

**AVVISO - 136777, 09/10/2024, FSE+, Agenda NORD**  
**CANDIDATURA N. 6174**  
**ANAGRAFICA SCUOLA**

| DATI ANAGRAFICI       |  |
|-----------------------|--|
| Denominazione         | D. CAMBELLOTTI - SEDE CENTRALE   |
| Codice meccanografico | RMIC8AP00T   |
| Tipo istituto         | ISTITUTO COMPRENSIVO   |
| Indirizzo             | VIA DELLA PINETA 2   |
| Provincia             | ROMA   |
| Comune                | ROCCA PRIORA   |
| CAP                   | 00040  |
| Telefono              | 0697859140   |
| Email                 | RMIC8AP00T@istruzione.it   |
| Sito web              |  |
| Numero Alunni         | 408  |
| Plessi                | RMIC8AP00T<br>RMAA8AP01P<br>RMAA8AP02Q<br>RMEE8AP01X<br>RMEE8AP021<br>RMMM8AP01V |

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

## RIEPILOGO CANDIDATURA

|  |                                |
|--|--------------------------------|
| Avviso                                   | Agenda NORD                    |
| Istituto                                 | RMIC8AP00T - D. CAMBELLOTTI    |
| Codice candidatura                       | 6174                           |
| Importo totale richiesto                 | € 48.480,00                    |
| Num. Prot. Delibera Collegio docenti     | Prot. 0007038/U del 06/11/2024 |
| Data Delibera Collegio docenti           | 23/11/2023                     |
| Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto | Prot. 0007039/U del 06/11/2024 |
| Data Delibera Consiglio d'istituto       | 29/11/2023                     |

## RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

| Progetto  | Importo            |
|---|--------------------|
| ESO4.6.A1.B - Gioca e impara: storie in italiano e avventure in inglese | € 24.240,00        |
| ESO4.6.A2.B - Piccoli programmatori, grandi idee                        | € 24.240,00        |
| <b>TOTALE PROGETTI</b>  | <b>€ 48.480,00</b> |

## RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

| Sottoazione          | Tipologia modulo   | Titolo  | Importo            |
|----------------------|--|---|--------------------|
| ESO4.6.A1.B          | Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria             | ENGLISH IS FUN CF                                 | € 6.060,00         |
| ESO4.6.A1.B          | Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria             | English is Fun CU                                 | € 6.060,00         |
| ESO4.6.A1.B          | Lingua madre   | Linguaggi in armonia CU                           | € 6.060,00         |
| ESO4.6.A1.B          | Lingua madre   | Linguaggi in armonia CF                           | € 6.060,00         |
| ESO4.6.A2.B          | Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale | Robot & codici: esploratori digitali in azione CF | € 6.060,00         |
| ESO4.6.A2.B          | Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale | Digital@rt CU                                     | € 6.060,00         |
| ESO4.6.A2.B          | Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale | Digital@rt CF                                     | € 6.060,00         |
| ESO4.6.A2.B          | Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale | Robot & codici: esploratori digitali in azione CU | € 6.060,00         |
| <b>TOTALE MODULI</b> |  |   | <b>€ 48.480,00</b> |

