

AVVISO - 55669, 10/03/2026, FSE+, Agenda NORD a.s. 2025-2026 e 2026-2027
CANDIDATURA N. 23109
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	www.icroccapriora.edu.it
Numero Alunni	0
Plessi	RMIC8AP00T RMAA8AP01P RMAA8AP02Q RMEE8AP01X RMEE8AP021 RMMM8AP01V

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Agenda NORD a.s. 2025-2026 e 2026-2027
Istituto	RMIC8AP00T - D. CAMBELLOTTI
Codice candidatura	23109
Importo totale richiesto	€ 96.960,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	7038
Data Delibera Collegio docenti	06/11/2024
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	7039
Data Delibera Consiglio d'istituto	06/11/2024

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A1.B - Orizzonti di competenza	€ 96.960,00
TOTALE PROGETTI	€ 96.960,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	English for Success: Skill Up Edition PRIMARIA	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	English for Success: Skill Up Edition PRIMARIA	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Re-Fresh News edizione n. 1	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Refresh News edizione n. 2	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Ciak, si Crea! Laboratorio di Cinema e Storytelling Digitale PRIMARIA	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Ciak, si Crea! Laboratorio di Cinema e Storytelling Digitale PRIMARIA	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Tessitori di trame	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado	Flash Español edizione 1	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado	Flash Español edizione 2	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Digital Skills Lab PRIMARIA	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Digital Skills Lab PRIMARIA	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Digital Empowerment for STEM edizione n. 1	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Matematica da scoprire Edizione n. 2	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Digital Empowerment for STEM edizione n. 2	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Matematica da scoprire edizione n. 1	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	Un viaggio nelle scienze	€ 6.060,00
TOTALE MODULI			€ 96.960,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Orizzonti di competenza

ESO4.6.A1

ESO4.6.A1.B

Titolo

ESO4.6.A1.B - Orizzonti di competenza

<p>Descrizione</p>	<p>Il progetto nasce con l'ambizione di trasformare la scuola in un vero e proprio laboratorio di futuro, dove le discipline tradizionali si intrecciano con le sfide del mondo digitale e globale. L'idea centrale è quella di offrire agli studenti non solo nozioni, ma esperienze concrete che stimolino la curiosità e il piacere di apprendere.</p> <p>Il cuore del percorso: Matematica e Informatica- Gran parte del piano si focalizza sul superamento dello scoglio delle materie scientifiche attraverso un approccio innovativo. Con i moduli di "Digital Skills Lab" e "Matematica da scoprire", i numeri smettono di essere astratti per diventare strumenti di esplorazione. Grazie al "Digital Empowerment for STEM ", puntiamo a rendere i ragazzi cittadini digitali consapevoli, capaci di padroneggiare la tecnologia anziché subirla, trasformando il computer e i software in alleati del loro pensiero critico.</p> <p>Comunicazione e Creatività: L'Italiano in primo piano- Parallelamente, abbiamo voluto dare nuova linfa alla competenza linguistica in madrelingua. Attraverso percorsi come "Refresh News", la scrittura diventa un esercizio di cittadinanza attiva e giornalismo scolastico. Particolarmente stimolante è l'integrazione del linguaggio cinematografico con il modulo "Ciak, si Crea!": qui la narrazione e l'analisi del testo si fondono con la produzione multimediale, permettendo agli alunni di esprimere la propria identità e le proprie emozioni in modo creativo e moderno.</p> <p>Uno sguardo al Mondo: Lingue e Scienze - In un contesto sempre più interconnesso, il potenziamento delle lingue straniere gioca un ruolo chiave. Con "English for Success" e "Flash Español", l'apprendimento linguistico esce dai libri per farsi comunicazione reale, preparando i ragazzi a muoversi con disinvoltura in un'Europa multiculturale. A completare questo quadro di crescita a 360 gradi interviene il modulo "Un viaggio nelle scienze", che riporta al centro l'osservazione della natura e il metodo sperimentale, alimentando quella meraviglia che è alla base di ogni scoperta.</p> <p>La proposta è un'opportunità di crescita collettiva. L'obiettivo finale è ridurre il divario nelle competenze di base e contrastare l'abbandono scolastico, offrendo una scuola che sappia essere accogliente, stimolante e, soprattutto, al passo con i tempi.</p>
<p>Codice CUP</p>	<p>J54D26001030007</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>30/05/2026</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>31/08/2027</p>

