

AVVISO - 136777, 09/10/2024, FSE+, Agenda NORD
CANDIDATURA N. 5343
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	IC S. ALLENDE
Codice meccanografico	MIIC8D700L
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	LARGO GINO STRADA 5
Provincia	MILANO
Comune	PADERNO DUGNANO
CAP	20037
Telefono	029183220
Email	MIIC8D700L@istruzione.it
Sito web	
Numero Alunni	726
Plessi	MIIC8D700L MIAA8D701D MIAA8D702E MIEE8D701P MIEE8D702Q MIMM8D702P

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Agenda NORD
Istituto	MIIC8D700L - IC S. ALLENDE
Codice candidatura	5343
Importo totale richiesto	€ 64.200,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	17
Data Delibera Collegio docenti	22/11/2023
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	52
Data Delibera Consiglio d'istituto	26/10/2023

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A1.B - APPRENDEREcon@	€ 38.160,00
ESO4.6.A2.B - DINAMIC@LEARNING	€ 26.040,00
TOTALE PROGETTI	€ 64.200,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	bloghiamo	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	comprendere e imparare con il teatro	€ 12.720,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	matematica e gioco	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	geometriChiostrì	€ 6.660,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	green school	€ 6.660,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Musicando con il digitale	€ 6.060,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	robot e intelligenza artificiale	€ 6.660,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	PERCORSO VERSO LA CERTIFICAZIONE DIGITALE	€ 6.660,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	logica computazionale	€ 6.660,00
TOTALE MODULI			€ 64.200,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: APPRENDEREcon@

ESO4.6.A1

ESO4.6.A1.B

Titolo	ESO4.6.A1.B - APPRENDEREcon@
Descrizione	Secondo quanto indicato nel PTOF, uno dei punti focali del nostro Istituto è il principio di inclusione. " NON UNO DI MENO " il nostro motto . La nostra idea di scuola è una Scuola dell'accesso, scuola di tutti e per tutti, in cui ogni alunno si senta accolto e abbia a disposizione i migliori strumenti per apprendere secondo il proprio stile di apprendimento. L'attenzione al singolo si realizza sperimentando nella didattica quotidiana l'uso degli strumenti innovativi, diverse forme di individualizzazione e personalizzazione, attività per il recupero e l'alfabetizzazione di alunni stranieri; inoltre la scuola propone e partecipa a progetti di innovazione tecnologica e metodologica. Come si desume dal RAV, la popolazione scolastica una significativa presenza di alunni con altri bisogni educativi speciali; eterogenei sono i contesti socio-economici di provenienza degli alunni. Indubbiamente gli anni di pandemia, con il conseguente interrompersi di alcune routine o attività, hanno influito sul normale svolgimento della quotidianità scolastica. Il Progetto consentirà, quindi, di programmare mirati interventi rivolti agli alunni in condizioni di fragilità, con bisogni educativi speciali, con necessità di essere sostenuti nel recupero delle competenze di base o di riaccendere il piacere di apprendere.
Codice CUP	C64C24000150006
Data inizio prevista	01/06/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	5
Importo richiesto	€ 38.160,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	49763 - bloghiamo
Descrizione	L'attività ha lo scopo di potenziare le competenze linguistiche degli studenti e delle studentesse attraverso un'esperienza pratica di scrittura: gli studenti lavoreranno alla creazione di un giornalino scolastico, confrontandosi con le varie fasi della produzione editoriale (scrittura, strutturazione di un'intervista, realizzazione di fotografie, impaginazione, scelta di titoli e occhielli ecc...). Oltre agli incontri in classe in cui si riunirà la redazione, saranno previsti anche incontri con personalità attive, reti e associazioni del territorio. Negli articoli si darà evidenza soprattutto della vita scolastica e delle iniziative dell'Istituto. La redazione si riunirà due volte al mese per tutto l'anno scolastico garantendo così un impegno costante e collaborativo.
Data inizio prevista	01/10/2025
Data fine prevista	31/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	MIIC8D700L
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