## PROGETTI E MODULI

## Progetto: Gioca e impara: storie in italiano e avventure in inglese

### ESO4.6.A1

### ESO4.6.A1.B

Titolo

ESO4.6.A1.B - Gioca e impara: storie in italiano e avventure in inglese

Descrizione

Il progetto è elaborato in coerenza con gli obiettivi individuati nel piano di miglioramento, con quanto esplicitato nel PTOF 2022-2025 in relazione al potenziamento dell'offerta formativa e con il curriculum d'Istituto. Esso propone la realizzazione di quattro percorsi da 30 ore, due destinati al plesso del centro urbano e due al plesso di Colle di Fuori, che permetteranno a gruppi di alunni della scuola primaria di potenziare le proprie competenze in lingua italiana (competenza alfabetico-funzionale) e in lingua inglese (competenza multilinguistica), sviluppando al contempo anche quelle di tipo trasversale quali la competenza personale e sociale, la metacognizione, la cittadinanza e la consapevolezza culturale. Le competenze si costruiscono sempre all'interno di contesti che, per essere efficaci, devono essere il più possibile diversificati e collegati a situazioni di vita reale, sotto la spinta essenziale della motivazione e dell'interesse. Per questa ragione, i moduli saranno caratterizzati da approcci alternativi e stimolanti e da metodologie didattiche innovative, proprio per riuscire a catturare l'attenzione e l'interesse dei ragazzi; sono inoltre progettati in coerenza con le attività curricolari, affinché possano costituire un arricchimento ed un approfondimento delle stesse. I moduli hanno anche l'obiettivo, prioritario, di promuovere la socializzazione, l'inclusione, l'amicizia e la solidarietà. Tutti gli alunni, nell'ambito delle proprie specificità, potranno fruire di metodologie, strumenti, tecniche e strategie flessibili che consentiranno loro di seguire la via più agibile verso il proprio apprendimento e di valorizzare le proprie potenzialità. I due moduli finalizzati al potenziamento della lingua italiana, denominati "Linguaggi in armonia", prevedono l'uso della drammatizzazione e del linguaggio teatrale quale mezzo per rafforzare le competenze disciplinari, accompagnando nel contempo gli alunni ad una maggior consapevolezza del rapporto tra realtà e finzione, stimolando la creatività e favorendo il rispetto reciproco nella condivisione dello spazio fisico ed emotivo. I due moduli restanti, tesi al potenziamento della competenza in lingua inglese e denominati "English is Fun", prevederanno anch'essi un rinforzo delle competenze già acquisite in ambito curricolare e saranno caratterizzati da un approccio comunicativo e da una prospettiva di tipo azionale, che si realizza attraverso l'apprendimento collaborativo, l'interazione tra pari e la simulazione di azioni quotidiane. I risultati attesi a seguito dell'erogazione dei moduli fin qui descritti, in coerenza con le finalità del piano "Agenda Nord", includono la valorizzazione ed il potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano e alla lingua

|                      |   |
|----------------------|---|
|                      | inglese, il rafforzamento della motivazione all'impegno e all'apprendimento, il riconoscimento della competenza in materia di cittadinanza intesa come partecipazione ed inclusione sociale, il contrasto alla fragilità negli apprendimenti e alla dispersione scolastica, la promozione del successo formativo. |
| Codice CUP           | J54D24002140007   |
| Data inizio prevista | 15/02/2025  |
| Data fine prevista   | 31/12/2026  |
| Numero moduli        | 4   |
| Importo richiesto    | € 24.240,00   |

## MODULO

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| Tipo modulo                    | Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria  |
| Titolo modulo                  | 53599 - ENGLISH IS FUN CF   |
| Descrizione                    | <p>Il modulo, in linea con il Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue, con le competenze chiave europee e con le Indicazioni nazionali per il curricolo, si rivolge ad alunni della scuola primaria e mira a stimolare l'interesse e la curiosità per l'apprendimento delle lingue straniere e a potenziare le competenze linguistico-comunicative di base in lingua inglese. Gli obiettivi, corrispondenti al livello A1 del QCER, riguarderanno l'uso di espressioni di uso quotidiano e frasi basilari tese a soddisfare bisogni di tipo concreto, saper presentare se stessi e gli altri, saper interagire in modo semplice su aspetti personali che riguardano l'ambiente familiare e scolastico. Inoltre, attraverso un approccio comunicativo, ludico, dinamico, collaborativo e interattivo, nonché attraverso l'utilizzo di metodologie didattiche innovative e di strumenti e applicazioni digitali all'avanguardia, si intende incrementare la capacità di ascolto, migliorare l'espressione e l'interazione orale (pronuncia, accento, intonazione, fluidità), potenziare la comprensione della lingua scritta, che sarà utilizzata per rafforzare il lessico e le strutture comunicative già acquisite, favorire alcuni aspetti della cultura e della civiltà dei paesi anglofoni in un'ottica di arricchimento interculturale.</p> |
| Data inizio prevista           | 01/10/2025  |
| Data fine prevista             | 30/05/2026  |
| Sede dove è previsto il modulo | RMEE8AP021  |
| Numero destinatari             | 20  |
| Numero ore                     | 30  |
| Destinatari                    | Alunne/i scuola Primaria  |

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### ENGLISH IS FUN CF

| 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        |
| <b>TOTALE</b> |               |                      |                 | <b>€ 6.060,00</b> |