Numero moduli	16
Importo richiesto	€ 96.960,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	169506 - Re-Fresh News edizione n. 1
Descrizione	<p>Il progetto del giornalino online nasce per innovare il rapporto tra studenti, scrittura e comunicazione digitale, intercettando l'interesse dei ragazzi per i nuovi media. L'iniziativa non è solo un esercizio espressivo, ma promuove uno stile "civile", educando gli alunni ad affrontare criticamente i problemi quotidiani. Sul piano didattico, l'attività è funzionale al recupero e al potenziamento delle competenze linguistiche (L1 e L2) e garantisce continuità curricolare nel passaggio dalla scuola primaria alla secondaria di primo grado. Il lavoro di redazione stimola una motivazione relazionale paritaria, dove il confronto tra pari diventa motore dell'apprendimento. Il percorso parte da un momento organizzativo, in cui il gruppo sceglie i temi e i linguaggi più vicini ai propri interessi. Si passa poi alla fase operativa con la nascita della redazione: qui i ragazzi, alternandosi nei ruoli, gestiscono l'intero lavoro, dalla ricerca delle fonti alla scrittura, fino alla revisione e all'impaginazione digitale con software specifici.</p>
Data inizio prevista	15/10/2026
Data fine prevista	15/07/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMMM8AP01V
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Re-Fresh News edizione 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	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	166936 - English for Success: Skill Up Edition PRIMARIA
Descrizione	<p>Il presente modulo si pone come obiettivo quello di promuovere l'apprendimento della lingua inglese nella scuola primaria attraverso l'uso di metodologie didattiche innovative e di applicazioni digitali all'avanguardia al fine di consolidare le competenze comunicative fondamentali (ascolto, parlato, lettura e scrittura). In linea con le indicazioni nazionali, il percorso mira a favorire un approccio positivo verso l'apprendimento linguistico inteso come strumento di apertura interculturale. L'azione didattica si concentrerà principalmente sullo sviluppo della competenza fonologica mediante l'esposizione costante a modelli linguistici autentici e sull'ampliamento del lessico relativo ad aree semantiche vicine all'esperienza quotidiana degli alunni. Le strutture morfosintattiche di base saranno potenziate attraverso attività strutturate e laboratoriali. Particolare attenzione sarà rivolta all'inclusività e alla valorizzazione delle diverse abilità, garantendo il raggiungimento degli obiettivi formativi previsti in un contesto di apprendimento dinamico e collaborativo. Il corso intende fornire le basi necessarie per il proseguimento degli studi, incentivando l'autonomia comunicativa e la consapevolezza della cittadinanza europea.</p>
Data inizio prevista	15/10/2026
Data fine prevista	15/07/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMEE8AP01X
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

English for Success: Skill Up Edition PRIMARIA

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
Titolo modulo	166910 - Digital Skills Lab PRIMARIA
Descrizione	<p>Digital Skills Lab è un percorso ideato per trasformare gli alunni della scuola primaria da utilizzatori passivi a protagonisti consapevoli del mondo digitale. Il viaggio inizia con la padronanza del computer: i bambini imparano a esplorare l'hardware e a organizzare il proprio "zaino virtuale" gestendo file e cartelle in autonomia. Il percorso prosegue con lo sviluppo di competenze pratiche per la scuola, come la videoscrittura efficace e la creazione di presentazioni multimediali d'impatto, stimolando la capacità di sintesi e lo storytelling. Una parte centrale è dedicata alla navigazione sicura: attraverso sfide da "detective del web", gli studenti imparano a riconoscere le fake news e a proteggere la propria privacy. Il laboratorio si conclude con un progetto creativo di gruppo, dove l'informatica diventa uno strumento di collaborazione e cittadinanza. L'obiettivo finale non è solo insegnare la tecnica, ma fornire una "cassetta degli attrezzi" per studiare meglio e vivere la rete con responsabilità.</p>
Data inizio prevista	01/11/2026
Data fine prevista	15/07/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMEE8AP021
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Digital Skills Lab PRIMARIA

