AVVISO - 57173, 14/04/2025, FSE+, Orientamento
CANDIDATURA N. 10544
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	IC IGNAZIO SILONE
Codice meccanografico	AQIC82100B
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA ALESSANDRO TORLONIA, 108/B
Provincia	L'AQUILA
Comune	LUCO DEI MARSI
CAP	67056
Telefono	086352117
Email	AQIC82100B@istruzione.it
Sito web	https://www.scuolelucodeimarsi.edu.it/
Numero Alunni	0
Plessi	AQIC82100B AQAA821018 AQEE82101D AQMM82101C

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Orientamento
Istituto	AQIC82100B - IC IGNAZIO SILONE
Codice candidatura	10544
Importo totale richiesto	€ 21.180,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	411
Data Delibera Collegio docenti	07/12/2023
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	9077
Data Delibera Consiglio d'istituto	20/12/2023

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.D - Scopri il tuo talento	€ 21.180,00
TOTALE PROGETTI	€ 21.180,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.D	Orientamento per scuole secondarie di primo grado	LABORATORIO DI INFORMATICA 1	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.D	Orientamento per scuole secondarie di primo grado	LABORATORIO DI ROBOTICA 1	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.D	Orientamento per scuole secondarie di primo grado	LABORATORIO DI INFORMATICA 2	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.D	Orientamento per scuole secondarie di primo grado	LABORATORIO DI ROBOTICA 2	€ 5.295,00
TOTALE MODULI			€ 21.180,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Scopri il tuo talento
ESO4.6.A4
ESO4.6.A4.D

Titolo	ESO4.6.A4.D - Scopri il tuo talento
Descrizione	Il progetto si articola in più moduli formativi riconducibili all'obiettivo specifico ESO4.6 del PN "Scuola e competenze" 2021-2027; tipologia di intervento: "Orientamento per le scuole secondarie di primo grado". I moduli, rivolti agli alunni delle classi seconde e terze della Scuola Secondaria di Primo Grado, hanno durata di 30 ore ciascuno e mirano al rafforzamento delle competenze digitali e tecnologiche e al potenziamento delle competenze trasversali. Le attività proposte, in chiave laboratoriale, perseguono inoltre l'obiettivo di orientare gli alunni verso una scelta consapevole e ponderata del percorso di istruzione successivo al primo ciclo di istruzione, valorizzando le loro potenzialità e i loro talenti anche attraverso l'esplorazione del territorio e del mercato del lavoro. I laboratori, riguardanti l'informatica e la robotica, utilizzano le risorse interne dell'Istituto con l'obiettivo finale di fornire agli studenti occasioni per autenticare e mettere a frutto attitudini, capacità e talenti nei quali reputino di poter esprimere il meglio di sé.
Codice CUP	G84D25001570007
Data inizio prevista	15/10/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Numero moduli	4
Importo richiesto	€ 21.180,00

MODULO	
Tipo modulo	Orientamento per scuole secondarie di primo grado
Titolo modulo	98302 - LABORATORIO DI INFORMATICA 1
Descrizione	Finalità del percorso è favorire un approccio positivo degli alunni verso l'ambito matematico- tecnologico, ponendo l'attenzione alle competenze digitali e tecnologiche rappresentano una gamma di abilità che consentono agli individui di comprendere, utilizzare e interagire con la tecnologia e i media digitali in modo efficace ed etico. Queste competenze sono essenziali nell'era digitale attuale, poiché permeano quasi tutti gli aspetti della vita quotidiana, dalla comunicazione personale all'educazione, dal lavoro all'accesso ai servizi, fino alla partecipazione civica. Tale percorso ha lo scopo di favorire Alfabetizzazione informatica, Navigazione e ricerca online, Creazione di contenuti digitali, Pensiero critico digitale, Programmazione e sviluppo software.
Data inizio prevista	15/10/2025
Data fine prevista	30/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	AQMM82101C
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