## MODULO

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| Tipo modulo                    | Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria  |
| Titolo modulo                  | 58016 - English is Fun CU   |
| Descrizione                    | <p>Il modulo, in linea con il Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue, con le competenze chiave europee e con le Indicazioni nazionali per il curricolo, si rivolge ad alunni della scuola primaria e mira a stimolare l'interesse e la curiosità per l'apprendimento delle lingue straniere e a potenziare le competenze linguistico-comunicative di base in lingua inglese. Gli obiettivi, corrispondenti al livello A1 del QCER, riguarderanno l'uso di espressioni di uso quotidiano e frasi basilari tese a soddisfare bisogni di tipo concreto, saper presentare se stessi e gli altri, saper interagire in modo semplice su aspetti personali che riguardano l'ambiente familiare e scolastico. Inoltre, attraverso un approccio comunicativo, ludico, dinamico, collaborativo e interattivo, nonché attraverso l'utilizzo di metodologie didattiche innovative e di strumenti e applicazioni digitali all'avanguardia, si intende incrementare la capacità di ascolto, migliorare l'espressione e l'interazione orale (pronuncia, accento, intonazione, fluidità), potenziare la comprensione della lingua scritta, che sarà utilizzata per rafforzare il lessico e le strutture comunicative già acquisite, favorire alcuni aspetti della cultura e della civiltà dei paesi anglofoni in un'ottica di arricchimento interculturale.</p> |
| Data inizio prevista           | 01/10/2025  |
| Data fine prevista             | 30/05/2026  |
| Sede dove è previsto il modulo | RMEE8AP01X  |
| Numero destinatari             | 20  |
| Numero ore                     | 30  |
| Destinatari                    | Alunne/i scuola Primaria  |

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### English is Fun CU

| 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        |
| <b>TOTALE</b> |               |                      |                 | <b>€ 6.060,00</b> |

## MODULO

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| Tipo modulo                    | Lingua madre   |
| Titolo modulo                  | 58021 - Linguaggi in armonia CU  |
| Descrizione                    | <p>Il modulo si rivolge ad alunni della scuola primaria ed intende, attraverso il metodo della drammatizzazione, potenziare le capacità linguistiche ed espressive nonché favorire la riflessione sullo strumento-lingua come veicolo fondamentale per raccontare fatti e per comunicare idee, pensieri ed emozioni. Il setting teatrale rappresenta inoltre uno strumento di inclusione, utile ad accogliere e a valorizzare le specificità di ciascun alunno, offrendo un'importante occasione di formazione culturale e relazionale. La drammatizzazione e la sua "messa in scena" esercitano le abilità ricettive, produttive, la competenza grammaticale e quella lessicale, permettendo agli alunni di mettersi in gioco tramite l'esplorazione e la valorizzazione delle proprie risorse, utilizzando nel contempo la gestualità, il linguaggio verbale e non verbale in funzione della "narrazione" per esprimere i propri sentimenti in maniera adeguata, creare situazioni di benessere collettivo e di divertimento, ascoltare, osservare e interagire nel rispetto degli altri. Il modulo costituirà un percorso dinamico, ludico e creativo che mirerà a stimolare gli alunni guidandoli alla conoscenza e all'elaborazione dei propri mezzi espressivi: intuito, capacità di ascolto e di sintesi, percezione, espressione degli stati d'animo, comunicazione. L'espressione teatrale, attraverso i suoi giochi di ruolo, le improvvisazioni e le simulazioni, attraverso l'uso creativo del corpo e della voce, sarà il filo conduttore per elaborare e sviluppare importanti tematiche didattico-espressive.</p> |
| Data inizio prevista           | 02/04/2025   |
| Data fine prevista             | 30/05/2026   |
| Sede dove è previsto il modulo | RMEE8AP01X   |
| Numero destinatari             | 20   |
| Numero ore                     | 30   |
| Destinatari                    | Alunne/i scuola Primaria   |

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Linguaggi in armonia CU

| 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        |
| <b>TOTALE</b> |               |                      |                 | <b>€ 6.060,00</b> |

