluppo di un gioco. I bambini potranno prendere parte alla creazione del gioco scegliendo i dettagli relativi all'ambientazione ed ai personaggi e potranno anche decidere come far procedere il racconto, programmando insieme all'insegnante la funzionalità del gioco.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/10/2026
Sede dove è previsto il modulo	ANEE81001T
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Alleniamoci a pensare

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	52346 - Stem per un quartiere più sostenibile
Descrizione	Il progetto "Steam per un quartiere più sostenibile" è un'iniziativa che mira a sviluppare competenze in materia di cittadinanza attiva riflettendo sull'ambiente e sulle azioni sostenibili. Gli alunni, attraverso una didattica laboratoriale, avranno la possibilità di approcciarsi alla robotica al fine di metterla al servizio della sostenibilità. Si rifletterà su quali siano le esigenze da soddisfare per rendere un quartiere più sostenibile e quali tecnologie utilizzare per il raggiungimento di tale obiettivo. Durante le attività gli alunni avranno la possibilità di utilizzare vari strumenti tecnologici tra i quali i kit "Lego Spike".
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/10/2026
Sede dove è previsto il modulo	ANEE81003X
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Stem per un quartiere più sostenibile

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	52345 - STEM in Azione con Lego Spike Prime

Descrizione

Il progetto ha come obiettivo principale lo sviluppo del pensiero computazionale nei bambini, utilizzando la programmazione in un contesto ludico e collaborativo. Grazie all'utilizzo del kit Lego Spike Prime, i partecipanti apprenderanno come affrontare e risolvere problemi applicando la logica, il pensiero critico e la creatività, migliorando allo stesso tempo le loro competenze nelle discipline STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica). L'intento del progetto è educare le alunne e gli alunni a sviluppare la capacità di risolvere problemi in modo sistematico, individuando strategie efficaci per arrivare alla soluzione. Il pensiero computazionale, che si traduce nella capacità di strutturare un problema in sequenze logiche e risolverlo utilizzando soluzioni algoritmiche, è il focus centrale dell'attività. In questo contesto, il coding diventa uno strumento pratico e stimolante per applicare concetti di logica e algoritmi.

Gli obiettivi generali del progetto sono i seguenti:

- Sviluppare il pensiero critico: stimolando la capacità di progettare e risolvere problemi attraverso l'apprendimento pratico e il gioco.
- Potenziare le competenze logiche: migliorando la capacità di pensare in modo strutturato, ordinato e sequenziale.
- Insegnare la programmazione: utilizzando un linguaggio di programmazione visuale a blocchi per creare soluzioni attraverso il coding.
- Favorire la collaborazione: aumentando le competenze trasversali come il lavoro di gruppo, la comunicazione e la gestione delle dinamiche collaborative.
- Promuovere l'apprendimento delle STEM: offrendo esperienze pratiche che favoriscono un approccio multidisciplinare e attivo alle scienze e alle tecnologie.

Le attività si svolgeranno in un ambiente laboratoriale che favorisce l'apprendimento pratico e l'inclusività. I bambini lavoreranno insieme in piccoli gruppi per affrontare diverse sfide che prevedono l'utilizzo dei kit Lego Spike Prime, combinando l'assemblaggio manuale con l'utilizzo creativo della tecnologia. L'obiettivo è che, attraverso il gioco e la sperimentazione, i bambini imparino a progettare, costruire e programmare movimenti e forme.

Il percorso di apprendimento si sviluppa attraverso un approccio graduale, che include istruzioni chiare e intuitive per il montaggio delle creazioni. L'app Lego Spike guiderà gli studenti passo dopo passo nella costruzione delle loro invenzioni e nell'apprendimento del linguaggio di programmazione a blocchi, consentendo loro di programmare il comportamento e i movimenti dei modelli creati. In

	questo modo, i bambini non solo apprenderanno a utilizzare la tecnologia in modo creativo, ma svilupperanno anche la capacità di affrontare le difficoltà, risolvere problemi complessi e frazionare un problema in sotto-problemi più gestibili. Le attività saranno progettate per stimolare il pensiero algoritmico e la capacità di strutturare soluzioni in modo chiaro e logico. Ogni sfida consentirà agli studenti di affrontare situazioni nuove e di sperimentare soluzioni innovative, migliorando la loro capacità di adattamento e di lavoro di squadra. In definitiva, il progetto non solo mira a insegnare competenze tecniche, ma anche a sviluppare competenze cognitive e relazionali fondamentali per il loro futuro.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/10/2026
Sede dove è previsto il modulo	ANEE81002V
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

