

Candidatura N. 1094249
136778 del 09/10/2024 - POC - Agenda Nord

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	SOC.COOP.A.R.L.'S.FRANCESCO DI SALES'-SCUOLA ELEM.PARIT.
Codice meccanografico	PG1E00200V
Tipo istituto	SCUOLA PRIMARIA PARITARIA
Indirizzo	VIA CACCIATORI DEL TEVERE 6
Provincia	PG
Comune	Citta' Di Castello
CAP	06012
Telefono	0758522255
E-mail	squadraroli@liberidieducare.it
Sito web	https://www.sanfrancescodisales.edu.it/
Numero alunni	150
Plessi	PG1E00200V - SOC.COOP.A.R.L.'S.FRANCESCO DI SALES'-SCUOLA ELEM.PARIT.

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1094249 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	English for life	€ 4.977,90
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	English for life 2	€ 4.977,90
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	English for life 3	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Coding a scuola	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Coding a scuola 2	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Coding a scuola 3	€ 5.082,00
Italiano	Competenza multilinguistica	€ 4.977,90
Italiano	Competenza multilinguistica 2	€ 4.977,90
Italiano	Competenza multilinguistica 3	€ 4.977,90
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.905,20

Articolazione della candidatura

10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: Tutto il gusto di crescere

Descrizione progetto	La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2024-2025 e 2025-2026, in particolare durante il periodo estivo o comunque di sospensione delle attività didattiche, attraverso azioni specifiche finalizzate al potenziamento degli apprendimenti e delle competenze chiave, con l'obiettivo di combattere la dispersione scolastica fin dalla scuola primaria. Nel progetto verranno coinvolti anche gli alunni della scuola secondaria di secondo grado San Francesco di Sales. La progettazione e la realizzazione dei percorsi didattici e formativi sono ispirate all'utilizzo di metodologie didattiche innovative, che valorizzano l'apprendimento attivo e cooperativo, con particolare attenzione anche al benessere personale e alle relazioni. Le azioni promuovono il protagonismo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti, in situazioni esperienziali e in gruppi eterogenei, con l'obiettivo di sviluppare prioritariamente le competenze di base (lingua italiana, lingue straniere, matematica e scienze).
Codice CUP	C14D24001510001

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
English for life	€ 4.977,90
English for life 2	€ 4.977,90
English for life 3	€ 4.977,90
Coding a scuola	€ 4.977,90
Coding a scuola 2	€ 4.977,90
Coding a scuola 3	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	€ 4.977,90
Competenza multilinguistica 2	€ 4.977,90
Competenza multilinguistica 3	€ 4.977,90
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.905,20

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie

Titolo: English for life

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	English for life
Descrizione modulo	Secondo le più recenti indicazioni, l'insegnamento delle lingue moderne non utilizza più un solo metodo, bensì una varietà di metodologie e di approcci, scegliendo le tecniche che considera più efficaci, applicandole in base agli obiettivi e al contesto. Questo tipo di approccio, oltre ad essere estremamente "flessibile" in base agli obiettivi via via da raggiungere, ha infatti anche lo scopo di promuovere "l'autonomia" dello studente e di evidenziare l'importanza "dell'auto-motivazione". La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio "comunicativo", a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera (incontri nei parchi, nelle biblioteche, nelle comunità virtuali che permettono l'interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età). Tale approccio sarà seguito anche attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti.
Data inizio prevista	09/06/2025
Data fine prevista	26/06/2026
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	PG1E00200V

Numero destinatari	19 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: English for life

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Titolo: English for life 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	English for life 2
Descrizione modulo	Secondo le più recenti indicazioni, l'insegnamento delle lingue moderne non utilizza più un solo metodo, bensì una varietà di metodologie e di approcci, scegliendo le tecniche che considera più efficaci, applicandole in base agli obiettivi e al contesto. Questo tipo di approccio, oltre ad essere estremamente "flessibile" in base agli obiettivi via via da raggiungere, ha infatti anche lo scopo di promuovere "l'autonomia" dello studente e di evidenziare l'importanza "dell'auto-motivazione". La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio "comunicativo", a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera (incontri nei parchi, nelle biblioteche, nelle comunità virtuali che permettono l'interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età). Tale approccio sarà seguito anche attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti.
Data inizio prevista	09/06/2025
Data fine prevista	26/06/2026
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	PG1E00200V
Numero destinatari	19 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: English for life 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie

Titolo: English for life 3

Dettagli modulo

Titolo modulo	
English for life 3	
Descrizione modulo	Secondo le più recenti indicazioni, l'insegnamento delle lingue moderne non utilizza più un solo metodo, bensì una varietà di metodologie e di approcci, scegliendo le tecniche che considera più efficaci, applicandole in base agli obiettivi e al contesto. Questo tipo di approccio, oltre ad essere estremamente "flessibile" in base agli obiettivi via via da raggiungere, ha infatti anche lo scopo di promuovere "l'autonomia" dello studente e di evidenziare l'importanza "dell'auto-motivazione". La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio "comunicativo", a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera (incontri nei parchi, nelle biblioteche, nelle comunità virtuali che permettono l'interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età). Tale approccio sarà seguito anche attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti.
Data inizio prevista	09/06/2025
Data fine prevista	26/06/2026
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	PG1E00200V
Numero destinatari	19 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: English for life 3

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
------------	---------------	------------------	-----------------	----------	-------------	--------------

Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Coding a scuola

Dettagli modulo

Titolo modulo	Coding a scuola
Descrizione modulo	La ricerca scientifica dimostra come la capacità di comprendere e operare sugli aspetti quantitativi della realtà, di distinguere la numerosità e di stimarla, sia una potenzialità innata nei bambini e ragazzi. Questi processi, però, non vanno lasciati, come spesso accade, al solo sviluppo spontaneo ma richiedono strategie educative e interventi adatti a potenziarli. Il "pensiero computazionale", non serve solo per far funzionare i computer, ma anche per "leggere" la realtà e risolverne i problemi. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco laboratoriale. La codifica dei diversi linguaggi è alla base dell'azione educativa. L'utilizzo dei primi simboli, e poi via via sempre più complessi, permette agli alunni un approccio logico alla realtà. L'obiettivo è educare i più piccoli al pensiero computazionale, che è la capacità di risolvere problemi applicando la logica, ragionando passo passo sulla strategia migliore per arrivare alla soluzione. I laboratori saranno svolti anche con attività di psicomotricità e successivamente con l'uso di strumenti specifici capaci di simulare situazioni reali.
Data inizio prevista	09/06/2025
Data fine prevista	26/06/2026
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PG1E00200V
Numero destinatari	19 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Coding a scuola

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €

	TOTALE					4.977,90 €
--	--------	--	--	--	--	------------

Elenco dei moduli
Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo: Coding a scuola 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Coding a scuola 2
Descrizione modulo	La ricerca scientifica dimostra come la capacità di comprendere e operare sugli aspetti quantitativi della realtà, di distinguere la numerosità e di stimarla, sia una potenzialità innata nei bambini e ragazzi. Questi processi, però, non vanno lasciati, come spesso accade, al solo sviluppo spontaneo ma richiedono strategie educative e interventi adatti a potenziarli. Il "pensiero computazionale", non serve solo per far funzionare i computer, ma anche per "leggere" la realtà e risolverne i problemi. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco laboratoriale. La codifica dei diversi linguaggi è alla base dell'azione educativa. L'utilizzo dei primi simboli, e poi via via sempre più complessi, permette agli alunni un approccio logico alla realtà. L'obiettivo è educare i più piccoli al pensiero computazionale, che è la capacità di risolvere problemi applicando la logica, ragionando passo passo sulla strategia migliore per arrivare alla soluzione. I laboratori saranno svolti anche con attività di psicomotricità e successivamente con l'uso di strumenti specifici capaci di simulare situazioni reali.
Data inizio prevista	09/06/2025
Data fine prevista	26/06/2026
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PG1E00200V
Numero destinatari	19 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Coding a scuola 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo: Coding a scuola 3
Dettagli modulo

TITOLO MODULO	Coding a scuola 3
DESCRIZIONE MODULO	La ricerca scientifica dimostra come la capacità di comprendere e operare sugli aspetti quantitativi della realtà, di distinguere la numerosità e di stimarla, sia una potenzialità innata nei bambini e ragazzi. Questi processi, però, non vanno lasciati, come spesso accade, al solo sviluppo spontaneo ma richiedono strategie educative e interventi adatti a potenziarli. Il "pensiero computazionale", non serve solo per far funzionare i computer, ma anche per "leggere" la realtà e risolverne i problemi. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco laboratoriale. La codifica dei diversi linguaggi è alla base dell'azione educativa. L'utilizzo dei primi simboli, e poi via via sempre più complessi, permette agli alunni un approccio logico alla realtà. L'obiettivo è educare i più piccoli al pensiero computazionale, che è la capacità di risolvere problemi applicando la logica, ragionando passo passo sulla strategia migliore per arrivare alla soluzione. I laboratori saranno svolti anche con attività di psicomotricità e successivamente con l'uso di strumenti specifici capaci di simulare situazioni reali.
Data inizio prevista	09/06/2025
Data fine prevista	26/06/2026
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PG1E00200V
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria
Scheda dei costi del modulo: Coding a scuola 3

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Italiano
Titolo: Competenza multilinguistica

Dettagli modulo

Titolo modulo	Competenza multilinguistica
Descrizione modulo	Il laboratorio intende favorire lo studio della letteratura e dei classici con approccio trasversale per generi letterari e temi, a partire da quelli più vicini al mondo emozionale degli studenti. Lo sviluppo delle competenze letterarie nello studente costituisce una riappropriazione del testo letterario, esercizio di riscrittura fino alla rielaborazione multimediale. Il laboratorio si concentra sull'evoluzione della scrittura in ambiente digitale, che consente la scrittura collaborativa, l'organizzazione di gruppi di lettura, anche in digitale, l'utilizzo dei social media in chiave di scambio di contenuti letterari, anche con la creazione da parte degli alunni di podcast e blog condivisi. La costituzione di gruppi misti favorisce il cooperative learning e la possibilità di approcci innovativi alla lingua. Il docente potrebbe utilizzare anche la visione di alcuni film o di alcuni spettacoli teatrali per sviluppare lo spirito critico degli alunni e dimostrare la trasversalità dei temi trattati. Gli alunni stessi si potranno cimentare nella realizzazione di piccoli laboratori teatrali.
Data inizio prevista	09/06/2025
Data fine prevista	26/06/2026
Tipo Modulo	Italiano
Sedi dove è previsto il modulo	PG1E00200V
Numero destinatari	19 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Competenza multilinguistica

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Italiano

Titolo: Competenza multilinguistica 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Competenza multilinguistica 2

Descrizione modulo	Il laboratorio intende favorire lo studio della letteratura e dei classici con approccio trasversale per generi letterari e temi, a partire da quelli più vicini al mondo emozionale degli studenti. Lo sviluppo delle competenze letterarie nello studente costituisce una riappropriazione del testo letterario, esercizio di riscrittura fino alla rielaborazione multimediale. Il laboratorio si concentra sull'evoluzione della scrittura in ambiente digitale, che consente la scrittura collaborativa, l'organizzazione di gruppi di lettura, anche in digitale, l'utilizzo dei social media in chiave di scambio di contenuti letterari, anche con la creazione da parte degli alunni di podcast e blog condivisi. La costituzione di gruppi misti favorisce il cooperative learning e la possibilità di approcci innovativi alla lingua. Il docente potrebbe utilizzare anche la visione di alcuni film o di alcuni spettacoli teatrali per sviluppare lo spirito critico degli alunni e dimostrare la trasversalità dei temi trattati. Gli alunni stessi si potranno cimentare nella realizzazione di piccoli laboratori teatrali.
Data inizio prevista	09/06/2025
Data fine prevista	26/06/2026
Tipo Modulo	Italiano
Sedi dove è previsto il modulo	PG1E00200V
Numero destinatari	19 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Competenza multilinguistica 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Italiano

Titolo: Competenza multilinguistica 3

Dettagli modulo

Titolo modulo	Competenza multilinguistica 3
----------------------	-------------------------------

Descrizione modulo	Il laboratorio intende favorire lo studio della letteratura e dei classici con approccio trasversale per generi letterari e temi, a partire da quelli più vicini al mondo emozionale degli studenti. Lo sviluppo delle competenze letterarie nello studente costituisce una riappropriazione del testo letterario, esercizio di riscrittura fino alla rielaborazione multimediale. Il laboratorio si concentra sull'evoluzione della scrittura in ambiente digitale, che consente la scrittura collaborativa, l'organizzazione di gruppi di lettura, anche in digitale, l'utilizzo dei social media in chiave di scambio di contenuti letterari, anche con la creazione da parte degli alunni di podcast e blog condivisi. La costituzione di gruppi misti favorisce il cooperative learning e la possibilità di approcci innovativi alla lingua. Il docente potrebbe utilizzare anche la visione di alcuni film o di alcuni spettacoli teatrali per sviluppare lo spirito critico degli alunni e dimostrare la trasversalità dei temi trattati. Gli alunni stessi si potranno cimentare nella realizzazione di piccoli laboratori teatrali.
Data inizio prevista	09/06/2025
Data fine prevista	26/06/2026
Tipo Modulo	Italiano
Sedi dove è previsto il modulo	PG1E00200V
Numero destinatari	19 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Competenza multilinguistica 3

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	136778 del 09/10/2024 - POC - Agenda Nord(Piano 1094249)
Importo totale richiesto	€ 44.905,20
Massimale avviso	€ 45.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	
Data Delibera collegio docenti	-
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	
Data Delibera consiglio d'istituto	-
Data e ora inoltro	Piano non inoltrato

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>English for life</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>English for life 2</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>English for life 3</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Coding a scuola</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Coding a scuola 2</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Coding a scuola 3</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Italiano: <u>Competenza multilinguistica</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Italiano: <u>Competenza multilinguistica 2</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Italiano: <u>Competenza multilinguistica 3</u>	€ 4.977,90	
	Totale Progetto "Tutto il gusto di crescere"	€ 44.905,20	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 44.905,20	€ 45.000,00