## MODULO

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| Tipo modulo                    | Lingua madre   |
| Titolo modulo                  | 58018 - Linguaggi in armonia CF  |
| Descrizione                    | <p>Il modulo si rivolge ad alunni della scuola primaria ed intende, attraverso il metodo della drammatizzazione, potenziare le capacità linguistiche ed espressive nonché favorire la riflessione sullo strumento-lingua come veicolo fondamentale per raccontare fatti e per comunicare idee, pensieri ed emozioni. Il setting teatrale rappresenta inoltre uno strumento di inclusione, utile ad accogliere e a valorizzare le specificità di ciascun alunno, offrendo un'importante occasione di formazione culturale e relazionale. La drammatizzazione e la sua "messa in scena" esercitano le abilità ricettive, produttive, la competenza grammaticale e quella lessicale, permettendo agli alunni di mettersi in gioco tramite l'esplorazione e la valorizzazione delle proprie risorse, utilizzando nel contempo la gestualità, il linguaggio verbale e non verbale in funzione della "narrazione" per esprimere i propri sentimenti in maniera adeguata, creare situazioni di benessere collettivo e di divertimento, ascoltare, osservare e interagire nel rispetto degli altri. Il modulo costituirà un percorso dinamico, ludico e creativo che mirerà a stimolare gli alunni guidandoli alla conoscenza e all'elaborazione dei propri mezzi espressivi: intuito, capacità di ascolto e di sintesi, percezione, espressione degli stati d'animo, comunicazione. L'espressione teatrale, attraverso i suoi giochi di ruolo, le improvvisazioni e le simulazioni, attraverso l'uso creativo del corpo e della voce, sarà il filo conduttore per elaborare e sviluppare importanti tematiche didattico-espressive.</p> |
| Data inizio prevista           | 15/05/2025   |
| Data fine prevista             | 30/05/2026   |
| Sede dove è previsto il modulo | RMEE8AP021   |
| Numero destinatari             | 20   |
| Numero ore                     | 30   |
| Destinatari                    | Alunne/i scuola Primaria   |

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Linguaggi in armonia CF

| 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        |
| <b>TOTALE</b> |               |                      |                 | <b>€ 6.060,00</b> |

## Progetto: Piccoli programmatori, grandi idee

### ESO4.6.A2

### ESO4.6.A2.B

|        |  |
|--------|--|
| Titolo | ESO4.6.A2.B - Piccoli programmatori, grandi idee |
|--------|--|

Descrizione

Il progetto è elaborato in coerenza con gli obiettivi individuati nel piano di miglioramento, con quanto esplicitato nel PTOF 2022-2025 in relazione al potenziamento dell'offerta formativa e con il curriculum d'Istituto. Esso propone la realizzazione di quattro percorsi da 30 ore, due destinati al plesso del centro urbano e due al plesso di Colle di Fuori, che permetteranno a gruppi di alunni della scuola primaria di potenziare, tramite lo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività, le proprie competenze digitali e, al contempo, anche quelle di tipo trasversale quali la competenza personale e sociale, la metacognizione, la cittadinanza e la competenza imprenditoriale. Le competenze si costruiscono sempre all'interno di contesti che, per essere efficaci, devono essere il più possibile diversificati e collegati a situazioni di vita reale, sotto la spinta essenziale della motivazione e dell'interesse. Per questa ragione, i moduli saranno caratterizzati da approcci alternativi e stimolanti e da metodologie didattiche innovative, proprio per riuscire a catturare l'attenzione e l'interesse dei ragazzi; sono inoltre progettati in coerenza con le attività curriculari, affinché possano costituire un arricchimento ed un approfondimento delle stesse. I moduli hanno anche l'obiettivo, prioritario, di promuovere la socializzazione, l'inclusione, l'amicizia e la solidarietà. Tutti gli alunni, nell'ambito delle proprie specificità, potranno fruire di metodologie, strumenti, tecniche e strategie flessibili che consentiranno loro di seguire la via più agibile verso il proprio apprendimento e di valorizzare le proprie potenzialità. I due moduli denominati "Digital@rt" sono tesi a sviluppare negli alunni le competenze digitali tramite attività e laboratori di tipo artistico-creativo, che consentiranno loro di esplorare strumenti tecnologici e applicazioni utili alla creazione di opere d'arte digitali, favorendo l'espressività, il pensiero creativo, la collaborazione e l'innovazione. I restanti moduli, denominati "Robot & codici: esploratori digitali in azione", hanno lo scopo di rendere gli alunni non solo fruitori bensì soggetti attivi rispetto alla tecnologia, in grado di comprenderne i meccanismi attraverso un metodo semplice ed intuitivo come il coding, che consentirà loro di apprendere come risolvere problemi complessi grazie all'individuazione e alla formalizzazione di step sequenziali. Nella loro formulazione, i percorsi sono intesi come esperienze pratiche di scrittura in codice, con e senza l'uso diretto degli strumenti tecnologici. La fascia d'età del target di riferimento richiede un approccio ludico, di tipo strettamente esperienziale, teso ad ideare e a realizzare sequenze logiche utili a raggiungere un determinato scopo, a tradurle utilizzando un codice di riferimento e infine a

|                      |  |
|----------------------|--|
|                      | renderle attive attraverso la narrazione e il gioco. |
| Codice CUP           | J54D24002150007                                      |
| Data inizio prevista | 15/05/2025   |
| Data fine prevista   | 15/12/2026   |
| Numero moduli        | 4  |
| Importo richiesto    | € 24.240,00  |

