AVVISO - 81652-1, 23/05/2025, FSE+, Piano Estate 2025-2026
CANDIDATURA N. 12846
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.C. MOZZATE
Codice meccanografico	COIC83400P
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIALE LIBERTA', 3
Provincia	COMO
Comune	MOZZATE
CAP	22076
Telefono	0331831491
Email	COIC83400P@istruzione.it
Sito web	icmozzate.edu.it
Numero Alunni	1010
Plessi	COIC83400P COAA83401G COAA83402L COEE83401R COEE83402T COEE83403V COMM83401Q

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

RIEPILOGO CANDIDATURA	
Avviso	Piano Estate 2025-2026
Istituto	COIC83400P - I.C. MOZZATE
Codice candidatura	12846
Importo totale richiesto	€ 79.884,00

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI	
Progetto	**Importo**
ESO4.6.A4.A - Scuola Aperta Estiva 2 – “Estate Insieme: Crescere, Imparare, Partecipare”	€ 79.884,00
TOTALE PROGETTI	€ 79.884,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI			
Sottoazione	**Tipologia modulo**	**Titolo**	**Importo**
ESO4.6.A4.A	Competenza imprenditoriale	MUSIC and SONGS	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	GIORNALINO della scuola aperta estiva: documentare, raccontare, riflettere.	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	ARTE e IMMAGINAZIONE	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	TEATRO e IMPROVVISAZIONE	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	SPORT e MOVIMENTO	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Sport e ben-ESSERE	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Laboratorio di Italiano - Scrittura creativa e book club	€ 5.448,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Spazio Compiti – ITA	€ 5.448,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	Laboratorio linguistico interculturale- FRANCESE e/o SPAGNOLO	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	LINGUE IN AZIONE	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Matematica IN GIOCO	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	STEM all'aperto	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Spazio compiti-MAT	€ 5.448,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	TECNOLAB – Idee che prendono forma	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	CODING e CREATIVITA' DIGITALE	€ 5.295,00
TOTALE MODULI			€ 79.884,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Scuola Aperta Estiva 2 – “Estate Insieme: Crescere, Imparare, Partecipare”
ESO4.6.A4
ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - Scuola Aperta Estiva 2 – “Estate Insieme: Crescere, Imparare, Partecipare”

Descrizione	TITOLO DEL PROGETTO: Scuola Aperta Estiva 2 – “Estate Insieme: Crescere, Imparare, Partecipare” DESCRIZIONE: Il progetto nasce per rispondere all’ Avviso PN“Scuola” 2021/27 e si propone di offrire, nel mese di luglio, un tempo-scuola alternativo e inclusivo, rivolto a studenti della scuola primaria (classi quinte) e della secondaria di I grado (classi prime e seconde). Le attività saranno svolte in orario extracurricolare e saranno previste attività ricreative, di potenziamento, di socialità quali attività sportive, teatrali, artistiche favorendo l'aggregazione , l'inclusione, la socialità la vita di gruppo. FINALITA': Contrastare la perdita degli apprendimenti estivi (summer slide); Favorire l’inclusione e la partecipazione attiva; Potenziare competenze di base e relazionali; Rafforzare il legame scuola-territorio. OBIETTIVI PTOF: Inclusione, benessere, personalizzazione degli apprendimenti, accompagnamento nella continuità educativa e prevenzione della dispersione. Gli OBIETTIVI specifici: -favorire la relazionalità, l’aggregazione, l’inclusione, la socialità, l’accoglienza e la vita di gruppo; -scuola aperta per la personalizzazione dei percorsi: recupero, prevenzione del rischio, potenziamento e approfondimento; -lavoro di rete: sono integrate le attività dei diversi soggetti già attivi sul territorio, che si impegnano alla circolarità delle informazioni ed al sostegno condiviso delle situazioni a vario titolo problematiche; -prevenire il fenomeno della cosiddetta “summer slide“, ovvero la perdita di competenze e conoscenze durante le vacanze estive, che può essere particolarmente dannosa per gli studenti provenienti da contesti svantaggiati; -promuovere la continuità con la scuola primaria e agevolare il passaggio al nuovo ambiente scolastico. DESTINATARI: Studenti della primaria e secondaria di I grado, con particolare attenzione ad alunni con fragilità (DSA, BES, disabilità, contesti migratori o svantaggiati).