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

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado
Titolo modulo	169513 - Flash Español edizione 1
Descrizione	<p>Il modulo si propone di avvicinare gli studenti alla lingua spagnola e alla cultura ispanica attraverso un approccio comunicativo e laboratoriale. Il percorso mira al raggiungimento di un livello di competenza A1 iniziale, privilegiando l'interazione orale e l'uso di scenari reali. Il percorso si apre con le basi della fonetica e delle presentazioni personali, per poi esplorare la quotidianità dei ragazzi: la famiglia, la scuola e il tempo libero. Particolare rilievo viene dato al lessico del cibo e delle tradizioni, con simulazioni pratiche come ordinazioni al ristorante o viaggi virtuali nelle città spagnole.</p> <p>L'approccio si basa sulla gamification (quiz interattivi e sfide digitali) e su altre metodologie didattiche innovative. Il modulo si conclude con un progetto finale in cui gli alunni realizzano un prodotto, consolidando quanto appreso in modo creativo e stimolante.</p>
Data inizio prevista	15/10/2026
Data fine prevista	15/07/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMMM8AP01V
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Flash Español edizione 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	Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado
Titolo modulo	169551 - Flash Español edizione 2
Descrizione	<p>Il modulo si propone di avvicinare gli studenti alla lingua spagnola e alla cultura ispanica attraverso un approccio comunicativo e laboratoriale. Il percorso mira al raggiungimento di un livello di competenza A1 iniziale, privilegiando l'interazione orale e l'uso di scenari reali. Il percorso si apre con le basi della fonetica e delle presentazioni personali, per poi esplorare la quotidianità dei ragazzi: la famiglia, la scuola e il tempo libero. Particolare rilievo viene dato al lessico del cibo e delle tradizioni, con simulazioni pratiche come ordinazioni al ristorante o viaggi virtuali nelle città spagnole.</p> <p>L'approccio si basa sulla gamification (quiz interattivi e sfide digitali) e su altre metodologie didattiche innovative. Il modulo si conclude con un progetto finale in cui gli alunni realizzano un prodotto, consolidando quanto appreso in modo creativo e stimolante.</p>
Data inizio prevista	15/10/2026
Data fine prevista	15/07/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMIC8AP00T
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Flash Español edizione 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
Titolo modulo	169563 - Digital Skills Lab PRIMARIA
Descrizione	<p>Digital Skills Lab è un percorso ideato per trasformare gli alunni della scuola primaria da utilizzatori passivi a protagonisti consapevoli del mondo digitale. Il viaggio inizia con la padronanza del computer: i bambini imparano a esplorare l'hardware e a organizzare il proprio "zaino virtuale" gestendo file e cartelle in autonomia. Il percorso prosegue con lo sviluppo di competenze pratiche per la scuola, come la videoscrittura efficace e la creazione di presentazioni multimediali d'impatto, stimolando la capacità di sintesi e lo storytelling. Una parte centrale è dedicata alla navigazione sicura: attraverso sfide da "detective del web", gli studenti imparano a riconoscere le fake news e a proteggere la propria privacy. Il laboratorio si conclude con un progetto creativo di gruppo, dove l'informatica diventa uno strumento di collaborazione e cittadinanza. L'obiettivo finale non è solo insegnare la tecnica, ma fornire una "cassetta degli attrezzi" per studiare meglio e vivere la rete con responsabilità.</p>
Data inizio prevista	15/10/2026
Data fine prevista	15/07/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMEE8AP01X
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Digital Skills Lab PRIMARIA