LABORATORIO DI INFORMATICA 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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO	
Tipo modulo	Orientamento per scuole secondarie di primo grado
Titolo modulo	98305 - LABORATORIO DI ROBOTICA 1
Descrizione	Diventare digitalmente competenti è essenziale per consentire ai giovani di partecipare efficacemente a una società e un'economia digitalizzate; non dedicarsi a queste competenze rischia di esacerbare il divario digitale e perpetuare le disparità esistenti. Come viene sottolineato un aspetto di cruciale importanza è la competenza digitale e in questo quadro il laboratorio di progettazione robot-coding è quello di sviluppare le competenze digitali e tecniche degli studenti, preparandoli a carriere nel settore IT e a soddisfare la crescente domanda di professionisti qualificati nel mercato del lavoro globale. Il programma mira a: -Navigare nel mondo moderno: Nella società attuale, caratterizzata da una costante evoluzione tecnologica, essere competenti digitalmente è fondamentale per navigare efficacemente in molteplici contesti. - Partecipazione civica: Permettono di partecipare attivamente alla vita civica e culturale, accedendo a servizi governativi online, partecipando a consultazioni pubbliche o mobilitazioni sociali tramite piattaforme digitali. -Mercato del lavoro: Sono sempre più richieste nel mercato del lavoro; una solida competenza digitale è ormai un prerequisito per numerosi ruoli professionali, non solo nel settore tecnologico. -Educazione continua: Favoriscono l'apprendimento autonomo e l'accesso a risorse educative online, permettendo agli studenti di acquisire nuove conoscenze e competenze in modo flessibile e personalizzato. -Innovazione e creatività: Stimolano l'innovazione e la creatività, permettendo agli individui di sperimentare con nuovi strumenti e forme di espressione digitale.

Data inizio prevista	15/10/2025
Data fine prevista	30/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	AQMM82101C
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

LABORATORIO DI ROBOTICA 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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO	
Tipo modulo	Orientamento per scuole secondarie di primo grado
Titolo modulo	98304 - LABORATORIO DI INFORMATICA 2
Descrizione	Finalità del percorso è favorire un approccio positivo degli alunni verso l'ambito matematico- tecnologico, ponendo l'attenzione alle competenze digitali e tecnologiche rappresentano una gamma di abilità che consentono agli individui di comprendere, utilizzare e interagire con la tecnologia e i media digitali in modo efficace ed etico. Queste competenze sono essenziali nell'era digitale attuale, poiché permeano quasi tutti gli aspetti della vita quotidiana, dalla comunicazione personale all'educazione, dal lavoro all'accesso ai servizi, fino alla partecipazione civica. Tale percorso ha lo scopo di favorire Alfabetizzazione informatica, Navigazione e ricerca online, Creazione di contenuti digitali, Pensiero critico digitale, Programmazione e sviluppo software.
Data inizio prevista	15/10/2025
Data fine prevista	30/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	AQMM82101C
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

LABORATORIO DI INFORMATICA 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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO	
Tipo modulo	Orientamento per scuole secondarie di primo grado
Titolo modulo	98307 - LABORATORIO DI ROBOTICA 2
Descrizione	Diventare digitalmente competenti è essenziale per consentire ai giovani di partecipare efficacemente a una società e un'economia digitalizzate; non dedicarsi a queste competenze rischia di esacerbare il divario digitale e perpetuare le disparità esistenti. Come viene sottolineato un aspetto di cruciale importanza è la competenza digitale e in questo quadro il laboratorio di progettazione robot-coding è quello di sviluppare le competenze digitali e tecniche degli studenti, preparandoli a carriere nel settore IT e a soddisfare la crescente domanda di professionisti qualificati nel mercato del lavoro globale. Il programma mira a: -Navigare nel mondo moderno: Nella società attuale, caratterizzata da una costante evoluzione tecnologica, essere competenti digitalmente è fondamentale per navigare efficacemente in molteplici contesti. - Partecipazione civica: Permettono di partecipare attivamente alla vita civica e culturale, accedendo a servizi governativi online, partecipando a consultazioni pubbliche o mobilitazioni sociali tramite piattaforme digitali. -Mercato del lavoro: Sono sempre più richieste nel mercato del lavoro; una solida competenza digitale è ormai un prerequisito per numerosi ruoli professionali, non solo nel settore tecnologico. -Educazione continua: Favoriscono l'apprendimento autonomo e l'accesso a risorse educative online, permettendo agli studenti di acquisire nuove conoscenze e competenze in modo flessibile e personalizzato. -Innovazione e creatività: Stimolano l'innovazione e la creatività, permettendo agli individui di sperimentare con nuovi strumenti e forme di espressione digitale.

Data inizio prevista	15/10/2025
Data fine prevista	30/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	AQMM82101C
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

LABORATORIO DI ROBOTICA 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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

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