	Le CLASSI INTERESSATE: prime e seconde della Scuola secondaria di I grado; quinte delle scuole primarie in ingresso alla Scuola secondaria di I grado in un'ottica di continuità verticale. STRUTTURA delle attività: 8.00 – 11.00: Spazio compiti (recupero e potenziamento); 11.00 – 14.00: Laboratori esperienziali (STEM, sport, teatro, arte, musica, digitale). STRATEGIE metodologiche: Didattica laboratoriale, apprendimento cooperativo, peer to peer, lavoro in piccolo gruppo, personalizzazione dei percorsi, uscite sul territorio (Parco Pineta, piscina, palestra). VALUTAZIONE del gradimento mediante somministrazione del questionario predisposto per ordine di scuola. COSTI: Le attività sono gratuite per le famiglie, da sostenere con i fondi del "Piano per il potenziamento delle competenze, per l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni per gli anni scolastici 2024/2025 e 2025/2026. RESPONSABILI: docenti responsabili della scuola aperta invernale; docente responsabile animatore digitale piattaforma PN; docente referente inclusione. FIGURE COINVOLTE: Docenti come esperto e tutor. Altre figure coinvolte: educatori ASP, facilitatore linguistico (Progetto ASCI-Link), educatore di corridoio (Progetto "Voci di corridoio").
Codice CUP	G54D25003330007
Data inizio prevista	01/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	15
Importo richiesto	€ 79.884,00

MODULO	
Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	106670 - Matematica IN GIOCO

Descrizione	Matematica IN GIOCO Il modulo “Matematica IN GIOCO” è pensato per avvicinare gli studenti alla matematica in modo coinvolgente e creativo, attraverso attività ludiche, concrete e stimolanti. L’obiettivo è superare le difficoltà e le resistenze verso la disciplina, valorizzando l’aspetto esplorativo e divertente del pensiero matematico. OBIETTIVI DEL MODULO: Rendere la matematica accessibile e piacevole; Sviluppare il pensiero logico, critico e laterale; Potenziare le competenze di problem solving e ragionamento; Rafforzare la fiducia nelle proprie abilità matematiche; Promuovere la collaborazione e il confronto costruttivo. ATTIVITÀ PREVISTE: 1. Giochi logico-matematici: Sudoku, battaglie navali numeriche, torri di Hanoi, domino e memory con operazioni; Giochi con le carte (trovare la somma, moltiplicazioni a tempo, sequenze); Tangram, puzzle geometrici, rompicapo aritmetici e algebrici. 2. Enigmistica matematica: Cruciverba numerici, indovinelli logici, labirinti di calcolo, rebus aritmetici; Escape room matematiche con indizi da risolvere collaborativamente. 3. Problem solving creativo: Sfide a squadre con problemi a difficoltà crescente; Attività guidate con strategie di soluzione condivise e discussione collettiva; Utilizzo di materiali concreti per la rappresentazione di problemi (fogli, corde, cubetti, oggetti da misurare). 4. Coding unplugged e pensiero computazionale: Giochi di percorso e programmazione senza computer (es. CodyRoby, pixel art su griglia, sequenze di istruzioni); Attività per sviluppare logica e algoritmo in modo visuale e pratico. 5. Matematica nella realtà: Esperienze pratiche e attività contestualizzate (misurazioni, stime, giochi con il tempo e il denaro);

	Costruzione di strumenti o piccoli esperimenti (es. orologio con materiali di recupero, bilance, giochi di probabilità). Metodologie didattiche: Apprendimento ludico: la matematica è proposta attraverso il gioco, che stimola motivazione e curiosità; Laboratorio attivo: centralità dell'esperienza diretta e dell'operatività concreta; Cooperative learning: attività svolte in piccoli gruppi con ruoli e obiettivi condivisi; Problem solving collaborativo: esercizi affrontati con strategie comuni e condivisione delle soluzioni; Learning by doing: apprendere facendo, attraverso materiali manipolabili e contesti significativi; Valorizzazione dell'errore: come occasione di confronto, analisi e crescita personale. ASPETTI EDUCATIVI TRASVERSALI: Il modulo contribuisce a sviluppare non solo competenze disciplinari, ma anche capacità relazionali, comunicative e decisionali. In un ambiente sereno e inclusivo, gli studenti si sentono liberi di sperimentare, sbagliare, apprendere e cooperare, rafforzando l'autostima e il piacere di imparare.
Data inizio prevista	01/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	COIC83400P
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Matematica IN 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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO	
Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	106675 - GIORNALINO della scuola aperta estiva: documentare, raccontare, riflettere.