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

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	171813 - Refresh News edizione n. 2
Descrizione	<p>Il progetto del giornalino online nasce per innovare il rapporto tra studenti, scrittura e comunicazione digitale, intercettando l'interesse dei ragazzi per i nuovi media. L'iniziativa non è solo un esercizio espressivo, ma promuove uno stile "civile", educando gli alunni ad affrontare criticamente i problemi quotidiani. Sul piano didattico, l'attività è funzionale al recupero e al potenziamento delle competenze linguistiche (L1 e L2) e garantisce continuità curricolare nel passaggio dalla scuola primaria alla secondaria di primo grado. Il lavoro di redazione stimola una motivazione relazionale paritaria, dove il confronto tra pari diventa motore dell'apprendimento. Il percorso parte da un momento organizzativo, in cui il gruppo sceglie i temi e i linguaggi più vicini ai propri interessi. Si passa poi alla fase operativa con la nascita della redazione: qui i ragazzi, alternandosi nei ruoli, gestiscono l'intero lavoro, dalla ricerca delle fonti alla scrittura, fino alla revisione e all'impaginazione digitale con software specifici.</p>
Data inizio prevista	15/10/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMMM8AP01V
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Refresh News edizione 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	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	179208 - Ciak, si Crea! Laboratorio di Cinema e Storytelling Digitale PRIMARIA
Descrizione	<p>L'idea alla base di questo percorso è semplice ma potente: imparare a scrivere "vedendo" le parole.</p> <p>Il cuore del progetto: La parola che si fa immagine</p> <p>Il percorso non inizia davanti a un computer, ma attorno a un tavolo, come in una vera sala stampa. Gli alunni diventeranno piccoli sceneggiatori. Il primo passo sarà capire che ogni grande film nasce da una grande storia scritta bene.</p> <p>Lavoreremo sulla Competenza Alfabetica (L1) in modo inedito:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Immaginare le parole: Invece di scrivere un tema descrittivo, chiederemo ai bambini di descrivere una scena in modo che un compagno possa "disegnarla". Questo esercizio potenzia l'uso degli aggettivi e la precisione del linguaggio. •La magia della sintesi: Nel cinema non si può dire tutto. I bambini impareranno a riassumere i loro racconti in poche, potenti scene, sviluppando una capacità di sintesi fondamentale per la lingua italiana. <p>Come useremo le app tematica? (Il nostro laboratorio digitale)</p> <p>L'app tematica sarà la nostra "scatola degli attrezzi". Non lo useremo solo per la grafica, ma come un vero studio di produzione cinematografica semplificato:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il Copione Digitale: Useremo le app per scrivere insieme e condividere. I bambini vedranno le correzioni dell'insegnante in tempo reale, rendendo la grammatica e l'ortografia un gioco di squadra. 2.Lo Storyboard Creativo: Qui avviene la magia. I bambini trasformeranno le loro frasi in immagini, cercando , utilizzando l'app, lo sfondo perfetto o l'elemento che meglio rappresenta quello che hanno scritto. È qui che impareranno la differenza tra un Primo Piano (per mostrare un'emozione) e un Campo Lungo (per mostrare un paesaggio). 3 .Dare voce ai testi: Una delle fasi più emozionanti sarà il doppiaggio. Gli alunni dovranno leggere i loro testi ad alta voce, curando l'intonazione e la punteggiatura sonora, per poi registrarli direttamente all'interno dell'app sopra le immagini animate
Data inizio prevista	15/10/2026

Data fine prevista	02/07/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMEE8AP021
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Ciak, si Crea! Laboratorio di Cinema e Storytelling Digitale PRIMARIA

