

AVVISO - 136777, 09/10/2024, FSE+, Agenda NORD
CANDIDATURA N. 6381
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	PRIMO LEVI
Codice meccanografico	RMIC8A7009
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA PALAVERTA, 69
Provincia	ROMA
Comune	MARINO
CAP	00047
Telefono	0693540044
Email	RMIC8A7009@istruzione.it
Sito web	https://comprensivoprimolevi.edu.it/
Numero Alunni	697
Plessi	RMIC8A7009 RMAA8A7027 RMAA8A7038 RMAA8A7049 RMAA8A705A RMEE8A701B RMEE8A702C RMEE8A703D RMEE8A704E RMMM8A701A

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Agenda NORD
Istituto	RMIC8A7009 - PRIMO LEVI
Codice candidatura	6381
Importo totale richiesto	€ 50.103,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	8968
Data Delibera Collegio docenti	14/11/2024
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	8969
Data Delibera Consiglio d'istituto	14/11/2024

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A1.B - Costruiamo l'Agenda per il futuro con il potenziamento delle competenze di base	€ 28.311,00
ESO4.6.A2.B - "Costruiamo l'Agenda per il futuro con il rafforzamento delle competenze digitali"	€ 21.792,00
TOTALE PROGETTI	€ 50.103,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	Starters:Let's play with English	€ 5.907,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	"Learn English with fun"	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	English in action	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	LEARNING BY DOING: PLAYING IN ENGLISH	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	SCIENZE CHE PASSIONE	€ 5.601,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	I bambini STEMmati	€ 5.448,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Mind the Code	€ 5.448,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	"Detective Digitali: Competenze Tecnologiche e Intelligenza Artificiale	€ 5.448,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	"STEM CHE PASSIONE"	€ 5.448,00
TOTALE MODULI			€ 50.103,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Costruiamo l'Agenda per il futuro con il potenziamento delle competenze di base

ESO4.6.A1

ESO4.6.A1.B

Titolo	ESO4.6.A1.B - Costruiamo l'Agenda per il futuro con il potenziamento delle competenze di base
Descrizione	Realizzazione di percorsi formativi per la scuola primaria e per la scuola secondaria di primo grado per potenziamento delle competenze al fine di contrastare il fenomeno dell'abbandono scolastico
Codice CUP	G14D24004370007
Data inizio prevista	18/11/2024
Data fine prevista	30/11/2026
Numero moduli	5
Importo richiesto	€ 28.311,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	67867 - Starters:Let's play with English
Descrizione	<p>il progetto si articola in 30 ore ed è mirato all' integrazione e al potenziamento delle aree disciplinari di base nonché al potenziamento delle competenze di base della lingua inglese nel primo ciclo di istruzione. In particolare le attività proposte nel laboratorio saranno finalizzate all'apprendimento, al consolidamento e al recupero di competenze lessicali e narrative. La struttura del laboratorio sarà improntata sulla dimensione ludica per meglio favorire la motivazione ad apprendere. Il laboratorio sarà utile sia come potenziamento delle competenze acquisite durante l'anno scolastico sia come strumento di recupero degli apprendimenti grazie alla presenza dell'adulto competenze e all'interazione tra pari (peer tutoring), potranno essere accolti studenti dalla classe prima primaria fino alla quinta primaria.</p>
Data inizio prevista	13/01/2025
Data fine prevista	30/11/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMEE8A704E
Numero destinatari	19
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Starters:Let's play with English

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.907,00
TOTALE				€ 5.907,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	67846 - "Learn English with fun"
Descrizione	<p>Il progetto prevede lo svolgersi di attività didattiche, ricreative, ludiche e motorie. La scuola primaria si trasformerà in un vivace centro di apprendimento estivo, il corso offrirà la possibilità ai bambini di apprendere l'inglese in modo divertente ed efficace. Lo studente verrà coinvolto in modo globale per essere stimolato a sviluppare capacità e competenze. Il laboratorio propone una metodologia che si basa sulla presentazione di racconti. La contestualizzazione della lingua straniera all'interno del mondo immaginario di una storia rende più semplice e significativa l'acquisizione linguistica da parte dell'alunno. La riflessione linguistica formalizzata avverrà principalmente attraverso un approccio metodologico ludico e interattivo, secondo i principi del Total Physical Response, per favorire la crescita dell'alunno nella sua completezza, attraverso dialoghi, attività manipolative, giochi di movimento, canti, filastrocche e drammatizzazioni. Non mancheranno le notizie relative alla cultura e civiltà anglosassone, per stimolare la curiosità e per favorire un confronto tra le culture. Il progetto è rivolto ai bambini di terza, quarta e quinta scuola primaria.</p>
Data inizio prevista	13/01/2025
Data fine prevista	30/11/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMEE8A701B
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Learn English with fun"

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	67854 - English in action
Descrizione	<p>il progetto intende porsi come attività di consolidamento e recupero delle principali competenze linguistiche di base, attraverso l'uso del gioco e della drammatizzazione. Si opererà per una didattica trasversale e laboratoriale, essendo il progetto rivolto a bambini della scuola primaria. Dall'accertamento delle competenze iniziali, si proseguirà, attraverso attività di storytelling, drammatizzazione e recupero linguistico, alla realizzazione di un prodotto finale di tipo teatrale ispirato a uno dei percorsi narrativi proposti. Lo scopo del progetto è quello di:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ampliare il lessico, motivando gli studenti ad esprimersi in inglese. 2. Migliorare la comprensione e la pronuncia. 3. Utilizzare un contesto d'apprendimento stimolante, divertente e inclusivo in cui si sperimenti cooperazione e convivenza democratica.
Data inizio prevista	13/01/2025
Data fine prevista	30/11/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMEE8A702C
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

English in action

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	67861 - LEARNING BY DOING: PLAYING IN ENGLISH
Descrizione	<p>Attraverso la metodologia LEARNING BY DOING, "Imparare facendo", all'interno di un ambiente di apprendimento stimolante e divertente, si vuole facilitare l'acquisizione e l'interiorizzazione delle competenze linguistiche. I bambini saranno coinvolti nella costruzione dei giochi TWISTER e SPIN WHEEL, che saranno motivo per lavorare in gruppo, per progettare, per fare, per giocare, per comunicare in lingua Inglese.</p> <p>I bambini giornalmente verranno accolti attraverso momenti di circle time di accoglienza con giochi di conoscenza e socializzazione, canti accompagnati a movimento. Seguiranno laboratori pratici per la costruzione dei giochi. La prima settimana sarà dedicata al TWISTER, per consolidare l'uso dei colori, delle parti del corpo, e di espressioni di movimento/azione. Il TWISTER è gioco che crea inoltre, un contesto utile alla socializzazione/verbalizzazione. La seconda settimana verrà realizzata la SPIN WHEEL, che permetterà invece di utilizzare i vocaboli appresi. I bambini programmeranno la stessa SPIN WHEEL, realizzata manualmente, con l'uso dei computer su WORDWALL, un'applicazione online di gamification. Per la realizzazione dei due giochi i bambini vedranno semplici video in lingua Inglese, lavoreranno in piccoli gruppi per ideare e progettare il loro manufatto. La docente stimolerà i bambini all'uso della Lingua Inglese fornendo nuovi vocaboli ed espressioni utili.</p>
Data inizio prevista	13/01/2025
Data fine prevista	30/11/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMEE8A703D
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

LEARNING BY DOING: PLAYING IN ENGLISH

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

MODULO

Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	67981 - SCIENZE CHE PASSIONE
Descrizione	Il progetto prevede il potenziamento e lo sviluppo del pensiero scientifico attraverso metodologie laboratoriali ed esperienziali basate sul problem solving ed il learning by doing
Data inizio prevista	13/01/2025
Data fine prevista	30/11/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMEE8A702C
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

SCIENZE CHE PASSIONE

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

Progetto: "Costruiamo l'Agenda per il futuro con il rafforzamento delle competenze digitali"

ESO4.6.A2

ESO4.6.A2.B

Titolo	ESO4.6.A2.B - "Costruiamo l'Agenda per il futuro con il rafforzamento delle competenze digitali"
Descrizione	Il progetto prevede la realizzazione di percorsi finalizzati al potenziamento delle competenze digitali per sostenere gli alunni fragili e a rischio dispersione.
Codice CUP	G14D24004380007
Data inizio prevista	13/01/2025
Data fine prevista	30/11/2026
Numero moduli	4
Importo richiesto	€ 21.792,00