Descrizione	GIORNALINO della Scuola Aperta Estiva – Documentare, raccontare, riflettere Il laboratorio nasce con l'obiettivo di documentare e valorizzare le esperienze vissute durante la Scuola Aperta Estiva, trasformando gli studenti in piccoli cronisti, narratori e comunicatori. Attraverso la realizzazione di un giornalino, cartaceo e/o digitale, i partecipanti hanno l'opportunità di raccontare, riflettere e condividere attività, emozioni e momenti significativi. OBIETTIVI DEL MODULO: Sviluppare le competenze linguistiche, digitali e relazionali; Promuovere l'osservazione attiva, la riflessione e l'organizzazione del pensiero; Rafforzare la capacità di lavorare in gruppo, ascoltare gli altri e cooperare; Incentivare l'uso responsabile delle tecnologie per comunicare in modo efficace; Educare alla cittadinanza attiva e alla partecipazione. ATTIVITÀ PREVISTE: 1. Raccolta e selezione dei contenuti Osservazione delle attività della Scuola Aperta Estiva; Interviste a compagni, docenti, educatori, ospiti; Raccolta di materiali fotografici, disegni, riflessioni e testimonianze. 2. Produzione dei contenuti del giornalino Redazione di articoli, recensioni, diari di bordo, cronache delle giornate; Creazione di rubriche tematiche (giochi, consigli di lettura, cucina, sport, curiosità); Illustrazione e impaginazione di fumetti, poesie, vignette, infografiche; Revisione e correzione collaborativa dei testi. 3. Realizzazione del prodotto finale Creazione del giornalino in formato cartaceo, digitale o multimediale; Eventuale pubblicazione su bacheca scolastica, sito web o social della scuola; Presentazione pubblica o condivisione finale con le famiglie e la comunità scolastica. Metodologie didattiche: Cooperative learning: suddivisione dei compiti in ruoli (redattori,

	fotografi, grafici, correttori), con lavoro in piccoli gruppi; Peer tutoring: supporto tra pari, con studenti più esperti che aiutano i compagni nella stesura o nella revisione dei testi; Didattica laboratoriale: approccio operativo e concreto, incentrato sulla creazione di un prodotto autentico; Educazione ai media: introduzione all'uso critico e consapevole di immagini, testi e strumenti digitali; Scrittura processuale: brainstorming, stesura, revisione e pubblicazione. COMPETENZE SVILUPPATE: Competenze linguistiche: comprensione e produzione di testi scritti coerenti e coesi; Competenze digitali: uso di software per la scrittura, grafica, impaginazione (es. Word, Canva, Book Creator); Competenze sociali e civiche: partecipazione attiva, rispetto dei ruoli e del lavoro altrui, collaborazione; Spirito critico e creativo: rielaborazione personale delle esperienze e capacità di comunicare emozioni e contenuti. VALORE EDUCATIVO DEL MODULO: Il giornalino diventa uno strumento per riflettere sulle esperienze, dare voce agli studenti e costruire memoria collettiva. Il laboratorio stimola l'autonomia, la responsabilità e il senso di appartenenza, contribuendo a rendere visibile il valore educativo della Scuola Aperta Estiva.
Data inizio prevista	01/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	COIC83400P
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

GIORNALINO della scuola aperta estiva: documentare, raccontare, riflettere.

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	Lingua madre
Titolo modulo	106667 - Laboratorio di Italiano - Scrittura creativa e book club

Descrizione	Laboratorio di Italiano – Scrittura Creativa e Book Club Il laboratorio nasce con l'obiettivo di potenziare le competenze linguistiche ed espressive degli studenti attraverso percorsi stimolanti di lettura e produzione scritta. Le attività sono progettate per favorire il piacere del testo, lo sviluppo del pensiero critico e la creatività, in un contesto inclusivo, motivante e collaborativo. OBIETTIVI DEL MODULO: Migliorare le abilità di comprensione e analisi del testo scritto; Stimolare la produzione scritta in forma personale e creativa; Ampliare il lessico e affinare l'uso della lingua italiana; Promuovere il pensiero riflessivo, l'immaginazione e la comunicazione efficace; Valorizzare l'identità narrativa e la partecipazione attiva degli alunni. ATTIVITÀ PREVISTE: 1. Lettura condivisa e dialogata: Scelta di testi adatti all'età e agli interessi degli studenti (racconti, albi illustrati, romanzi brevi, biografie, poesie, fumetti); Lettura ad alta voce da parte del docente e/o degli studenti; Circle time e book club discussions guidate su trame, personaggi, tematiche e valori; Diario del lettore, con annotazioni personali, pensieri, parole chiave, citazioni significative. 2. Scrittura creativa: Produzione di testi originali: racconti brevi, poesie, dialoghi, lettere, articoli immaginari, testi autobiografici; Scrittura a partire da stimoli visivi (immagini, opere d'arte), musicali o oggetti narrativi; Attività a staffetta (scrittura collettiva), giochi di parole, composizioni a vincoli (acrostici, tautogrammi, haiku); Realizzazione di fumetti, storyboard o mini-libri illustrati; Revisione dei testi con strumenti di editing cooperativo (peer editing) e presentazione finale degli elaborati (reading day, mostra, bacheca narrativa). 3. Produzione multimediale (opzionale): Creazione di podcast narrativi o audiolibri; Presentazioni digitali delle letture (booktrailer, video recensioni); Utilizzo di strumenti come Canva, Book Creator, Padlet o Jamboard per raccogliere e condividere contenuti.