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
Titolo modulo	179106 - Digital Empowerment for STEM edizione n. 1
Descrizione	<p>Questo percorso è ideato per trasformare gli studenti da utilizzatori passivi ad architetti consapevoli del mondo digitale. Nelle prime fasi i ragazzi impareranno a esplorare l'hardware e a ottimizzare il proprio ecosistema digitale, gestendo file e cartelle con criteri di archiviazione efficienti.</p> <p>In seguito, si proporranno attività volte a fornire strumenti utili allo studio, come la videoscrittura strutturata e la creazione di presentazioni multimediali d'impatto, stimolando la capacità di sintesi e lo storytelling visivo.</p> <p>Parte del percorso sarà dedicata alla cittadinanza digitale: attraverso sfide critiche, gli studenti impareranno a riconoscere le fake news, a proteggere la propria privacy e a navigare in rete con responsabilità.</p> <p>Diverse attività ludiche e creative di coding unplugged stimoleranno nei ragazzi lo sviluppo del pensiero computazionale. Attraverso il coding, la robotica educativa e l'utilizzo di strumenti per la programmazione visuale a blocchi, gli alunni apprenderanno le basi della programmazione (sequenze, cicli, variabili e funzioni) per dare vita ai propri progetti.</p> <p>Il percorso si concluderà con uno sguardo rivolto al futuro e all'Intelligenza Artificiale: i ragazzi esploreranno come funzionano gli algoritmi di apprendimento automatico (machine learning) e le IA generative, analizzandone potenzialità e limiti etici.</p>
Data inizio prevista	15/10/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMMM8AP01V
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Digital Empowerment for STEM edizione 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	Matematica
Titolo modulo	179231 - Matematica da scoprire Edizione n. 2
Descrizione	<p>Questo percorso, basato sulla didattica laboratoriale, trasforma la matematica in un'esperienza viva e multisensoriale, progettata per superare la diffusa "paura" e riscoprire la disciplina come un linguaggio creativo e accessibile a tutti.</p> <p>Attraverso il tinkering e la costruzione manuale di modelli fisici e strumenti, gli alunni potranno toccare con mano l'astrazione, trasformando i teoremi in oggetti tangibili.</p> <p>Particolare rilievo sarà dato alla conoscenza della storia della matematica, permettendo ai ragazzi di comprendere come i concetti si siano evoluti nel tempo per rispondere ai bisogni dell'umanità.</p> <p>Le attività esploreranno connessioni inedite con la realtà: l'armonia della musica, le proporzioni simmetriche dell'arte, lo studio dei fenomeni naturali nelle scienze (dove la matematica diventa lo strumento per leggere il mondo) e l'uso del proprio corpo e del movimento per interiorizzare concetti matematici in modo dinamico.</p> <p>Infine, l'utilizzo del coding come strumento per sviluppare il pensiero logico, critico e computazionale consentirà agli studenti di dare vita alle proprie idee in modo dinamico e coinvolgente. In questa fase, l'attività di debugging sarà centrale per imparare a gestire l'imprevisto con consapevolezza e resilienza.</p> <p>Tutto il percorso mira a ribaltare la percezione dell'errore, che smette di essere un fallimento per diventare un prezioso strumento di indagine e punto di partenza per l'argomentazione logica.</p>
Data inizio prevista	15/10/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMMM8AP01V
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Matematica da scoprire Edizione 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
Titolo modulo	179118 - Digital Empowerment for STEM edizione n. 2
Descrizione	<p>Questo percorso è ideato per trasformare gli studenti da utilizzatori passivi ad architetti consapevoli del mondo digitale. Nelle prime fasi i ragazzi impareranno a esplorare l'hardware e a ottimizzare il proprio ecosistema digitale, gestendo file e cartelle con criteri di archiviazione efficienti. In seguito, si proporranno attività volte a fornire strumenti utili allo studio, come la videoscrittura strutturata e la creazione di presentazioni multimediali d'impatto, stimolando la capacità di sintesi e lo storytelling visivo.</p> <p>Parte del percorso sarà dedicata alla cittadinanza digitale: attraverso sfide critiche, gli studenti impareranno a riconoscere le fake news, a proteggere la propria privacy e a navigare in rete con responsabilità.</p> <p>Diverse attività ludiche e creative di coding unplugged stimoleranno nei ragazzi lo sviluppo del pensiero computazionale. Attraverso il coding, la robotica educativa e l'utilizzo di strumenti per la programmazione visuale a blocchi, gli alunni apprenderanno le basi della programmazione (sequenze, cicli, variabili e funzioni) per dare vita ai propri progetti.</p> <p>Il percorso si concluderà con uno sguardo rivolto al futuro e all'Intelligenza Artificiale: i ragazzi esploreranno come funzionano gli algoritmi di apprendimento automatico (machine learning) e le IA generative, analizzandone potenzialità e limiti etici.</p>