## MODULO

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| Tipo modulo                    | Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale  |
| Titolo modulo                  | 53625 - Robot & codici: esploratori digitali in azione CF   |
| Descrizione                    | <p>Il modulo propone di applicare il coding alla narrazione e al gioco attraverso l'uso dei costrutti della programmazione a supporto della fantasia e della creatività. Si configura come un avvio al pensiero creativo e computazionale che, attraverso metodologie innovative come il coding e la robotica, guiderà gli alunni in un percorso che consentirà loro di sviluppare competenze trasversali, rendendo palese il collegamento tra saperi astratti e aspetti applicativi propri delle scienze e della tecnologia. Lo scopo sarà quello di stimolare il pensiero creativo e al tempo stesso di seguire il rigore di un percorso strutturato in piccoli passi finalizzato alla risoluzione di un problema complesso.</p> <p>Agli alunni potranno essere presentate attività sia tipo tecnologico sia di tipo "unplugged", cioè senza l'utilizzo di strumenti digitali, tese a potenziare le abilità percettive, motorie, linguistiche, intellettive. La metodologia che si adotterà nei laboratori intende favorire in primo luogo l'apprendimento attivo e cooperativo, in cui ciascun partecipante potrà lavorare secondo le proprie capacità, preferenze e attitudini, nonché creare spazi di confronto ed opportunità di crescita, promuovendo l'ampliamento delle competenze disciplinari, trasversali, sociali e la metacognizione.</p> |
| Data inizio prevista           | 01/10/2025  |
| Data fine prevista             | 30/05/2026  |
| Sede dove è previsto il modulo | RMEE8AP021  |
| Numero destinatari             | 20  |
| Numero ore                     | 30  |
| Destinatari                    | Alunne/i scuola Primaria  |

## SCHEMA FINANZIARIA MODULO

### Robot & codici: esploratori digitali in azione CF

| 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        |
| <b>TOTALE</b> |               |                      |                 | <b>€ 6.060,00</b> |

## MODULO

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| Tipo modulo                    | Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale   |
| Titolo modulo                  | 58092 - Digital@rt CU  |
| Descrizione                    | <p>Il progetto è ideato per introdurre i bambini della scuola primaria al mondo dell'arte attraverso strumenti didattici innovativi, combinando creatività, manualità e competenze tecnologiche.</p> <p>Gli alunni apprenderanno come creare opere d'arte digitali, racconti illustrati e presentazioni animate, imparando ad utilizzare applicazioni semplici e intuitive adatte alla loro età.</p> <p>Il modulo ha come obiettivi primari quelli di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-sviluppare le abilità artistiche, incoraggiando gli alunni a esprimere le proprie idee e emozioni attraverso l'arte visiva, sia tradizionale che digitale;</li> <li>-sviluppare le competenze digitali, grazie all'utilizzo di applicazioni per realizzare disegni, collage o semplici animazioni;</li> <li>-promuovere il pensiero creativo e l'innovazione, aiutando i bambini a vedere la tecnologia come uno strumento per esprimere la propria creatività e per realizzare opere personali e originali.</li> </ul> <p>Le attività principali riguarderanno la realizzazione di laboratori di disegno digitale, durante i quali gli alunni esploreranno applicazioni di disegno e pittura digitale per creare illustrazioni , quadri colorati e collage multimediali, utilizzando immagini scattate o selezionate, per raccontare storie o esplorare temi legati alla vita quotidiana o al mondo naturale.</p> <p>I lavori degli alunni potranno poi essere esposti in una galleria virtuale, permettendo alle famiglie e alla comunità scolastica di apprezzare il percorso creativo svolto. Attraverso questo percorso gli alunni potranno rafforzare le proprie competenze digitali sviluppando nel contempo anche la competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale, le capacità di collaborazione e condivisione, il pensiero critico e il problem solving</p> |
| Data inizio prevista           | 15/05/2025   |
| Data fine prevista             | 30/05/2026   |
| Sede dove è previsto il modulo | RMEE8AP01X   |
| Numero destinatari             | 20   |