	METODOLOGIE DIDATTICHE: Didattica laboratoriale: ambiente operativo, centrato sul fare, con produzione concreta e personalizzata; Apprendimento cooperativo: lavori a coppie o in piccolo gruppo, con ruoli definiti, per sviluppare senso di appartenenza e responsabilità; Scrittura processuale: brainstorming, prima stesura, revisione, editing, pubblicazione; Metodo del reading circle o book club: gruppi di lettura e riflessione con assegnazione di ruoli (lettore, illustratore, commentatore, question maker); Peer tutoring e feedback tra pari: rilettura dei testi scritti e confronto su punti di forza e aspetti migliorabili; Educazione all'ascolto e al dialogo: promozione della discussione rispettosa e argomentata. ASPETTI TRASVERSALI E INCLUSIVI: Il laboratorio favorisce il benessere emotivo, l'autostima e la libera espressione, contribuendo allo sviluppo di competenze socio-relazionali. È pensato per essere accessibile anche ad alunni con bisogni educativi speciali grazie all'uso di mediatori visivi, sintesi vocale, mappe, strumenti compensativi e tecnologie inclusive.
Data inizio prevista	01/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	COIC83400P
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Laboratorio di Italiano - Scrittura creativa e book club

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	€ 2.448,00
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO	
Tipo modulo	Competenza imprenditoriale
Titolo modulo	106772 - MUSIC and SONGS

Descrizione	MUSIC AND SONGS – Cantare insieme per sentirsi parte Il laboratorio Music and Songs è un percorso espressivo e inclusivo che utilizza il linguaggio universale della musica per promuovere partecipazione, creatività e appartenenza. Attraverso attività di gruppo legate al canto, al ritmo, alle percussioni e alla composizione, gli alunni sono guidati in un'esperienza musicale completa che culmina nella creazione di un brano originale rappresentativo della scuola. Utilizzo di strumentazione per creare podcast. OBIETTIVI DEL MODULO: Promuovere l'inclusione e il senso di appartenenza al gruppo e alla scuola; Sviluppare la musicalità individuale e collettiva attraverso voce, ritmo e ascolto; Rafforzare l'autoefficacia, la fiducia in sé e l'espressione personale; Valorizzare la creatività e la capacità di comunicare emozioni con la musica; Favorire il lavoro cooperativo e il rispetto dei tempi e ruoli comuni. ATTIVITÀ PREVISTE: 1. Canto e vocalità Esercizi di riscaldamento vocale, respirazione e intonazione; Canti di gruppo tratti da repertori italiani e internazionali, scelti anche in base alle lingue parlate nella scuola; Giochi vocali per sperimentare ritmo, volume, timbro e armonia. 2. Ritmo e percussioni Attività con strumenti a percussione (tamburelli, maracas, body percussion); Giochi ritmici per sviluppare coordinazione, ascolto e attenzione; Costruzione di strumenti musicali con materiali di riciclo. 3. Composizione e scrittura del testo Brainstorming e scrittura collettiva di un testo originale legato all'esperienza scolastica; Sperimentazione di rime, assonanze, giochi di parole e struttura strofa/ritornello; Inserimento di parole chiave significative (valori, emozioni, sogni, scuola). 4. Produzione di un canto "della scuola"

	Messa in musica del testo creato, scelta della melodia o creazione originale; Prove di gruppo e registrazione del canto finale; Eventuale esibizione durante una festa o evento conclusivo della scuola aperta. 5. Utilizzo di strumentazione digitale per registrazione e modifica del suono. METODOLOGIE DIDATTICHE: Apprendimento cooperativo: ogni fase del laboratorio prevede il contributo e il rispetto dei tempi di tutti; Didattica attiva e inclusiva: tutti possono partecipare, anche senza competenze musicali pregresse; Learning by doing: apprendere facendo musica, attraverso il corpo e la voce; Peer learning: apprendimento tra pari, con valorizzazione dei talenti musicali interni al gruppo; Educazione musicale integrata: sviluppo simultaneo di capacità uditive, espressive, linguistiche e relazionali. COMPETENZE SVILUPPATE: Abilità musicali di base (ritmo, canto, coordinazione, memoria sonora); Espressione verbale ed emotiva attraverso il testo e la musica; Capacità di ascolto attivo e partecipazione responsabile; Collaborazione, empatia e rispetto delle regole di gruppo; Consapevolezza delle proprie potenzialità creative. VALORE EDUCATIVO DEL MODULO: Music and Songs è un'esperienza di crescita collettiva che dà voce all'identità del gruppo e della scuola. Attraverso la creazione condivisa di un canto, gli alunni sperimentano la forza dell'arte come strumento di espressione, coesione e celebrazione delle diversità. La musica diventa il filo conduttore che unisce emozioni, storie e voci in un'unica armonia.
Data inizio prevista	01/07/2025
Data fine prevista	31/07/2025
Sede dove è previsto il modulo	COIC83400P
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

MUSIC and SONGS

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	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	106753 - CODING e CREATIVITA' DIGITALE

Descrizione	CODING E CREATIVITÀ DIGITALE – Pensare, creare, programmare Il laboratorio Coding e Creatività Digitale è pensato per introdurre bambini e ragazzi al pensiero computazionale e alla programmazione creativa in modo accessibile, divertente e interattivo. Utilizzando strumenti come Scratch, giochi logici e attività unplugged, gli studenti imparano a progettare storie, animazioni e piccoli videogiochi, sviluppando competenze digitali e trasversali. OBIETTIVI DEL MODULO: Introdurre le basi del coding e del pensiero computazionale; Favorire la creatività attraverso la programmazione visuale; Sviluppare capacità di problem solving e progettazione; Stimolare la collaborazione, la condivisione e il lavoro di squadra; Promuovere un uso consapevole e attivo delle tecnologie. ATTIVITÀ PREVISTE: 1. Introduzione al coding con Scratch Conoscenza dell'ambiente di programmazione Scratch (blocchi, sfondi, sprite); Realizzazione guidata di semplici animazioni interattive; Creazione di brevi storie animate, quiz e giochi digitali; Personalizzazione dei progetti con suoni, testi e disegni. 2. Attività di problem solving e giochi logici Sfide di programmazione: far muovere un personaggio secondo istruzioni precise; Giochi matematici e logici ispirati al coding; Completamento di missioni attraverso la costruzione di algoritmi a blocchi. 3. Coding unplugged (senza computer) Percorsi su griglia con comandi logici (CodyRoby, pixel art, labirinti); Giochi con carte per sviluppare sequenze, cicli, condizioni; Role play per simulare comportamenti "programmati". 4. Progettazione collaborativa Lavori di gruppo per la realizzazione di un prodotto condiviso (gioco, quiz, animazione); Assegnazione di ruoli (designer, programmatore, testatore, narratore); Presentazione e condivisione dei progetti con i compagni.

	Metodologie didattiche: Learning by doing: apprendimento attivo attraverso la progettazione e la sperimentazione; Project-based learning: realizzazione di prodotti digitali significativi e personalizzati; Cooperative learning: collaborazione in piccoli gruppi con responsabilità condivise; Peer tutoring: supporto reciproco tra pari nei momenti di difficoltà; Gamification: uso del gioco per motivare e rendere l'apprendimento coinvolgente. COMPETENZE SVILUPPATE: Pensiero computazionale e capacità logico-sequenziale; Creatività digitale e abilità multimediali; Competenze digitali di base (navigazione, creazione, presentazione); Collaborazione, comunicazione e gestione dei compiti in team. VALORE EDUCATIVO DEL MODULO: Coding e Creatività Digitale offre un'opportunità inclusiva e motivante per apprendere competenze chiave del XXI secolo, unendo creatività, tecnologia e lavoro di gruppo. I ragazzi diventano protagonisti attivi del loro apprendimento, imparano a progettare, risolvere problemi e comunicare in modo efficace attraverso il digitale.
Data inizio prevista	01/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	COIC83400P
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