Data inizio prevista	15/10/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMMM8AP01V
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Digital Empowerment for STEM edizione 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
Titolo modulo	184146 - Matematica da scoprire edizione n. 1
Descrizione	<p>Questo percorso, basato sulla didattica laboratoriale, trasforma la matematica in un'esperienza viva e multisensoriale, progettata per superare la diffusa "paura" e riscoprire la disciplina come un linguaggio creativo e accessibile a tutti.</p> <p>Attraverso il tinkering e la costruzione manuale di modelli fisici e strumenti, gli alunni potranno toccare con mano l'astrazione, trasformando i teoremi in oggetti tangibili.</p> <p>Particolare rilievo sarà dato alla conoscenza della storia della matematica, permettendo ai ragazzi di comprendere come i concetti si siano evoluti nel tempo per rispondere ai bisogni dell'umanità.</p> <p>Le attività esploreranno connessioni inedite con la realtà: l'armonia della musica, le proporzioni simmetriche dell'arte, lo studio dei fenomeni naturali nelle scienze (dove la matematica diventa lo strumento per leggere il mondo) e l'uso del proprio corpo e del movimento per interiorizzare concetti matematici in modo dinamico.</p> <p>Infine, l'utilizzo del coding come strumento per sviluppare il pensiero logico, critico e computazionale consentirà agli studenti di dare vita alle proprie idee in modo dinamico e coinvolgente. In questa fase, l'attività di debugging sarà centrale per imparare a gestire l'imprevisto con consapevolezza e resilienza.</p> <p>Tutto il percorso mira a ribaltare la percezione dell'errore, che smette di essere un fallimento per diventare un prezioso strumento di indagine e punto di partenza per l'argomentazione logica.</p>
Data inizio prevista	15/10/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMIC8AP00T
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Matematica da scoprire edizione 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	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	179212 - Ciak, si Crea! Laboratorio di Cinema e Storytelling Digitale PRIMARIA
Descrizione	<p>L'idea alla base di questo percorso è semplice ma potente: imparare a scrivere "vedendo" le parole.</p> <p>Il cuore del progetto: La parola che si fa immagine</p> <p>Il percorso non inizia davanti a un computer, ma attorno a un tavolo, come in una vera sala stampa. Gli alunni diventeranno piccoli sceneggiatori. Il primo passo sarà capire che ogni grande film nasce da una grande storia scritta bene.</p> <p>Lavoreremo sulla Competenza Alfabetica (L1) in modo inedito:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Immaginare le parole: Invece di scrivere un tema descrittivo, chiederemo ai bambini di descrivere una scena in modo che un compagno possa "disegnarla". Questo esercizio potenzia l'uso degli aggettivi e la precisione del linguaggio. •La magia della sintesi: Nel cinema non si può dire tutto. I bambini impareranno a riassumere i loro racconti in poche, potenti scene, sviluppando una capacità di sintesi fondamentale per la lingua italiana. <p>Come useremo le app tematica? (Il nostro laboratorio digitale)</p> <p>L'app tematica sarà la nostra "scatola degli attrezzi". Non lo useremo solo per la grafica, ma come un vero studio di produzione cinematografica semplificato:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il Copione Digitale: Useremo le app per scrivere insieme e condividere. I bambini vedranno le correzioni dell'insegnante in tempo reale, rendendo la grammatica e l'ortografia un gioco di squadra. 2.Lo Storyboard Creativo: Qui avviene la magia. I bambini trasformeranno le loro frasi in immagini, cercando , utilizzando l'app, lo sfondo perfetto o l'elemento che meglio rappresenta quello che hanno scritto. È qui che impareranno la differenza tra un Primo Piano (per mostrare un'emozione) e un Campo Lungo (per mostrare un paesaggio). 3 .Dare voce ai testi: Una delle fasi più emozionanti sarà il doppiaggio. Gli alunni dovranno leggere i loro testi ad alta voce, curando l'intonazione e la punteggiatura sonora, per poi registrarli direttamente all'interno dell'app sopra le immagini animate
Data inizio prevista	15/10/2026