STEM in Azione con Lego Spike Prime

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: Agenda nord

ESO4.6.A1

ESO4.6.A1.B

Titolo	ESO4.6.A1.B - Agenda nord
Descrizione	Gli interventi progettati sono finalizzati a superare i divari territoriali, garantendo pari opportunità di istruzione agli studenti mediante approcci metodologici motivanti ed inclusivi. I moduli programmati andranno a rinforzare le competenze di base e potranno realizzarsi, oltre che nel periodo di sospensione delle attività didattiche, anche durante l'intero anno scolastico attraverso l'estensione del tempo scuola.
Codice CUP	H94D24002260007
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/10/2026
Numero moduli	8
Importo richiesto	€ 46.185,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	55585 - Scrivere è un gioco da ragazzi
Descrizione	Il progetto “Scrivere è un gioco da ragazzi” è un’iniziativa nata dall’esigenza di sviluppare il piacere per la scrittura nei bambini attraverso il potenziamento delle competenze espressive e linguistiche. Il progetto si propone di usare la scrittura come strumento per esprimere emozioni e immaginazione e di incoraggiare la creatività e la fantasia. Attraverso attività di scrittura - gioco i bambini acquisiranno maggiore fiducia nelle proprie capacità narrative. Questo percorso ha anche lo scopo di potenziare la capacità di ascolto, di condivisione e di collaborazione, rafforzando la consapevolezza di sé e delle proprie emozioni. La metodologia che verrà utilizzata durante questa iniziativa sarà la didattica laboratoriale, cooperativa, gamification e/o game based learning. Le attività offriranno a tutti gli alunni l’opportunità di vivere un’esperienza motivante e sfidante, lavorando in un ambiente dal clima positivo e inclusivo.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/10/2026
Sede dove è previsto il modulo	ANEE81003X
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Scrivere è un gioco da ragazzi

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	52339 - I LEARN BY DOING
Descrizione	Il modulo "I learn by doing" propone la scuola come luogo fondamentale di inclusione che valorizza, dà spazio, costruisce risorse e si modifica per rispondere ai bisogni e alle necessità di ogni alunno, riconoscendo ed accettando le specificità e le differenze di ognuno. È nell'ottica di una scuola inclusiva che si inserisce il presente progetto che prevede la realizzazione di un percorso educativo-didattico di inglese volto alla valorizzazione e all'inclusione delle differenze, al fine di evitare il pericolo reale di dispersione scolastica già dagli ultimi anni della scuola primaria. Il progetto parte dall'idea che l'Inglese è un linguaggio universale, e come tale, chiunque se ne deve impadronire attraverso il gioco, la musica, il canto, il fare. Le attività musicali, ludiche, laboratoriali sono una occasione per esplorare sé stessi, per esprimersi, relazionarsi e condividere. I diversi laboratori vogliono far intraprendere ai bambini un nuovo percorso di conoscenza della lingua inglese, favorendo maggiore consapevolezza, promuovendo la formazione nel rispetto delle individualità attraverso una full immersion linguistica. Saranno favoriti il dialogo e lo scambio tra alunni, utilizzando tutte le forme di linguaggio (figurativa, artistica, verbale...)
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/10/2026
Sede dove è previsto il modulo	ANEE81002V
Numero destinatari	19
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

I LEARN BY DOING

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	€ 2.907,00
TOTALE				€ 5.907,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	52340 - English together
Descrizione	Il progetto mira a favorire l'apprendimento della lingua inglese attraverso attività che sviluppino la comprensione e l'espressione orale, stimolando al contempo la curiosità e la motivazione degli alunni. L'obiettivo finale è far sì che i bambini acquisiscano le basi per esprimersi in inglese con frasi semplici e riconoscano vocaboli di uso comune in contesti quotidiani, oltre a favorire una prima consapevolezza culturale. Il progetto utilizza un approccio ludico e partecipativo per mantenere alto l'interesse e coinvolgere attivamente gli studenti promuovendo la collaborazione con attività di gruppo che promuovano la comunicazione e l'ascolto reciproco. Gli alunni saranno protagonisti motivati del loro imparare e sperimenteranno un approccio di "full immersion" nella lingua inglese, che permetterà loro di apprendere in modo significativo. Il progetto si può adattare ai vari livelli di competenza dei bambini e creare un percorso graduale per aiutarli a scoprire l'inglese in modo divertente e stimolante.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/10/2026
Sede dove è previsto il modulo	ANEE81003X
Numero destinatari	19
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