bloghiamo

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	49762 - matematica e gioco
Descrizione	Il laboratorio propone un approccio ludico allo sviluppo di capacità logico-matematiche, strategiche, ragionate e creative nell'ottica di stimolare l'avvicinamento degli alunni alla materia e di sviluppare il problem solving, competenza non solo matematica bensì trasversale, che riguarda molteplici aspetti della vita quotidiana. Nel dettaglio saranno proposti: - Giochi di logica - Giochi di carte - Giochi enigmistici - Indovinelli - Giochi da tavolo - Giochi all'aperto o in palestra - Giochi di costruzioni geometriche - Escape book - Caccia al tesoro Al termine di ogni incontro sarà favorita la condivisione delle strategie sviluppate col triplice intento di: - Sviluppare la capacità argomentativa dei ragazzi su questioni logico-matematiche. - Verificare approcci differenti alle problematiche proposte, definirne pregi e difetti, vantaggi e svantaggi per poi cogliere le leggi matematiche che ne stanno alla base. - Riflettere sugli errori commessi per capire i percorsi mentali che li hanno prodotti e cercare quindi logiche alternative.
Data inizio prevista	09/06/2025
Data fine prevista	30/09/2025
Sede dove è previsto il modulo	MIIC8D700L
Numero destinatari	20
Numero ore	30

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

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

matematica e gioco

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	48365 - geometriChiostr
Descrizione	L'attività ha lo scopo, attraverso l'esperienza diretta e la misurazione in loco, di mettere in relazione diretta la geometria delle figure piane con le strutture architettoniche tipiche dei chiostr milanesi. Il corso avrà una struttura mista, in cui si alterneranno visite in alcuni luoghi di Milano (Basilica di Sant'Ambrogio, Ca' Granda e Chiesa di Santa Maria delle Grazie) e lezioni laboratoriali di restituzione di quanto osservato direttamente sul territorio. Durante le visite verrà fatta una breve introduzione sul luogo (con qualche cenno storico) poi i ragazzi verranno divisi in gruppi, gli verranno forniti strumenti di misurazione e schede di osservazione e infine si cimenteranno a misurare e a riconoscere le figure geometriche presenti. Nelle lezioni in classe, i gruppi riprenderanno le misurazioni fatte e stileranno una relazione di quanto osservato e misurato (numero delle colonne, distanza, forma e dimensioni dei chiostr ecc..) Al termine del corso, nell'ultimo incontro, i ragazzi progetteranno una presentazione del proprio lavoro che esporranno agli alunni delle classi seconde in una conferenza alla Biblioteca Tilane.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	MIEE8D702Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30

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

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

geometriChiostrì

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	48367 - comprendere e imparare con il teatro

Descrizione	Teatriamo e impariamo : dalla sceneggiatura alla recitazione .Non solo rappresentazione Modalità e finalità: Vivere il Teatro come strumento comunicativo di grande efficacia, capace di assolvere ad una funzione "sociale" che insegna al fanciullo a superare il timore di parlare pubblicamente. Si intende lavorare su un coinvolgimento emotivo ed affettivo dei ragazzi. Grazie all'attività teatrale i ragazzi potranno manifestare la fantasia di entrare in altri mondi e la capacità di trasformarsi, assumendo ruoli a loro pertinenti. Dallo studio del copione si cercherà di promuovere il carattere, la presenza di spirito, l'ordine mentale, la capacità di recitazione e di gesto, l'intuizione creativa, artistica e musicale, ma anche la possibilità di creare un'occasione di incontro con un testo, con un messaggio, con un problema: in definitiva trattasi di una modalità nuova di comprendere e di conoscere, di migliorare le capacità mnemoniche e sviluppando la capacità di problem solving. La pratica del Teatro è momento fondamentale polivalente che scopre le potenzialità più nascoste dell'essere... e per questo che, nel rispetto di ognuno saranno garantite opportunità differenziate, al fine di promuovere il massimo coinvolgimento, riservando ruoli ed impegni particolari soprattutto agli alunni in situazione di disabilità e a quelli che necessitano di superare difficoltà emotive. Si intende perseguire un'altra fondamentale competenza: saper cogliere il valore comunicativo/espressivo delle parole che si ascoltano, sapendo riconoscere e utilizzare i fenomeni sonori Obiettivi: Conoscere sé stessi per aprirsi alla relazione con gli altri; Potenziare la abilità espressive e comunicative attraverso l'uso di
-------------	--