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

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Digital@rt CU

| 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        |
| <b>TOTALE</b> |               |                      |                 | <b>€ 6.060,00</b> |

## MODULO

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| Tipo modulo                    | Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale   |
| Titolo modulo                  | 58090 - Digital@rt CF  |
| Descrizione                    | <p>Il progetto è ideato per introdurre i bambini della scuola primaria al mondo dell'arte attraverso strumenti didattici innovativi, combinando creatività, manualità e competenze tecnologiche.</p> <p>Gli alunni apprenderanno come creare opere d'arte digitali, racconti illustrati e presentazioni animate, imparando ad utilizzare applicazioni semplici e intuitive adatte alla loro età.</p> <p>Il modulo ha come obiettivi primari quelli di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-sviluppare le abilità artistiche, incoraggiando gli alunni a esprimere le proprie idee e emozioni attraverso l'arte visiva, sia tradizionale che digitale;</li> <li>-sviluppare le competenze digitali, grazie all'utilizzo di applicazioni per realizzare disegni, collage o semplici animazioni;</li> <li>-promuovere il pensiero creativo e l'innovazione, aiutando i bambini a vedere la tecnologia come uno strumento per esprimere la propria creatività e per realizzare opere personali e originali.</li> </ul> <p>Le attività principali riguarderanno la realizzazione di laboratori di disegno digitale, durante i quali gli alunni esploreranno applicazioni di disegno e pittura digitale per creare illustrazioni , quadri colorati e collage multimediali, utilizzando immagini scattate o selezionate, per raccontare storie o esplorare temi legati alla vita quotidiana o al mondo naturale.</p> <p>I lavori degli alunni potranno poi essere esposti in una galleria virtuale, permettendo alle famiglie e alla comunità scolastica di apprezzare il percorso creativo svolto. Attraverso questo percorso gli alunni potranno rafforzare le proprie competenze digitali sviluppando nel contempo anche la competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale, le capacità di collaborazione e condivisione, il pensiero critico e il problem solving</p> |
| Data inizio prevista           | 15/05/2025   |
| Data fine prevista             | 30/05/2026   |
| Sede dove è previsto il modulo | RMEE8AP021   |
| Numero destinatari             | 20   |

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

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Digital@rt CF

| 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        |
| <b>TOTALE</b> |               |                      |                 | <b>€ 6.060,00</b> |

## MODULO

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| Tipo modulo                    | Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale  |
| Titolo modulo                  | 58087 - Robot & codici: esploratori digitali in azione CU   |
| Descrizione                    | <p>Il modulo propone di applicare il coding alla narrazione e al gioco attraverso l'uso dei costrutti della programmazione a supporto della fantasia e della creatività. Si configura come un avvio al pensiero creativo e computazionale che, attraverso metodologie innovative come il coding e la robotica, guiderà gli alunni in un percorso che consentirà loro di sviluppare competenze trasversali, rendendo palese il collegamento tra saperi astratti e aspetti applicativi propri delle scienze e della tecnologia. Lo scopo sarà quello di stimolare il pensiero creativo e al tempo stesso di seguire il rigore di un percorso strutturato in piccoli passi finalizzato alla risoluzione di un problema complesso.</p> <p>Agli alunni potranno essere presentate attività sia tipo tecnologico sia di tipo "unplugged", cioè senza l'utilizzo di strumenti digitali, tese a potenziare le abilità percettive, motorie, linguistiche, intellettive. La metodologia che si adotterà nei laboratori intende favorire in primo luogo l'apprendimento attivo e cooperativo, in cui ciascun partecipante potrà lavorare secondo le proprie capacità, preferenze e attitudini, nonché creare spazi di confronto ed opportunità di crescita, promuovendo l'ampliamento delle competenze disciplinari, trasversali, sociali e la metacognizione.</p> |
| Data inizio prevista           | 15/05/2025  |
| Data fine prevista             | 30/05/2026  |
| Sede dove è previsto il modulo | RMEE8AP01X  |
| Numero destinatari             | 20  |
| Numero ore                     | 30  |
| Destinatari                    | Alunne/i scuola Primaria  |

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Robot & codici: esploratori digitali in azione CU

| 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        |
| <b>TOTALE</b> |               |                      |                 | <b>€ 6.060,00</b> |

## DICHIARAZIONI

Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo/rendiconto relativo all'ultimo anno di esercizio utile a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei