

AVVISO - 136777, 09/10/2024, FSE+, Agenda NORD
CANDIDATURA N. 6201
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	IC 7 CARMEN SILVESTRONI FORLI'
Codice meccanografico	FOIC82500A
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA RIBOLLE, 47
Provincia	FORLI'-CESENA
Comune	FORLI'
CAP	47100
Telefono	054363439
Email	FOIC82500A@istruzione.it
Sito web	www.ic7forli.it
Numero Alunni	544
Plessi	FOIC82500A FOAA825017 FOAA825028 FOEE82501C FOEE82502D FOEE82503E FOMM82501B

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Agenda NORD
Istituto	FOIC82500A - IC 7 CARMEN SILVESTRONI FORLI'
Codice candidatura	6201
Importo totale richiesto	€ 48.480,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	15347
Data Delibera Collegio docenti	23/10/2024
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	15922
Data Delibera Consiglio d'istituto	08/11/2024

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A1.B - Costruiamo il nostro futuro	€ 36.360,00
ESO4.6.A2.B - Costruiamo il nostro futuro DIGITALE	€ 12.120,00
TOTALE PROGETTI	€ 48.480,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	ONE, TWO, THREE.. PLAY WITH ME Classi 1-2	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	More English every day	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	INCLUSIVA-MENTE	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	ASCOLTO, LEGGO, PENSO, INVENTO, GIOCO, SCRIVO PROGETTO DI SCRITTURA CREATIVA CLASSE 3-4-5-	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	ASCOLTO, LEGGO, PENSO, INVENTO, GIOCO, SCRIVO PROGETTO DI SCRITTURA CREATIVA CLASSE 1-2	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Potenziamoci in matematica	€ 6.060,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	PENSIERO COMPUTAZIONALE E CODING CLASSI 1-2	€ 6.060,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	PENSIERO COMPUTAZIONALE E CODING CLASSI 3-4-5	€ 6.060,00
TOTALE MODULI			€ 48.480,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Costruiamo il nostro futuro

ESO4.6.A1

ESO4.6.A1.B

Titolo	ESO4.6.A1.B - Costruiamo il nostro futuro
--------	---

Descrizione

L'avviso pubblico per l'adesione alle iniziative didattiche "Agenda NORD" è finalizzato a superare i divari territoriali, all'innalzamento delle competenze di base (lingua italiana, lingue straniere, matematica e scienze) e quelle digitali al fine di combattere la dispersione scolastica fin dalla scuola primaria, con interventi mirati. Le competenze di base e, quindi, la capacità di lettura, scrittura, calcolo nonché le conoscenze in campo linguistico, scientifico e tecnologico costituiscono la base per ulteriori studi e un bagaglio essenziale per il lavoro e l'integrazione sociale. Pertanto, l'innalzamento in maniera omogenea su tutto il territorio nazionale delle competenze di base delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti rappresenta un fattore essenziale per la crescita socio-economica del Paese e consente di compensare svantaggi culturali, economici e sociali di contesto, garantendo il riequilibrio territoriale, e di ridurre il fenomeno della dispersione scolastica.

Il progetto 'COSTRUIAMO IL NOSTRO FUTURO' prevede:

Potenziamento competenze di base Lingua madre, matematica,

scienze, lingue straniere - Rafforzamento competenze

Rafforzamento competenze digitali - Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

CARATTERISTICHE

Il progetto si articola in otto moduli, ciascuno di trenta ore, 5 rivolti agli alunni della scuola primaria e 3 agli alunni della scuola secondaria di 1° grado. Tutti i moduli contenuti nel progetto hanno la comune caratteristica di fornire ai partecipanti occasioni esperienziali aggreganti. Il progetto mira al potenziamento delle competenze di base in vari ambiti disciplinari attraverso metodologie innovative. Gli studenti impareranno ad apprendere in modo diverso, trasformando l'aula in un ambiente di apprendimento più stimolante e consono alle loro esigenze, in un laboratorio della creatività, in uno spazio polivalente all'interno del quale potranno essere svolte attività inclusive di tipo manuale, letterario, linguistico e sviluppare anche abilità relazionali.

GLI OBIETTIVI GENERALI che si intendono raggiungere sono i seguenti:

- 1) rendere vivace e motivante l'apprendimento di molte discipline scolastiche;
- 2) valorizzare al meglio le qualità di ogni studente;
- 3) promuovere modalità di lavoro formative e cooperative della persona: il rispetto dei ruoli, funzioni, compiti, rispetto delle regole, dei tempi, tenuta degli obiettivi;
- 4) educare al rispetto dell'altro e delle altrui opinioni, alla

	tolleranza e all'accettazione del diverso; 5) educare ad essere cittadini attivi, riflettendo su temi di carattere sociale.
Codice CUP	D64D24004340007
Data inizio prevista	01/03/2025
Data fine prevista	18/12/2026
Numero moduli	6
Importo richiesto	€ 36.360,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	60617 - ONE, TWO, THREE.. PLAY WITH ME Classi 1-2
Descrizione	Scopo del progetto è apprendere una lingua straniera attraverso forme comunicative e meccanismi simili a quelli per l'acquisizione della lingua d'origine. Consolidare le relazioni affettive adulto-bambino in un rapporto comunicativo "magico" per stimolare il suo desiderio di parlare una lingua diversa, che piace. OBIETTIVI SPECIFICI - Acquisire abilità di comprensione e di produzione orale con un codice linguistico diverso dalla lingua madre attraverso la ripetizione e la progressione dei format; - Promuovere la memorizzazione attraverso la routine di azioni condivise, i gesti, le espressioni facciali, l'ascolto di canzoni in contesti noti; - Comprendere e parlare la lingua straniera spontaneamente in contesti nuovi e significativi. METODOLOGIA Le attività saranno presentate agli alunni in forma ludica, si partirà dal lessico acquisito: l'ascolto, la comprensione e la produzione linguistica saranno semplificati da figure (flash cards), oggetti reali, movimenti, canti, giochi, scambi verbali, drammatizzazioni ed attività manipolative e attività svolte al computer e con l'ausilio della lavagna interattiva. ATTIVITÀ :Tutte le attività saranno focalizzate sugli obiettivi.
Data inizio prevista	08/06/2026
Data fine prevista	20/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	FOEE82501C
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

ONE, TWO, THREE.. PLAY WITH ME Classi 1-2

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	60831 - Potenziamoci in matematica
Descrizione	Recupero approfondimenti degli argomenti svolti durante l'anno scolastico per le classi della scuola secondaria di 1°
Data inizio prevista	01/10/2025
Data fine prevista	05/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	FOEE82501C
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Potenziamoci in matematica

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
Titolo modulo	60633 - INCLUSIVA-MENTE
Descrizione	Il progetto nasce dall'esigenza di realizzare inclusione dando la possibilità a tutti di acquisire abilità e competenze di base, nel pieno rispetto dei modi e dei tempi di apprendimento individuali. L'acquisizione della lingua, infatti, è lo strumento fondamentale del processo di comunicazione e di integrazione, soprattutto nel caso di alunni che si trovano a confrontarsi con una realtà scolastica per molti aspetti diversa nei costumi e usi da quella d'origine. Il corso di approfondimento della Lingua italiana², di alfabetizzazione per alunni che necessitano di riflettere sulla comprensione delle discipline di studio in lingua italiana, è aperto anche agli alunni che necessitano di prima o di seconda alfabetizzazione e agli alunni italofofoni che hanno bisogno di recupero e supporto. Il percorso prevede l'alfabetizzazione in lingua italiana, la gestione dei diversi usi e registri nella nuova lingua, la terza, la più importante, riguarda la costruzione di un contesto sereno e facilitante che sia la fusione di tre fattori: fattori interni (motivazione – gratificazione), esterni (spazi di lavoro – materiali scolastici – testi – messaggi in varie lingue), e uso di canali comunicativi diversi: da quello verbale a quello iconico e multimediale.
Data inizio prevista	12/01/2026
Data fine prevista	09/03/2026
Sede dove è previsto il modulo	FOEE82502D
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

INCLUSIVA-MENTE

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

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	60536 - ASCOLTO, LEGGO, PENSO, INVENTO, GIOCO, SCRIVO PROGETTO DI SCRITTURA CREATIVA CLASSE 3-4-5-
Descrizione	Un percorso dedicato ai giochi con le storie, un percorso formativo sulla narrazione, sulla comunicazione e sulla scrittura. Il primo modulo è centrato sulla lettura e sull'ascolto. I bambini ascolteranno la lettura da parte dell'insegnante di brani ed esplicheranno le loro sensazioni e le loro emozioni sia verbalmente sia attraverso il disegno. Lo scopo di queste attività è far comprendere che un racconto non ha lo stesso significato per tutti. Leggendo o ascoltando ci immergiamo completamente nella storia, siamo travolti ma non passivi; collaboriamo, inventiamo, evochiamo l'intera storia a partire dalle poche parole che la raccontano. Non è lo scrittore, ma il lettore che dà valore a ciò che legge, che interpreta partendo dai propri significati. Il secondo modulo è centrato sulla scrittura. Saranno proposti giochi di comunicazione e spunti per agevolare l'invenzione di personaggi fantastici, ambienti immaginari o storie. Per scrittura non intendo solo il linguaggio verbale, ma ogni bambino o gruppo di bambini sceglierà il linguaggio più congeniale, quello iconico, plastico, del corpo, nella massima libertà. Ognuno di loro sarà un viaggiatore che ci condurrà nel mondo più grande che ha visto, tanto immenso e ricco di cose incredibili, paradossali e curiose che mai avremmo pensato di vedere.
Data inizio prevista	01/03/2025
Data fine prevista	05/09/2025
Sede dove è previsto il modulo	FOEE82501C
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

ASCOLTO, LEGGO, PENSO, INVENTO, GIOCO, SCRIVO PROGETTO DI SCRITTURA CREATIVA CLASSE 3-4-5-

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	61187 - More English every day
Descrizione	Il corso intende perfezionare le competenze linguistiche degli studenti al fine di fornire loro le basi per una comunicazione efficace.
Data inizio prevista	25/08/2025
Data fine prevista	18/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	FOEE82503E
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

More English every day

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
Titolo modulo	60876 - ASCOLTO, LEGGO, PENSO, INVENTO, GIOCO, SCRIVO PROGETTO DI SCRITTURA CREATIVA CLASSE 1-2
Descrizione	Un percorso dedicato ai giochi con le storie, un percorso formativo sulla narrazione, sulla comunicazione e sulla scrittura. Il primo modulo è centrato sulla lettura e sull'ascolto. I bambini ascolteranno la lettura da parte dell'insegnante di brani ed esplicheranno le loro sensazioni e le loro emozioni sia verbalmente sia attraverso il disegno. Lo scopo di queste attività è far comprendere che un racconto non ha lo stesso significato per tutti. Leggendo o ascoltando ci immergiamo completamente nella storia, siamo travolti ma non passivi; collaboriamo, inventiamo, evochiamo l'intera storia a partire dalle poche parole che la raccontano. Non è lo scrittore, ma il lettore che dà valore a ciò che legge, che interpreta partendo dai propri significati. Il secondo modulo è centrato sulla scrittura. Saranno proposti giochi di comunicazione e spunti per agevolare l'invenzione di personaggi fantastici, ambienti immaginari o storie. Per scrittura non intendo solo il linguaggio verbale, ma ogni bambino o gruppo di bambini sceglierà il linguaggio più congeniale, quello iconico, plastico, del corpo, nella massima libertà. Ognuno di loro sarà un viaggiatore che ci condurrà nel mondo più grande che ha visto, tanto immenso e ricco di cose incredibili, paradossali e curiose che mai avremmo pensato di vedere.
Data inizio prevista	12/01/2026
Data fine prevista	11/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	FOEE82503E
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

ASCOLTO, LEGGO, PENSO, INVENTO, GIOCO, SCRIVO PROGETTO DI SCRITTURA CREATIVA CLASSE 1-2

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

Progetto: Costruiamo il nostro futuro DIGITALE

ESO4.6.A2

ESO4.6.A2.B

Titolo	ESO4.6.A2.B - Costruiamo il nostro futuro DIGITALE
Descrizione	Con questo progetto si vuole sviluppare il pensiero computazionale, cioè una metodologia di ragionamento in situazioni problematiche. Questo obiettivo verrà perseguito attraverso varie attività, realizzate con strumenti e modalità differenti, ma con gli stessi intenti. Il pensiero computazionale aiuta a sviluppare le competenze logiche e la capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente. Questo sarà visto non solo attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco, ma anche in attività laboratoriali musicali e scientifiche. Gli alunni dovranno costruire, programmare, fare delle ricerche, scrivere, comunicare. In questo modo svilupperanno competenze e acquisiranno abilità. Il Progetto è rivolto agli alunni della scuola primaria. Per svolgere le attività i docenti utilizzeranno la didattica laboratoriale basata su lezioni interattive condotte in ambiente digitale.
Codice CUP	D64D24004350007
Data inizio prevista	25/08/2025
Data fine prevista	18/12/2026
Numero moduli	2
Importo richiesto	€ 12.120,00

MODULO

Tipo modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	60805 - PENSIERO COMPUTAZIONALE E CODING CLASSI 1-2
Descrizione	Scopo del Progetto è quello di educare gli alunni all'utilizzo del pensiero computazionale per migliorare le capacità di problem solving e dare impulso alle STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Maths). Gli alunni attraverso semplici esperienze di Coding, con attività di scoperta e gioco, potranno imparare divertendosi, vivere un'esperienza fortemente socializzante e potenziare la capacità di ipotizzare soluzioni attraverso semplici esperienze di Coding. I bambini potranno cimentarsi in codici, algoritmi, istruzioni e diagrammi di flusso, sperimentare la programmazione unplugged con Cody Roby, la programmazione a blocchi, le sequenze di istruzioni e cicli con il ballo del codice, la programmazione con Scratch. Gli alunni potranno riflettere sul linguaggio delle cose e uno sguardo alla robotica con la costruzione e programmazione di robot con il kit Lego WeDo 2.0.
Data inizio prevista	02/02/2026
Data fine prevista	08/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	FOEE82502D
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

PENSIERO COMPUTAZIONALE E CODING CLASSI 1-2

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	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	60908 - PENSIERO COMPUTAZIONALE E CODING CLASSI 3-4-5
Descrizione	Si avvieranno gli alunni all'utilizzo degli strumenti digitali consentendo di esplorare nuovi metodi di apprendimento e di accrescere le abilità generali per affrontare la risoluzione di problemi (problem solving). Partendo dalla alfabetizzazione digitale, gli alunni vengono guidati nello sviluppo della razionalizzazione del processo risolutivo dei problemi (pensiero computazionale), essenziale affinché siano in grado di utilizzare le nuove tecnologie non come consumatori passivi, ma come utenti attivi. Le attività di coding consentono, inoltre, di arricchire gli obiettivi trasversali di apprendimento, l'acquisizione di competenze di cittadinanza, il potenziamento delle capacità di attenzione, di concentrazione e memorizzazione. Il coding viene applicato con esercitazioni trasversali incentrate sull'apprendimento delle competenze. Le attività vengono personalizzate e gli alunni possono lavorare singolarmente o in piccoli gruppi. I contenuti sono suddivisi in una serie di esercizi progressivi, distinti per difficoltà, e ciascuno studente potrà svolgere esercizi adatti al proprio livello. Il progetto prevede attività di avviamento al coding visuale – che consentono di creare programmi accostando tra loro blocchi grafici corrispondenti a istruzioni – (L'Ora del Codice), alla robotica educativa (Mind Designer) e attività avanzate (Scratch, App Lab) in cui vengono approfonditi i temi del pensiero computazionale. Il coding consente la progettazione di attività verticali, facilitando un graduale sviluppo di competenze che guidano lo studente lungo percorsi di conoscenza progressivamente orientati alle diverse discipline e alla ricerca delle connessioni tra i diversi saperi.
Data inizio prevista	20/10/2025
Data fine prevista	18/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	FOEE82501C
Numero destinatari	20
Numero ore	30

Destinatari	Alunne/i scuola Primaria
-------------	--------------------------

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

PENSIERO COMPUTAZIONALE E CODING CLASSI 3-4-5

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