	codici differenti; Relazionarsi, senza conflitto, in un clima di tolleranza e rispetto reciproco; Far propri comportamenti autonomi e responsabili al fine di cooperare, costruttivamente, per la realizzazione di uno spettacolo; Recitare per sconfiggere la timidezza, acquisendo sicurezza e disinvoltura; Sviluppare creatività ed inventiva; Migliorare le capacità mnemoniche; Conoscere opere letterarie.
Data inizio prevista	09/06/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	MIMM8D702P
Numero destinatari	20
Numero ore	60
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

comprendere e imparare con il teatro

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 4.200,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 1.800,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 6.120,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 12.720,00

MODULO

Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	48364 - green school
Descrizione	Il progetto ha lo scopo di motivare gli alunni all'apprendimento favorendo la capacità di porsi domande e cercare risposte con e senza il supporto dell'adulto. L'impianto progettuale pone l'accento sulle strategie e le procedure del "fare scienza", infatti, i percorsi proposti sono incentrati sulla didattica laboratoriale in cui i bambini sono sempre attori in un ambiente di apprendimento attivo, stimolante e collaborativo. Gli alunni vanno sostenuti nella costruzione graduale di concetti e conoscenze necessarie alla comprensione dei fenomeni indagati, individuando elementi e relazioni. Pertanto, saranno guidati a scoprire la stretta connessione tra scienze- tecnologia- arte – matematica e aspetti pratici della vita quotidiana e, quindi, a comprendere l'utilità di queste discipline, la cui bellezza sta proprio nel procedere per tentativi ed errori, come si fa nella vita. Saranno condotti verso l'apprezzamento della bellezza presente in natura invitandoli a mettere in pratica piccole buone azioni quotidiane per la tutela dell'ambiente e degli ecosistemi presenti anche nel contesto urbano in cui vivono.
Data inizio prevista	09/06/2025
Data fine prevista	31/10/2025
Sede dove è previsto il modulo	MIMM8D702P
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

green school

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

Progetto: DINAMIC@LEARNING

ESO4.6.A2

ESO4.6.A2.B

Titolo

ESO4.6.A2.B - DINAMIC@LEARNING

Descrizione	Essere cittadino digitale consapevole è la sfida educativa odierna. Sviluppare il pensiero critico diventa essenziale per essere coscienti dei punti di forza e delle debolezze di una realtà caratterizzata da una molteplicità di stimoli e di risorse a disposizione per l'elaborazione, la manipolazione, la trasmissione dei dati, con sistemi in continua evoluzione, all'apparenza immediatamente fruibili con facilità, ma che al contrario sono connotati da una elevata complessità. Il progetto si propone attuare esperienze laboratoriali sistematiche, in modo che gli studenti acquisiscano - padronanza nell'uso degli strumenti informatici di comune utilizzo e in dotazione alla scuola - strumenti concettuali per affrontare molti tipi di problemi in diverse discipline - capacità di ricerca e valutazione dell'attendibilità/qualità delle informazioni - capacità di riconoscere i rischi insiti in un utilizzo acritico delle nuove tecnologie, ma al contempo le enormi potenzialità delle stesse . Il progetto intende perseguire tale finalità attraverso : 1-per primaria e secondaria di 1° grado un percorso verticale graduato mettere in grado gli alunni di attivare il processo logico-creativo, pensando in modo computazionale, con attività di coding e di robotica 2-per la secondaria di 1° grado, la creazione di un giornale digitale con lo sviluppo di una app /qrcode per visualizzarlo con articoli, interviste, video ... a seguito di incontri con esperti, aventi come tema aspetti positivi e negativi della socialità in rete . Saranno utilizzati cooperative learning, peer teaching etc, che renderanno più motivante e significativo il raggiungimento degli obiettivi; storytelling, role playing, video making saranno gli strumenti che rafforzeranno l'attività di problem posing/solving, le capacità di comunicazione efficace e decisionale, la creatività e la produttività digitale Metodologia Verranno fornite agli studenti le informazioni base sul tipo di attività da svolgere e i risultati attesi in termini di prodotto. Verranno fornite informazioni base sul software che utilizzeranno. Si cercherà di
--------------------	--

