

APPLICATION FORM - Small Grants for Grassroots Coding Projects in Italy as part of EU Code Week - Round 2

Il consorzio Code4Europe lancia i "Small Grants for Grassroots Coding Projects", una nuova opportunità pensata per sostenere idee innovative proposte da scuole e biblioteche, capaci di valorizzare in maniera efficace le priorità della **EU Code Week**.

L'**Hub nazionale italiano** della EU Code Week, coordinato da **Fondazione LINKS**, invita tutti gli educatori e le educatrici a candidarsi con proposte coinvolgenti che promuovano l'istruzione digitale, il coding e il pensiero computazionale.

Il form di candidatura è strutturato in sei parti:

- 1) Identikit della candidatura e dell'organizzazione
- 2) Esperienza precedente in EU Code Week e referente del progetto
- 3) Sintesi del progetto
- 4) Progetto in dettaglio
- 5) Documenti a supporto (è necessario caricare la Dichiarazione del legale rappresentante dell'organizzazione e la proposta di budget secondo il template fornito)
- 6) Conferma finale

Scopri di più: https://codeweek.eu/blog/grants_for_grassroots_italy_round_2/

Per maggiori informazioni scrivi a codeweek@linksfoundation.com

* Indica una domanda obbligatoria

1. Email *

IDENTIKIT DELLA CANDIDATURA E DELL'ORGANIZZAZIONE

2. 1. Titolo del progetto *


Breve e rappresentativo titolo del progetto.

3. 2. Nome dell'organizzazione *

Inserire il nome completo dell'organizzazione proponente.

4. 3. Tipo di organizzazione *

Utilizza il menu a tendina per selezionare il tipo di organizzazione.

 Dropdown

Contrassegna solo un ovale.

Scuola dell'infanzia, Scuola primaria, Scuola secondaria di primo grado, Scuola secondaria di secondo grado

Biblioteche pubbliche

5. 4. Sito web dell'organizzazione *

Inserisci l'URL della pagina principale del sito ufficiale dell'organizzazione.


6. 5. Indirizzo email dell'organizzazione *

Inserisci l'indirizzo email pubblico dell'organizzazione.

ESPERIENZA IN EU CODE WEEK E REFERENTE DEL PROGETTO

7. 6. Esperienze precedenti relative alla Code Week *

Descrivi l'esperienza pregressa in EU Code Week. Se è la prima volta che partecipi a EU Code Week descrivi altre esperienze e/o progetti simili di successo e il loro impatto.

8. 7. Quante attività registra la tua organizzazione sulla [mappa EU Code Week](#) in un anno? *  Dropdown

Contrassegna solo un ovale.

- Meno di 10 attività
- Tra 10 e 50 attività
- Tra 50 e 100 attività
- Tra 100 e 200 attività
- Più di 200 attività

9. 8. Incolla di seguito il link ad almeno 3 attività registrate sulla mappa EU Code Week che reputi più significative (FACOLTATIVA)

10. 9. Nome del referente di questo progetto *

Fornisci il contatto di una persona che possa essere il riferimento per qualsiasi comunicazione.

11. 10. Cognome del referente di questo progetto *

Fornisci il contatto di una persona che possa essere il riferimento per qualsiasi comunicazione.

12. 11. Indirizzo email del referente di questo progetto *

Fornisci il contatto di una persona che possa essere il riferimento per qualsiasi comunicazione.

13. 12. Contatto telefonico del referente di questo progetto

Fornisci il contatto di una persona che possa essere il riferimento per qualsiasi comunicazione.

14. 13. Leading Teacher coinvolti nel progetto *

Utilizza il menu a tendina per selezionare se i leading teacher sono coinvolti nel progetto come proponente, trainer, organizzatore/organizzatrice, o non sono coinvolti

⌵ Dropdown

Contrassegna solo un ovale.

- Leading Teacher propone questo progetto e lo candida tramite l'organizzazione
- Leading Teacher partecipa al progetto come formatrice/formatore
- Leading Teacher partecipa al progetto come organizzatrice/organizzatore
- Non coinvolto


15. 14. Se coinvolto, indica il codice del/della Leading Teacher.

16. 15. Codice della Code Week 4 All

Se hai ricevuto il codice Code Week 4 All da un/una collega a scuola o un amico/amica, per piacere incollalo qui, altrimenti lascia lo spazio bianco. Maggiori informazioni sulla Code Week 4 All sono disponibili qui: <https://codeweek.eu/codeweek4all>

SINTESI DEL PROGETTO


17. 16. Lingua *

Lingua in cui l'attività viene presentata e svolta. Utilizza il menu a tendina  Dropdown per selezionare la tua lingua.

Contrassegna solo un ovale.

- Italiano (Italian)
- English
- Français (French)
- Español (Spanish)
- Hrvatski (Croatian)
- Deutsch (German)
- Polski (Polish)
- Română (Romanian)
- Slovenčina (Slovak)
- Slovenščina (Slovenian)
- Svenska (Swedish)
- Türkçe (Turkish)
- Українська (Ukrainian)

18. 17. Paese *

Paese in cui l'attività viene svolta. Utilizza il menu a tendina per scegliere  Dropdown il tuo paese.

Contrassegna solo un ovale.

- Italia

19. 18. Data inizio attività *

Utilizza il calendario per indicare la data di inizio del progetto, tenendo in conto il piano delle attività di tutto il progetto.

Esempio: 7 gennaio 2019

20. 19. Data fine attività *

Utilizza il calendario per indicare la data di fine del progetto, tenendo in conto il piano delle attività di tutto il progetto.

Esempio: 7 gennaio 2019

21. 20. Parole chiave *

Inserire massimo 3 parole chiave che rappresentino le attività.

PROGETTO IN DETTAGLIO

22. 21. Target audience *

Selezionare i target principali dell'iniziativa


Seleziona tutte le voci applicabili.

- Bambine e bambini della scuola dell'infanzia
- Ragazzi e ragazze della scuola primaria
- Ragazzi e ragazze della scuola secondaria di I grado
- Ragazzi e ragazze della scuola secondaria di II grado
- VET Formazione professionale
- Docenti
- Dirigenti scolastici
- Famiglie
- Comunità territoriali

23. 22. Abstract *

Descrivi brevemente il progetto evidenziando il contesto, gli obiettivi e le attività.

24. 23. Tema del progetto *

 Dropdown

Descrivi in una parola il tema principale del progetto

Contrassegna solo un ovale.

- Colmare il divario di genere
- Incoraggiare gli studi STEAM
- Coinvolgere adolescenti e giovani adulti
- Altro:

25. Se è stato selezionato altro, specificare

26. 24. Descrizione estesa del progetto ***• Descrizione:**

- In questa sezione è necessario descrivere:
 - Contesto locale e bisogni della target audience: descrivere il contesto di riferimento e i bisogni educativi che il progetto mira a soddisfare.
 - Obiettivi specifici di apprendimento: elencare gli obiettivi specifici di apprendimento del progetto.
 - Conoscenze e abilità: specificare le conoscenze e le abilità che gli studenti acquisiranno (ad es., pensiero computazionale, problem-solving, lavoro di squadra).
 - Attività pianificate: fornire dettagli delle principali attività del progetto, concentrandosi su: linguaggi, mediatori e approcci, metodologie e (se possibile) strumenti di valutazione.

• Guida alla compilazione:

- Si evidenzierà:
 - I bisogni educativi e formativi del contesto locale e il valore aggiunto dell'attività.
 - La coerenza degli obiettivi, delle conoscenze e delle abilità attese con le priorità della Code Week.
 - Le possibili competenze chiave (alfabetizzazione, matematica, dati e alfabetizzazione digitale) che il progetto intende affrontare.
 - Tutte le attività pianificate e la loro esecuzione, descrivendo:
 - Linguaggi, mediatori e approcci (ad es., linguaggi a blocchi, coding unplugged, coding a stringhe, altro) e la loro rilevanza per il pubblico di destinazione.
 - Metodologie didattiche utilizzate (ad es., apprendimento basato su progetti, insegnamento capovolto) e la loro rilevanza per il pubblico di destinazione.
 - Se applicabile, gli strumenti utilizzati per l'autovalutazione degli studenti.

27. 25. Fattibilità e risorse *

• **Descrizione:**

- In questa sezione è necessario descrivere:
 - Risorse professionali: elenco dei professionisti coinvolti (ad es., insegnanti, esperti di coding, animatori digitali).
 - Risorse organizzative e tecnologiche: specificare le risorse logistiche e tecnologiche (laboratori, dispositivi, software) necessarie per realizzare il progetto.
 - Tempistiche: descrivere la tempistica per l'implementazione delle attività, evidenziando se sono previste attività anche prima e dopo la Code Week.

• **Guida alla compilazione:**

- Si evidenzierà:
 - La fattibilità organizzativa del progetto in relazione ai professionisti coinvolti.
 - La sostenibilità tecnica del progetto in relazione alle risorse necessarie per realizzare le attività.
 - La coerenza tra obiettivi, attività e tempistiche.