English together

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	€ 2.907,00
TOTALE				€ 5.907,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	52341 - Matematica-Mente
Descrizione	Il progetto "Matematicamente" strizzando l'occhio alle STEM unisce i giochi matematici a quelli scientifici, tecnologici e ingegneristici. Gli alunni potranno, attraverso attività laboratoriali da soli e/o in piccolo gruppo, affrontare il mondo della matematica da un punto di vista diverso, quello del fare, del costruire, del giocare. Verranno messe in campo le conoscenze matematiche, e approfondite, utilizzando le Lego (mattoncini su mattoncini), le piattaforme matematiche quali Matific, Oiler, attività di storytelling... Si lavorerà sul piacere di fare e quindi sul piacere di apprendere facendo. Il fine ultimo sarà lo star bene a scuola imparando nuove conoscenze e mettendo al servizio del fare le nozioni matematiche apprese fino a questo momento. Nel piccolo gruppo i bambini potranno sperimentare la condivisione di idee e il poter essere tutor e non solo alunni, creatori di progetti, giochi matematici e tecnologici.
Data inizio prevista	02/09/2025
Data fine prevista	31/10/2026
Sede dove è previsto il modulo	ANEE81001T
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Matematica-Mente

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	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	50696 - Un-Ita-mente
Descrizione	Il progetto "Un-Ita-mente" si pone come obiettivo la partecipazione attiva degli alunni, coinvolgendoli nella risoluzione di problemi, discussioni e attività pratiche. La lingua italiana diventa strumento per delle lezioni dialogate dove gli alunni non solo interagiscono con l'insegnante ma tra di loro, scambiandosi conoscenze, opinioni, ipotesi. Si potranno utilizzare piattaforme (Wordwall, ...) per creare risorse didattiche interattive utilizzabili attraverso Internet o stampabili. Gli alunni da soli o in piccolo gruppo potranno creare esercizi linguistici come: cruciverba, flashcards, videogame... Altra attività che gli alunni potranno ideare e poi creare saranno dei quiz sulla lingua italiana calibrandoli su livelli di conoscenza per i compagni, trasformandosi così anche in docenti e/o tutor. La tecnologia al servizio dell'apprendimento condiviso, ma non solo, come stimolo per una curiosità nuova, una finestra da aprire su altri panorami, sempre però con il fine ultimo del coinvolgere, appassionare e approfondire la nostra lingua madre.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/10/2026
Sede dove è previsto il modulo	ANEE81001T
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Un-Ita-mente

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	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	50695 - I LEARN BY PLAYING
Descrizione	Il modulo "I learn by playing", propone la scuola come luogo fondamentale di inclusione che valorizza, dà spazio, costruisce risorse e si modifica per rispondere ai bisogni e alle necessità di ogni alunno, riconoscendo ed accettando le specificità e le differenze di ognuno. È nell'ottica di una scuola inclusiva che si inserisce il presente progetto che prevede la realizzazione di un percorso educativo-didattico di inglese volto alla valorizzazione e all'inclusione delle differenze, al fine di evitare il pericolo reale di dispersione scolastica già dagli ultimi anni della scuola primaria. Il progetto parte dall'idea che l'Inglese è un linguaggio universale, e come tale, chiunque se ne deve impadronire attraverso il gioco, la musica, il canto, il fare. Le attività musicali, ludiche, laboratoriali sono una occasione per esplorare se stessi, per esprimersi, relazionarsi e condividere. I diversi laboratori vogliono far intraprendere ai bambini un nuovo percorso di conoscenza della lingua inglese, favorendo maggiore consapevolezza, promuovendo la formazione nel rispetto delle individualità attraverso una full immersion linguistica. Saranno favoriti il dialogo e lo scambio tra alunni, utilizzando tutte le forme di linguaggio (figurativa, artistica, verbale...). Questi sono alcuni degli obiettivi che questo modulo si propone di raggiungere, attivando attività ludico-musicali, di ascolto, di creazione e di produzione.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/10/2026
Sede dove è previsto il modulo	ANEE81001T
Numero destinatari	19
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

