AVVISO - 57173, 14/04/2025, FSE+, Orientamento
CANDIDATURA N. 11762
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	IC CAPIZZI - CESARO'
Codice meccanografico	MEIC813006
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA ROMA 10
Provincia	MESSINA
Comune	CAPIZZI
CAP	98031
Telefono	0935933022
Email	MEIC813006@istruzione.it
Sito web	
Numero Alunni	0
Plessi	MEIC813006 MEAA813013 MEAA813024 MEAA813035 MEEE813018 MEEE813029 MEEE81303A MEEE81304B MEMM813017 MEMM813028 MEMM813039

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Orientamento
Istituto	MEIC813006 - IC CAPIZZI
Codice candidatura	11762
Importo totale richiesto	€ 29.994,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	6338
Data Delibera Collegio docenti	04/09/2024
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	4732
Data Delibera Consiglio d'istituto	09/09/2024

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.D - STEM	€ 29.994,00
TOTALE PROGETTI	€ 29.994,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.D	Orientamento per scuole secondarie di primo grado	"Scienziati in Erba: alla scoperta del mondo STEM"	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.D	Orientamento per scuole secondarie di primo grado	"STEM Quest: la sfida dei saperi".	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.D	Orientamento per scuole secondarie di primo grado	"Scienziati in Erba: alla scoperta del mondo Stem".	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.D	Orientamento per scuole secondarie di primo grado	"Missione spazio: esploriamo l'universo con le Stem".	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.D	Orientamento per scuole secondarie di primo grado	"STEM Quest: la sfida dei saperi".	€ 6.060,00
TOTALE MODULI			€ 29.994,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: STEM
ESO4.6.A4
ESO4.6.A4.D

Titolo	ESO4.6.A4.D - STEM

Descrizione	Finalità generale Il progetto si propone di orientare gli studenti della scuola secondaria di primo grado verso le discipline STEM, favorendo una "meta-riflessione" sulle proprie inclinazioni e competenze, e promuovendo scelte consapevoli riguardo al proprio futuro scolastico e professionale. L'iniziativa mira a sviluppare nei giovani la passione per la scienza, la tecnologia, l'ingegneria e la matematica, contribuendo a colmare il divario di competenze in queste aree strategiche. Obiettivi specifici 1.Promuovere l'interesse e la curiosità per le discipline STEM attraverso attività laboratoriali coinvolgenti e stimolanti. 2.Orientare gli studenti nella scelta del percorso di studi e professionale in ambito STEM, presentando le diverse opportunità offerte dal settore. 3.Valorizzare le competenze e le inclinazioni individuali degli studenti, sostenendo l'investimento in un progetto scolastico dedicato e incrementando il senso di auto-efficacia e di fiducia nelle proprie capacità. 4.Superare i divari di genere nell'accesso alle carriere STEM, riducendo gli stereotipi che possono influenzare la scelta del percorso scolastico. 5.Sviluppare competenze trasversali come il pensiero computazionale, il problem solving, la collaborazione e la comunicazione efficace. 6.Coinvolgere attivamente le famiglie nel processo di orientamento, fornendo loro strumenti per supportare i ragazzi nelle scelte formative e professionali. Struttura e organizzazione del progetto Destinatari Il progetto è rivolto agli studenti di tutte le classi della scuola secondaria di primo grado, con particolare attenzione agli alunni delle classi terze che si apprestano a scegliere il percorso di studio successivo. È previsto il coinvolgimento di tutte le studentesse e gli studenti, con una specifica attenzione a contrastare gli stereotipi di genere che possono limitare l'accesso delle ragazze alle discipline STEM. Durata e articolazione temporale Il progetto si articola in 6 moduli formativi di almeno 30 ore annuali, come previsto dalle Linee guida ministeriali. Le attività potranno essere distribuite lungo l'intero anno scolastico o concentrate in periodi specifici, in base alle esigenze organizzative dell'istituto.

	Il progetto prevede il coinvolgimento di diverse figure professionali: 1.Docente tutor: accompagna le studentesse e gli studenti assegnati nel loro percorso di orientamento, facilitando la riflessione sulle proprie attitudini e interessi. 2.Docente orientatore: coordina le attività di orientamento e mantiene i contatti con le scuole secondarie di secondo grado, le università e il mondo del lavoro. 3.Docenti delle discipline STEM: partecipano attivamente alla progettazione e realizzazione delle attività laboratoriali. 4.Esperti esterni: professionisti del settore STEM che possono offrire testimonianze e presentare opportunità di studio e lavoro in ambito scientifico e tecnologico. Metodologie didattiche e attività Il progetto adotta un approccio metodologico innovativo, basato sulla didattica laboratoriale, l'apprendimento esperienziale e il coinvolgimento attivo degli studenti. Le metodologie utilizzate favoriscono lo sviluppo delle competenze tecniche, creative, digitali, delle capacità di comunicazione e collaborazione, di problem solving e di pensiero critico. Approcci pedagogici 1. Didattica laboratoriale: gli studenti apprendono attraverso il fare, sperimentando in prima persona concetti e principi scientifici e tecnologici. 2. Apprendimento collaborativo: le attività sono strutturate in modo da favorire la collaborazione tra pari e lo scambio di idee e competenze. 3. Problem-based learning: gli studenti affrontano problemi reali e significativi, sviluppando strategie di risoluzione e competenze di pensiero critico. 4. Pensiero computazionale: attraverso attività di coding e robotica, gli studenti sviluppano competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo e efficiente. 5. Approccio STEAM
Codice CUP	C94D25000990001
Data inizio prevista	15/09/2025
Data fine prevista	31/12/2025
Numero moduli	5
Importo richiesto	€ 29.994,00

MODULO	
Tipo modulo	Orientamento per scuole secondarie di primo grado
Titolo modulo	94787 - "Scienziati in Erba: alla scoperta del mondo STEM"

Descrizione	Laboratori di coding con Scratch: introduzione alla programmazione attraverso un linguaggio visuale e intuitivo, che permette di creare storie interattive, giochi e animazioni.Il progetto “Scienziati in Erba: alla scoperta del mondo STEM” nasce dalla volontà di introdurre gli alunni della scuola secondaria di primo grado, in particolare delle classi prime, all’universo affascinante delle discipline STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica) attraverso un approccio ludico, creativo e fortemente laboratoriale. In un mondo in cui la tecnologia è ormai parte integrante della vita quotidiana, è essenziale che la scuola offra agli studenti strumenti per comprendere il linguaggio del futuro e, al tempo stesso, occasioni per sviluppare competenze trasversali fondamentali come il pensiero logico, la capacità di risolvere problemi, la creatività e la collaborazione. Il coding rappresenta una delle modalità più efficaci e inclusive per avvicinare i più giovani a queste competenze, soprattutto se proposto attraverso ambienti didattici accessibili e motivanti. Per questo motivo, il progetto si articola in una serie di laboratori centrati sull’uso di Scratch, un linguaggio di programmazione a blocchi sviluppato dal MIT di Boston, che consente agli studenti di imparare a programmare in modo semplice e intuitivo, “giocando” con gli elementi del codice. Con Scratch, ogni alunno potrà diventare autore di piccole storie animate, videogiochi, quiz interattivi e simulazioni, imparando senza accorgersene i meccanismi della logica computazionale e della progettazione. L’attività si propone di valorizzare un apprendimento attivo, in cui lo studente non è spettatore ma protagonista: progetta, costruisce, testa, corregge, riprova. Questo processo ciclico, tipico del pensiero computazionale, permette di sviluppare un atteggiamento positivo verso l’errore e verso la perseveranza, competenze chiave nella formazione di cittadini consapevoli e responsabili. Il progetto assume inoltre una forte valenza orientativa: attraverso la scoperta del linguaggio della programmazione, gli alunni iniziano a prendere confidenza con un settore in continua evoluzione, che offre sbocchi professionali sempre più rilevanti. Allo stesso tempo, le attività laboratoriali permetteranno di far emergere attitudini personali, interessi e potenzialità spesso non visibili nei percorsi didattici tradizionali. Un ulteriore obiettivo del progetto è promuovere l’equità e l’inclusione: Scratch consente a tutti, indipendentemente dalle competenze pregresse, di accedere al mondo della

	programmazione. Lavorando in piccoli gruppi, ciascun alunno potrà contribuire secondo le proprie capacità, favorendo un clima cooperativo e motivante. I laboratori saranno strutturati in moduli progressivi, a difficoltà crescente, che guideranno gli studenti dai primi passi nella programmazione fino alla realizzazione di un prodotto finale originale. Ogni modulo sarà introdotto da una sfida creativa o da una situazione-problema, in modo da stimolare la motivazione intrinseca e il senso di scoperta. Il progetto prevede anche momenti di riflessione metacognitiva e di documentazione, in cui gli studenti potranno raccontare e condividere il proprio percorso di apprendimento, contribuendo a creare un archivio digitale delle esperienze realizzate. Il titolo stesso, “Scienziati in Erba”, richiama l’idea che ogni bambino o ragazzo possieda dentro di sé la curiosità e l’entusiasmo del piccolo scienziato: basta offrire gli strumenti e gli spazi giusti per farli emergere. Con questo progetto, la scuola vuole essere proprio quel luogo in cui ogni studente possa esplorare, sperimentare e – perché no – sbagliare, in un ambiente protetto, stimolante e aperto al futuro. In conclusione, “Scienziati in Erba: alla scoperta del mondo STEM” intende coniugare innovazione didattica, sviluppo di competenze digitali che prepari i ragazzi alle sfide del domani.
Data inizio prevista	15/09/2025
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	MEMM813017
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Scienziati in Erba: alla scoperta del mondo STEM"

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	Orientamento per scuole secondarie di primo grado
Titolo modulo	94799 - "STEM Quest: la sfida dei saperi".

Descrizione	Attività di gamification con CoSpaces e visori di realtà virtuale: creazione di ambienti virtuali interattivi per esplorare concetti scientifici e tecnologici in modo immersivo e coinvolgente. Questa innovativa attività di gamification trasforma l'apprendimento delle discipline STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica) in un'entusiasmante caccia al tesoro virtuale. Si metteranno alla prova le abilità e la curiosità in un ambiente interattivo e coinvolgente come mai prima d'ora. Il cuore pulsante di questo progetto è l'integrazione di CoSpaces Edu e dei visori di realtà virtuale (VR). CoSpaces è una piattaforma intuitiva che permette agli studenti di creare i propri ambienti virtuali 3D attraverso un'interfaccia visuale semplice e potente. Dalla ricostruzione di scenari scientifici complessi alla progettazione di prototipi tecnologici interattivi, le possibilità creative sono infinite. Una volta creati questi mondi digitali, i visori VR aprono un portale dimensionale, catapultando gli studenti all'interno delle loro creazioni. L'apprendimento diventa un'esperienza immersiva a 360 gradi, dove i concetti scientifici e tecnologici prendono vita in modo tangibile e memorabile. Si potrà esplorare l'interno di una cellula, si potrà passeggiare su Marte o interagire con modelli tridimensionali di circuiti elettrici, il tutto come se si fosse realmente lì. "STEM Quest" adotta le meccaniche del gioco per rendere l'apprendimento ancora più stimolante. Gli studenti saranno chiamati a superare sfide, risolvere enigmi, completare missioni e guadagnare punti esplorando gli ambienti virtuali creati. La competizione sana e la gratificazione immediata incentivano la partecipazione attiva e la motivazione intrinseca verso le materie STEM. Attraverso questa attività, gli studenti potranno: •Visualizzare concetti astratti: La VR rende tangibile ciò che altrimenti sarebbe difficile da immaginare, facilitando la comprensione di fenomeni scientifici complessi. •Sperimentare in sicurezza: Ambienti virtuali permettono di simulare esperimenti rischiosi o impossibili da realizzare nel mondo reale, come l'esplorazione dello spazio o reazioni chimiche pericolose. •Sviluppare la creatività e il pensiero spaziale: La creazione di mondi virtuali stimola l'immaginazione e la capacità di pensare in tre dimensioni. •Collaborare in modo innovativo: Gli ambienti virtuali possono essere condivisi e utilizzati per attività collaborative, dove gli

	studenti lavorano insieme per risolvere problemi e raggiungere obiettivi comuni. •Acquisire competenze digitali avanzate: L'utilizzo di piattaforme di creazione 3D e di tecnologie VR prepara gli studenti alle sfide del futuro digitale. "STEM Quest: La Sfida dei Saperi" non si limita alla semplice fruizione di ambienti virtuali. Il progetto prevede diverse fasi: 1.Esplorazione e Apprendimento: Gli studenti utilizzano ambienti virtuali predefiniti per esplorare concetti chiave delle discipline STEM. 2.Creazione e Progettazione: Guidati dai docenti, imparano a utilizzare CoSpaces per progettare e costruire i propri ambienti virtuali interattivi, focalizzandosi su specifici argomenti STEM. 3.Sfida e Gamificazione: Gli ambienti creati diventano il terreno di gioco per sfide a squadre o individuali, dove la conoscenza e l'abilità di interazione con l'ambiente virtuale sono fondamentali per il successo. 4.Presentazione e Condivisione: Gli studenti presentano i loro progetti virtuali e le soluzioni trovate, condividendo le loro scoperte con i compagni e i docenti. STEM Quest: opportunità per •Rendere l'apprendimento STEM dinamico ed entusiasmante. •Sfruttare il potenziale immersivo della realtà virtuale per una comprensione più profonda. •Integrare la gamification per aumentare l'engagement e la motivazione degli studenti. •Sviluppare competenze digitali cruciali per il futuro. •Promuovere la collaborazione e il pensiero creativo.
Data inizio prevista	15/09/2025
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	MEMM813028
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"STEM Quest: la sfida dei saperi".

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	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO	
Tipo modulo	Orientamento per scuole secondarie di primo grado
Titolo modulo	94792 - "Scienziati in Erba: alla scoperta del mondo Stem".

Descrizione	Laboratori di coding con Scratch: introduzione alla programmazione attraverso un linguaggio visuale e intuitivo, che permette di creare storie interattive, giochi e animazioni.Il progetto “Scienziati in Erba: alla scoperta del mondo STEM” nasce dalla volontà di introdurre gli alunni della scuola secondaria di primo grado, in particolare delle classi prime, all’universo affascinante delle discipline STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica) attraverso un approccio ludico, creativo e fortemente laboratoriale. In un mondo in cui la tecnologia è ormai parte integrante della vita quotidiana, è essenziale che la scuola offra agli studenti strumenti per comprendere il linguaggio del futuro e, al tempo stesso, occasioni per sviluppare competenze trasversali fondamentali come il pensiero logico, la capacità di risolvere problemi, la creatività e la collaborazione. Il coding rappresenta una delle modalità più efficaci e inclusive per avvicinare i più giovani a queste competenze, soprattutto se proposto attraverso ambienti didattici accessibili e motivanti. Per questo motivo, il progetto si articola in una serie di laboratori centrati sull’uso di Scratch, un linguaggio di programmazione a blocchi sviluppato dal MIT di Boston, che consente agli studenti di imparare a programmare in modo semplice e intuitivo, “giocando” con gli elementi del codice. Con Scratch, ogni alunno potrà diventare autore di piccole storie animate, videogiochi, quiz interattivi e simulazioni, imparando senza accorgersene i meccanismi della logica computazionale e della progettazione. L’attività si propone di valorizzare un apprendimento attivo, in cui lo studente non è spettatore ma protagonista: progetta, costruisce, testa, corregge, riprova. Questo processo ciclico, tipico del pensiero computazionale, permette di sviluppare un atteggiamento positivo verso l’errore e verso la perseveranza, competenze chiave nella formazione di cittadini consapevoli e responsabili. Il progetto assume inoltre una forte valenza orientativa: attraverso la scoperta del linguaggio della programmazione, gli alunni iniziano a prendere confidenza con un settore in continua evoluzione, che offre sbocchi professionali sempre più rilevanti. Allo stesso tempo, le attività laboratoriali permetteranno di far emergere attitudini personali, interessi e potenzialità spesso non visibili nei percorsi didattici tradizionali. Un ulteriore obiettivo del progetto è promuovere l’equità e l’inclusione: Scratch consente a tutti, indipendentemente dalle competenze pregresse, di accedere al mondo della

	programmazione. Lavorando in piccoli gruppi, ciascun alunno potrà contribuire secondo le proprie capacità, favorendo un clima cooperativo e motivante. I laboratori saranno strutturati in moduli progressivi, a difficoltà crescente, che guideranno gli studenti dai primi passi nella programmazione fino alla realizzazione di un prodotto finale originale. Ogni modulo sarà introdotto da una sfida creativa o da una situazione-problema, in modo da stimolare la motivazione intrinseca e il senso di scoperta. Il progetto prevede anche momenti di riflessione metacognitiva e di documentazione, in cui gli studenti potranno raccontare e condividere il proprio percorso di apprendimento, contribuendo a creare un archivio digitale delle esperienze realizzate. Il titolo stesso, “Scienziati in Erba”, richiama l’idea che ogni bambino o ragazzo possieda dentro di sé la curiosità e l’entusiasmo del piccolo scienziato: basta offrire gli strumenti e gli spazi giusti per farli emergere. Con questo progetto, la scuola vuole essere proprio quel luogo in cui ogni studente possa esplorare, sperimentare e – perché no – sbagliare, in un ambiente protetto, stimolante e aperto al futuro. In conclusione, “Scienziati in Erba: alla scoperta del mondo STEM” intende coniugare innovazione didattica, sviluppo di competenze digitali che prepari i ragazzi alle sfide del domani.
Data inizio prevista	15/09/2025
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	MEMM813028
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Scienziati in Erba: alla scoperta del mondo Stem".

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	Orientamento per scuole secondarie di primo grado
Titolo modulo	94796 - "Missione spazio: esploriamo l'universo con le Stem".

Descrizione	Laboratori di robotica con LEGO Education Spike: costruzione e programmazione di robot per risolvere problemi concreti e comprendere principi di ingegneria e automazione. Questa attività porterà i ragazzi nel cuore dell'universo attraverso le affascinanti discipline STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica)! Questa coinvolgente attività didattica, pensata per gli studenti della scuola secondaria di primo grado, trasforma l'esplorazione spaziale in un'esperienza pratica e dinamica. Il fulcro di questo percorso è rappresentato dai laboratori di robotica con LEGO Education Spike. Dimenticate i semplici mattoncini: con LEGO Spike Prime, gli studenti diventano veri e propri ingegneri e programmatori. Attraverso la costruzione guidata e la programmazione intuitiva basata su blocchi, i ragazzi saranno chiamati a progettare e realizzare robot funzionali capaci di interagire con l'ambiente circostante. L'obiettivo principale di questi laboratori non è solo l'assemblaggio di modelli, ma la risoluzione di problemi concreti ispirati alle sfide dell'esplorazione spaziale. Immaginate di dover costruire un rover in grado di muoversi su un terreno accidentato per raccogliere campioni, oppure un braccio meccanico per eseguire operazioni delicate in assenza di gravità. Ogni sfida sarà un'occasione per comprendere i principi fondamentali dell'ingegneria meccanica, dell'elettronica e dell'automazione. Attraverso la sperimentazione diretta, gli studenti impareranno a: •Applicare concetti scientifici: dalla fisica del movimento alle situazioni che simulano le condizioni ambientali. •Sviluppare il pensiero ingegneristico: ideare soluzioni, provare a costruire i propri robot. •Padroneggiare la programmazione: utilizzando un linguaggio visuale accessibile, impareranno a dare istruzioni ai loro robot, controllandone movimenti, azioni e reazioni a stimoli esterni. •Collaborare e comunicare: lavorando in team, condivideranno idee, strategie e risultati, sviluppando importanti competenze sociali e comunicative. "Missione Spazio" non è solo robotica. L'attività può essere arricchita da ulteriori moduli didattici che spaziano dall'astronomia alla fisica, dalla matematica all'informatica, tutti declinati in chiave spaziale. Gli studenti potranno esplorare le caratteristiche dei pianeti, le leggi del moto orbitale, le sfide dei viaggi interstellari e le tecnologie utilizzate per l'esplorazione. L'utilizzo di LEGO Education Spike offre un ambiente di apprendimento stimolante e inclusivo, dove l'errore diventa un'opportunità per imparare e migliorare. La natura modulare dei

	LEGO e la facilità d'uso del software di programmazione permettono a studenti con diversi livelli di preparazione di partecipare attivamente e di raggiungere risultati significativi. In sintesi, "Missione Spazio: esploriamo l'universo con le STEM" è un'esperienza educativa completa che mira a: •Avvicinare i giovani alle discipline STEM in modo pratico e coinvolgente. •Sviluppare competenze chiave come il pensiero critico, la risoluzione di problemi, la creatività e la collaborazione. •Fornire una solida base concettuale nei principi di ingegneria e automazione. •Stimolare la curiosità e la passione per l'esplorazione spaziale e la scienza in generale. Si decolla in un'entusiasmante missione alla scoperta dell'universo, dove la robotica diventa lo strumento principale per esplorare, comprendere e risolvere le sfide del cosmo!
Data inizio prevista	15/09/2025
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	MEMM813017
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Missione spazio: esploriamo l'universo con le Stem".

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	Orientamento per scuole secondarie di primo grado
Titolo modulo	94814 - "STEM Quest: la sfida dei saperi".

Descrizione	Attività di gamification con CoSpaces e visori di realtà virtuale: creazione di ambienti virtuali interattivi per esplorare concetti scientifici e tecnologici in modo immersivo e coinvolgente. Questa innovativa attività di gamification trasforma l'apprendimento delle discipline STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica) in un'entusiasmante caccia al tesoro virtuale. Si metteranno alla prova le abilità e la curiosità in un ambiente interattivo e coinvolgente come mai prima d'ora. Il cuore pulsante di questo progetto è l'integrazione di CoSpaces Edu e dei visori di realtà virtuale (VR). CoSpaces è una piattaforma intuitiva che permette agli studenti di creare i propri ambienti virtuali 3D attraverso un'interfaccia visuale semplice e potente. Dalla ricostruzione di scenari scientifici complessi alla progettazione di prototipi tecnologici interattivi, le possibilità creative sono infinite. Una volta creati questi mondi digitali, i visori VR aprono un portale dimensionale, catapultando gli studenti all'interno delle loro creazioni. L'apprendimento diventa un'esperienza immersiva a 360 gradi, dove i concetti scientifici e tecnologici prendono vita in modo tangibile e memorabile. Si potrà esplorare l'interno di una cellula, si potrà passeggiare su Marte o interagire con modelli tridimensionali di circuiti elettrici, il tutto come se si fosse realmente lì. "STEM Quest" adotta le meccaniche del gioco per rendere l'apprendimento ancora più stimolante. Gli studenti saranno chiamati a superare sfide, risolvere enigmi, completare missioni e guadagnare punti esplorando gli ambienti virtuali creati. La competizione sana e la gratificazione immediata incentivano la partecipazione attiva e la motivazione intrinseca verso le materie STEM. Attraverso questa attività, gli studenti potranno: •Visualizzare concetti astratti: La VR rende tangibile ciò che altrimenti sarebbe difficile da immaginare, facilitando la comprensione di fenomeni scientifici complessi. •Sperimentare in sicurezza: Ambienti virtuali permettono di simulare esperimenti rischiosi o impossibili da realizzare nel mondo reale, come l'esplorazione dello spazio o reazioni chimiche pericolose. •Sviluppare la creatività e il pensiero spaziale: La creazione di mondi virtuali stimola l'immaginazione e la capacità di pensare in tre dimensioni. •Collaborare in modo innovativo: Gli ambienti virtuali possono essere condivisi e utilizzati per attività collaborative, dove gli

	studenti lavorano insieme per risolvere problemi e raggiungere obiettivi comuni. •Acquisire competenze digitali avanzate: L'utilizzo di piattaforme di creazione 3D e di tecnologie VR prepara gli studenti alle sfide del futuro digitale. "STEM Quest: La Sfida dei Saperi" non si limita alla semplice fruizione di ambienti virtuali. Il progetto prevede diverse fasi: 1.Esplorazione e Apprendimento: Gli studenti utilizzano ambienti virtuali predefiniti per esplorare concetti chiave delle discipline STEM. 2.Creazione e Progettazione: Guidati dai docenti, imparano a utilizzare CoSpaces per progettare e costruire i propri ambienti virtuali interattivi, focalizzandosi su specifici argomenti STEM. 3.Sfida e Gamificazione: Gli ambienti creati diventano il terreno di gioco per sfide a squadre o individuali, dove la conoscenza e l'abilità di interazione con l'ambiente virtuale sono fondamentali per il successo. 4.Presentazione e Condivisione: Gli studenti presentano i loro progetti virtuali e le soluzioni trovate, condividendo le loro scoperte con i compagni e i docenti. STEM Quest: opportunità per •Rendere l'apprendimento STEM dinamico ed entusiasmante. •Sfruttare il potenziale immersivo della realtà virtuale per una comprensione più profonda. •Integrare la gamification per aumentare l'engagement e la motivazione degli studenti. •Sviluppare competenze digitali cruciali per il futuro. •Promuovere la collaborazione e il pensiero creativo.
Data inizio prevista	15/09/2025
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	MEMM813017
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO				
"STEM Quest: la sfida dei saperi".				
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