28. 26. Territorio, reti e partenariati *

• **Descrizione:**

- In questa sezione è necessario descrivere:
 - Collaborazioni e partnership: indicare eventuali partnership con scuole, centri di ricerca, comunità e reti (ad es. e-Twinning).
 - Coinvolgimento di enti locali (comuni, biblioteche, musei, associazioni, ecc.): specificare il coinvolgimento di enti locali o altre organizzazioni locali.

• **Guida alla compilazione:**

- Si evidenzierà:
 - La capacità di progettare all'interno di una rete.
 - Il coinvolgimento di enti o altre organizzazioni territoriali per garantire l'impegno e il radicamento della comunità.

29. 27. Trasferibilità *

• **Descrizione:**

- In questa sezione è necessario descrivere:
 - Il potenziale di trasferibilità: indicare come il progetto può essere replicato in altri contesti educativi.

• **Guida alla compilazione:**

- Si evidenzierà:
 - La disponibilità a condividere strumenti e materiali all'interno della comunità Code Week per aumentare la diffusione delle attività, compresa la loro implementazione da parte di altri stakeholder in contesti diversi.

30. 28. Impatto *

Coinvolgimento, azioni per ridurre il gender gap e promuovere l'istruzione STEM.

- **Descrizione:**

- In questa sezione è necessario descrivere:
 - Coinvolgimento: indicare il coinvolgimento di scuole, classi e tipologie di target audience.
 - Azioni per colmare il divario di genere: indicare come il progetto promuove la partecipazione di ragazze e giovani donne.
 - Azioni per incoraggiare gli studi STEAM: indicare come il progetto promuove l'esposizione dei giovani studenti agli studi STEAM.

- **Guida alla compilazione:**

- Si evidenzierà:
 - Il coinvolgimento di più scuole, più classi all'interno della stessa scuola o vari gruppi (ad es. studenti, genitori, insegnanti) come destinatari delle azioni.
 - Quali azioni sono previste per incoraggiare e rafforzare la partecipazione di ragazze e giovani donne nelle attività proposte.
 - Eventuale coinvolgimento di università e centri di ricerca per promuovere la consapevolezza e l'interesse per gli studi STEAM tra gli studenti.

DOCUMENTO DI SUPPORTO

In questa sezione è necessario caricare i seguenti documenti: Budget dell'iniziativa; piano di azione; dichiarazione del legale rappresentante; ed eventualmente la documentazione di progetti precedenti in linea con la proposta

31. 29. Budget dell'iniziativa compilato secondo [questo template](#) *

Caricare il budget del progetto proposto, compilando il template disponibile qui, nel rispetto delle condizioni descritte nella call

File inviati:

32. 30. Dichiarazione del Legale Rappresentante *

Per ogni proposta deve essere caricata una dichiarazione firmata dal legale rappresentante dell'organizzazione che attesti la richiesta di partecipazione alla selezione e il rispetto dei requisiti indicati.

File inviati:

33. 31. FACOLTATIVO: Caricare eventuali ulteriori documenti a supporto della proposta

Es: Pianificazione del progetto proposto, progetti precedenti in linea con la proposta, ecc.

File inviati:

34. 32. FACOLTATIVO: Fornire link a risorse online in linea con la proposta
Progetti precedenti in linea con la proposta, risorse prodotte, ecc.

35. 33. FACOLTATIVO: In questa sezione puoi segnalare eventuali informazioni che non hai avuto modo di comunicare precedentemente

36. 34. Come hai scoperto il seguente bando? *

Contrassegna solo un ovale.

- Sito web codeweek.eu
- Evento e incontro EU Code Week
- Segnalazione da parte di Leading Teacher EU Code Week
- Colleghe o rete professionale
- Social network
- Newsletter EdTech - Fondazione LINKS
- Portale europeo
- Altro: _____

Data Privacy

37. Nell'ambito dell'iniziativa EU Code Week, tutti i dati personali raccolti dai volontari saranno trattati in conformità con il Regolamento generale sulla protezione dei dati (GDPR). Il responsabile del trattamento dei dati per questa iniziativa è il consorzio Code4Europe. I dati saranno raccolti esclusivamente allo scopo di gestire la partecipazione dei volontari, comunicare informazioni essenziali relative all'iniziativa e garantire il regolare svolgimento degli eventi. Tutti i dati saranno trattati in modo sicuro e non saranno condivisi con terze parti senza esplicito consenso, salvo ove richiesto dalla legge. Per ulteriori informazioni in merito al trattamento dei dati e ai tuoi diritti, consulta l'Informativa sulla privacy della EU Code Week: <https://codeweek.eu/privacy> *

Seleziona tutte le voci applicabili.

- Ho letto e acconsento il trattamento dei miei dati personali come descritto nella sezione sopra

Questi contenuti non sono creati né avallati da Google.

Google Moduli