I LEARN BY PLAYING

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	€ 2.907,00
TOTALE				€ 5.907,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	56133 - Sfide matematiche: problem solving e soluzioni creative
Descrizione	Il progetto si propone di potenziare e sviluppare nelle alunne e negli alunni competenze di problem solving attraverso una didattica attiva e partecipativa, in cui gli studenti sono posti al centro del processo di apprendimento. Il metodo adottato prevede la presentazione di problemi aperti, complessi e sfidanti, che incoraggiano gli studenti a utilizzare il pensiero divergente e critico per trovare soluzioni innovative. L'approccio mira a rendere gli alunni capaci di affrontare problemi matematici in contesti sfidanti e reali, applicando diverse strategie risolutive e avvalendosi di strumenti tecnologici, come software didattici e applicazioni digitali per la matematica. Le attività si svolgeranno principalmente in modalità laboratoriale, con un'alternanza di lezioni interattive, sessioni di lavoro collaborativo e utilizzo di strumenti digitali per la rappresentazione e la risoluzione dei problemi. Il percorso sarà strutturato in modo da proporre problemi di difficoltà crescente, consentendo agli studenti di acquisire sicurezza e competenza in maniera graduale. Una parte fondamentale del percorso sarà la riflessione sull'errore. Gli errori, infatti, verranno considerati come opportunità di apprendimento e non come fallimenti. Gli studenti saranno incoraggiati a rivedere e analizzare gli errori commessi durante la risoluzione dei problemi, riflettendo sulle cause e individuando strategie alternative. Questo processo di autoriflessione aiuterà a sviluppare il pensiero critico e la metacognizione, rendendo gli alunni più consapevoli dei propri processi di pensiero e delle scelte effettuate.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/10/2026
Sede dove è previsto il modulo	ANEE81002V
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Sfide matematiche: problem solving e soluzioni creative

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	56137 - In viaggio con le parole: laboratorio di scrittura creativa
Descrizione	Il progetto, sviluppandosi come attività laboratoriale, si inserisce in un percorso didattico innovativo, centrato sullo sviluppo delle competenze linguistiche e narrative attraverso approcci metodologici coinvolgenti e stimolanti. Questo laboratorio mira a creare un ambiente di apprendimento dinamico che valorizza la capacità immaginativa, la fantasia e la comunicazione verbale e scritta dei bambini. Il laboratorio utilizza il gioco come strumento per incentivare la creatività dei bambini, rendendo l'apprendimento divertente e stimolante. Attraverso giochi di ruolo, improvvisazioni, e attività ludiche che riguardano la scrittura, i bambini impareranno a costruire storie partendo da spunti diversi, come immagini, parole o emozioni. Questo approccio aiuta ad abbattere le barriere della paura del "non saper fare" e incoraggia l'espressione spontanea. Il progetto mira a favorire il miglioramento delle competenze linguistiche attraverso attività che integrano lettura, scrittura, riflessione e condivisione. Le attività mireranno a: •stimolare l'immaginazione, la creatività e la capacità di scrivere testi narrativi e descrittivi attraverso attività pratiche; •migliorare le competenze grammaticali e sintattiche in un contesto ludico e creativo; •favorire il lavoro di gruppo e la collaborazione tra gli alunni attraverso la scrittura collettiva; •promuovere l'espressione di emozioni e pensieri personali attraverso la scrittura; •potenziare l'autonomia nella produzione di testi, incoraggiando i bambini a revisionare e migliorare i propri scritti. Il laboratorio è progettato per essere accessibile e coinvolgente per tutti gli alunni, indipendentemente dalle loro capacità, background culturale e necessità educative speciali.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/10/2026
Sede dove è previsto il modulo	ANEE81002V
Numero destinatari	18

Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

In viaggio con le parole: laboratorio di scrittura creativa

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	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

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