Data fine prevista	02/07/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMEE8AP01X
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Ciak, si Crea! Laboratorio di Cinema e Storytelling Digitale PRIMARIA

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	Scienze
Titolo modulo	179136 - Un viaggio nelle scienze
Descrizione	<p>Viaggiando nelle scienze l'aula diventa un centro di ricerca vivo, dove gli studenti vestono i panni di scienziati ed esploratori. Seguendo le metodologie IBSE (Inquiry-Based Science Education) e IBL (Inquiry Based Learning) si partirà da domande reali per spingere i ragazzi a formulare ipotesi, sperimentare e condividere conclusioni in un clima di cooperazione.</p> <p>Gli argomenti trattati saranno scelti per soddisfare l'interesse e la curiosità degli studenti, con uno sguardo aperto alle diverse discipline STEAM. In particolare, la matematica sarà utilizzata come strumento per leggere e interpretare i fenomeni scientifici, mentre la tecnologia e l'arte permetteranno di rappresentarli e modellizzarli con creatività. Si potranno, ad esempio, costruire modelli per rappresentare fenomeni celesti, cicli dell'energia o ecosistemi in miniatura.</p> <p>Dedicandosi alla cura di un orto didattico, alla realizzazione di erbari e piccoli allevamenti, gli alunni impareranno ad osservare, conoscere e tutelare la biodiversità del proprio territorio e ad agire in modo sostenibile.</p> <p>Attraverso l'osservazione diretta del proprio corpo e dei suoi movimenti, gli studenti acquisiranno consapevolezza delle principali funzioni biologiche e di alcune leggi della fisica. Infine, il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa potranno essere utilizzati come strumenti per dare vita a simulazioni scientifiche o storytelling digitali sulle grandi scoperte della scienza</p>
Data inizio prevista	15/10/2026
Data fine prevista	02/07/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMMM8AP01V
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Un viaggio nelle scienze

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

MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	179247 - English for Success: Skill Up Edition PRIMARIA
Descrizione	<p>Il presente modulo si pone come obiettivo quello di promuovere l'apprendimento della lingua inglese nella scuola primaria attraverso l'uso di metodologie didattiche innovative e di applicazioni digitali all'avanguardia al fine di consolidare le competenze comunicative fondamentali (ascolto, parlato, lettura e scrittura). In linea con le indicazioni nazionali, il percorso mira a favorire un approccio positivo verso l'apprendimento linguistico inteso come strumento di apertura interculturale. L'azione didattica si concentrerà principalmente sullo sviluppo della competenza fonologica mediante l'esposizione costante a modelli linguistici autentici e sull'ampliamento del lessico relativo ad aree semantiche vicine all'esperienza quotidiana degli alunni. Le strutture morfosintattiche di base saranno potenziate attraverso attività strutturate e laboratoriali. Particolare attenzione sarà rivolta all'inclusività e alla valorizzazione delle diverse abilità, garantendo il raggiungimento degli obiettivi formativi previsti in un contesto di apprendimento dinamico e collaborativo. Il corso intende fornire le basi necessarie per il proseguimento degli studi, incentivando l'autonomia comunicativa e la consapevolezza della cittadinanza europea.</p>
Data inizio prevista	15/10/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMEE8AP021
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

English for Success: Skill Up Edition PRIMARIA

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

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	183866 - Tessitori di trame
Descrizione	<p>Il modulo esplora lo storytelling come metodologia attiva per consolidare e potenziare le competenze di lingua italiana. Attraverso questo percorso gli alunni della scuola secondaria lavoreranno sulla struttura profonda del racconto, imparando a gestire con consapevolezza registri linguistici, coesione testuale e proprietà lessicale. Il laboratorio adotta un approccio dinamico che mette al centro l'alunno come autore: dall'analisi critica dei modelli narrativi alla creazione di contenuti originali. L'obiettivo è trasformare lo studio dell'italiano in un'esperienza creativa e motivante, dove l'invenzione di trame e personaggi diventa il pretesto per affinare le capacità di scrittura, esposizione orale e rielaborazione critica. La flessibilità del percorso permette di spaziare tra diversi generi e forme espressive, privilegiando sempre l'efficacia comunicativa e la padronanza della lingua madre. Il modulo mira così a consolidare un patrimonio di abilità espressive fondamentali sia per il successo scolastico sia per lo sviluppo di una piena consapevolezza comunicativa.</p>
Data inizio prevista	09/06/2026
Data fine prevista	16/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMMM8AP01V
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Tessitori di trame

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