MODULO

Tipo modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	67967 - I bambini STEMmati
Descrizione	Il progetto si focalizza sulla creazione di percorsi didattici innovativi in cui gli studenti sono protagonisti attivi del proprio percorso formativo anche attraverso l'uso delle nuove tecnologie digitali didattiche
Data inizio prevista	13/01/2025
Data fine prevista	30/11/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMEE8A701B
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

I bambini STEMmati

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

MODULO

Tipo modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	68001 - Mind the Code
Descrizione	<p>Il modulo si articola in 30 ore a partire dal termine delle lezioni dell'a.s. 2024-2025 e intende introdurre, in modo coinvolgente e accessibile, gli alunni della scuola primaria ai fondamenti della logica computazionale e della creatività digitale, sviluppando capacità di problem-solving e pensiero critico.</p> <p>In un mondo sempre più orientato verso il digitale, infatti, introdurre i bambini al pensiero computazionale in modo graduale e divertente li aiuta a sviluppare competenze logiche e creative, acquisendo abilità che saranno loro utili lungo tutto l'arco della vita.</p> <p>La sequenza di attività che si propongono segue un andamento graduale, partendo da attività unplugged e da prime esperienze di robotica fino ad arrivare alla realizzazione di semplici animazioni con programmazione a blocchi.</p> <p>Le attività inoltre intendono favorire lo sviluppo e il rafforzamento delle competenze sociali e collaborative degli alunni, poiché saranno perlopiù improntate sull'apprendimento cooperativo e sul tutoraggio</p>
Data inizio prevista	13/01/2025
Data fine prevista	30/11/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMEE8A704E
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Mind the Code

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

MODULO

Tipo modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	67990 - "Detective Digitali: Competenze Tecnologiche e Intelligenza Artificiale
Descrizione	<p>Il progetto è pensato per introdurre i bambini della scuola primaria alle competenze digitali fondamentali, stimolando curiosità, creatività, consapevolezza nell'uso delle tecnologie e una prima comprensione dell'intelligenza artificiale. In un mondo sempre più digitale, è essenziale che anche i più piccoli comprendano le basi del funzionamento degli strumenti tecnologici, i principi della sicurezza online, i fondamenti della programmazione e il ruolo dell'IA nella vita quotidiana. Attraverso un approccio ludico ed esperienziale, i bambini avranno l'opportunità di scoprire come funziona l'IA in modo semplice e intuitivo, esplorando esempi vicini al loro mondo.</p> <p>Questo progetto mira a fornire ai bambini le competenze necessarie per navigare e interagire con il mondo digitale in modo sicuro, creativo e responsabile, incoraggiandoli a sviluppare una mentalità critica verso le nuove tecnologie e a comprendere il potenziale e i limiti dell'intelligenza artificiale.</p>
Data inizio prevista	13/01/2025
Data fine prevista	30/11/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMIC8A7009
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Detective Digitali: Competenze Tecnologiche e Intelligenza Artificiale"

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

MODULO

Tipo modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	68010 - "STEM CHE PASSIONE"
Descrizione	<p>Il progetto è finalizzato a sensibilizzare i bambini verso lo sviluppo di competenze adeguate per vivere da protagonisti il nuovo mondo digitale e prepararsi al proprio futuro professionale. Le attività proposte aiuteranno i bambini dell'età compresa tra i 6 e gli 8 anni ad avvicinarsi all'utilizzo della tecnologia in modo critico ed esperienziale. Ogni intervento punta alla didattica inclusiva in cui ogni alunno è attivo creatore di contenuti e soluzioni originali. Sono privilegiati gli approcci laboratoriali mediante l'utilizzo della robotica educativa e lo sviluppo del pensiero computazionale. Si organizzano laboratori scientifici interattivi, semplici progetti di ingegneria, attività di programmazione e coding, osservazione della natura, attività di matematica attraverso il gioco, osservazioni e studi sull'ambiente, partecipazioni a giochi scientifici e matematici, si utilizzano app e software educativi che promuovono la risoluzione di problemi e la creatività, si incentivano la comunicazione e il pensiero critico. Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM</p> <p>L'alunno è in grado di: - comunicare in ambienti digitali, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti; - saper utilizzare la tecnologia per sviluppare il pensiero computazionale (coding e robotica educativa); - lavorare in gruppo in modo collaborativo.</p>
Data inizio prevista	13/01/2025
Data fine prevista	30/11/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMIC8A7009
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"STEM CHE PASSIONE"

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

DICHIARAZIONI

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