	stimolare in tutti i modi possibili, nel rispetto dei tempi e dei risultati attesi, la libera creatività ed espressione dei ragazzi. Uso delle strumentazioni presenti nella scuola in particolare nell'aula INFORMATICA/ STEAM-MULTIFUNZIONE Uso dei kit lego Mindstorms EV3 - uso dei BLUE-BOT CLASS PACK ecc
Codice CUP	C64C24000160006
Data inizio prevista	08/09/2025
Data fine prevista	30/11/2025
Numero moduli	4
Importo richiesto	€ 26.040,00

MODULO

Tipo modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	56698 - Musicando con il digitale
Descrizione	Laboratorio di approccio alla musica elettronica e all'uso di nuovi strumenti Laboratorio di Digital Music ha lo scopo di sviluppare la creatività utilizzando strumenti digitali. La musica, considerata in questo caso disciplina trasversale, può essere integrata con tutte le altre in un unico curriculum. Gli scenari didattici sono costruiti con la finalità di ripensare un curriculum di musica in un'ottica interdisciplinare anche attraverso l'approccio STEAM: musica e matematica, musica e coding, progettazione e costruzione di Podcast oltre alla realizzazioni di performances musicali.
Data inizio prevista	16/09/2025
Data fine prevista	30/11/2025
Sede dove è previsto il modulo	MIMM8D702P
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Musicando con il digitale

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	48368 - robot e intelligenza artificiale
Descrizione	dal robot all'IA : uso e didattica con le app La sfida dei labirinti: attraverso attività di coding, anche unplugged, gli alunni saranno invitati di volta in volta a realizzare programmi per uscire o per inventare labirinti sempre più complessi da proporre alle squadre avversarie. La sfida degli artisti: disegnare con carta e matita e poi programmare istruzioni per realizzare geometrie fantastiche e, viceversa, programmare istruzioni per far realizzare geometrie fantastiche. La sfida degli animali: ogni squadra avrà il compito di realizzare un proprio animale-robot e di inventare una storia che lo riguardi animando, attraverso la programmazione e l'invenzione/realizzazione di scenari, le principali sequenze della storia stessa. Risultati attesi: - Consolidamento dell'orientamento spaziale e della relatività del punto di vista - Riconoscimento e utilizzo delle istruzioni - Comprensione del concetto di algoritmo - Riconoscere e utilizzare ripetizioni per creare semplici programmi - Prevedere il comportamento di un semplice programma attraverso il ragionamento - Individuare, con il ragionamento, errori in semplici programmi e correggerli
Data inizio prevista	30/09/2025
Data fine prevista	22/11/2025
Sede dove è previsto il modulo	MIEE8D701P
Numero destinatari	30
Numero ore	30

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

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

robot 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	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	48369 - PERCORSO VERSO LA CERTIFICAZIONE DIGITALE
Descrizione	Attività di preparazione degli alunni verso la certificazione DigiComp, attraverso l'utilizzo di una piattaforma .
Data inizio prevista	30/09/2025
Data fine prevista	30/11/2025
Sede dove è previsto il modulo	MIMM8D702P
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

PERCORSO VERSO LA CERTIFICAZIONE DIGITALE

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	48370 - logica computazionale
Descrizione	Costruiamo il giardino automatizzato e impariamo ad osservare con nuovi strumenti .Dsl microscopio digitale all'aula Miri . Dal mondo estrno allo Storytelling digitale .
Data inizio prevista	30/09/2025
Data fine prevista	30/11/2025
Sede dove è previsto il modulo	MIEE8D702Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

logica computazionale

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

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