CODING e CREATIVITA' 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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO	
Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	106760 - ARTE e IMMAGINAZIONE

Descrizione	Arte e Immaginazione – Creare, esprimersi, riciclare con fantasia Il laboratorio Arte e Immaginazione propone un percorso creativo che stimola l'espressione personale attraverso l'uso di tecniche artistiche tradizionali e materiali di recupero. Gli studenti, guidati da attività pittoriche, collage e creazioni materiche, esplorano il linguaggio visivo e la narrazione per immagini, sviluppando manualità, senso estetico e consapevolezza ambientale. Obiettivi del modulo: Sviluppare la capacità di esprimere emozioni, idee e storie attraverso l'arte; Promuovere la creatività, la libera espressione e l'immaginazione; Favorire la sensibilità estetica e la sperimentazione di tecniche artistiche; Educare al rispetto dell'ambiente attraverso il riuso creativo; Rafforzare l'autostima e la collaborazione nei lavori di gruppo. Attività previste: 1. Tecniche artistiche espressive Pittura con acquerelli, tempere, ecoline, pastelli a olio e a cera; Disegno libero e guidato con matite, gessetti, carboncino; Tecniche miste: frottage, dripping, spatolato, impronte. 2. Collage e arte del riciclo Composizioni con materiali di recupero (carta, tessuti, bottoni, cartone); Costruzione di oggetti artistici e sculture con materiali poveri; Creazione di maschere, totem, elementi decorativi e installazioni. 3. Narrazione per immagini Racconti visivi ispirati a emozioni, stagioni, storie lette o inventate; Realizzazione di storyboard, fumetti, libri illustrati o opere collettive; Progettazione di cartelloni tematici o esposizioni finali. 4. Momenti di condivisione e riflessione Mostre estemporanee all'aperto o in aula; Descrizione e presentazione delle proprie opere al gruppo; Discussione su temi legati all'arte e al rispetto dell'ambiente. Metodologie didattiche: Laboratorio creativo: fare arte attraverso la sperimentazione concreta, la libertà espressiva e l'uso di tecniche varie; Learning by doing: apprendimento attraverso il fare, la

	manipolazione e l'osservazione; Didattica inclusiva: ogni studente lavora secondo il proprio ritmo e le proprie capacità, in un ambiente sereno e non valutativo; Cooperative learning: attività condivise che favoriscono il confronto, la collaborazione e la valorizzazione reciproca; Educazione alla sostenibilità: attenzione al riuso, al riciclo e alla riduzione degli sprechi come scelta consapevole. Competenze sviluppate: Competenze artistiche e visive (uso dei colori, composizione, manualità); Creatività, pensiero divergente, progettazione individuale e collettiva; Capacità di osservazione, concentrazione e organizzazione dello spazio; Spirito critico e senso di responsabilità ambientale; Relazione con gli altri, rispetto delle regole comuni e delle idee altrui. Valore educativo del modulo: Arte e Immaginazione è un'opportunità per "fare arte con ciò che si ha", trasformando materiali semplici in creazioni significative. Un percorso che aiuta i ragazzi a conoscersi meglio, esprimersi con libertà, collaborare con gli altri e guardare al mondo con occhi più attenti e creativi.
Data inizio prevista	01/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	COIC83400P
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

ARTE e IMMAGINAZIONE

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	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	106757 - TEATRO e IMPROVVISAZIONE

Descrizione	TEATRO E IMPROVVISAZIONE – Esprimersi, collaborare, mettersi in gioco Il laboratorio Teatro e Improvvisazione propone un percorso espressivo incentrato sul linguaggio del corpo, della voce e delle emozioni, attraverso giochi teatrali, esercizi di improvvisazione e creazione collettiva di brevi scenette. L'obiettivo è stimolare la creatività, rafforzare l'autostima, migliorare le abilità comunicative e favorire la coesione del gruppo. Il percorso può concludersi con una performance finale, aperta a compagni e famiglie. OBIETTIVI DEL MODULO: Sviluppare la capacità di espressione verbale e non verbale; Migliorare l'autoconsapevolezza, la gestione delle emozioni e la fiducia in sé; Favorire l'ascolto attivo e la cooperazione nel gruppo; Stimolare la fantasia, l'improvvisazione e la narrazione; Potenziare le competenze relazionali e comunicative. ATTIVITÀ PREVISTE: 1. Giochi teatrali ed espressivi Giochi di riscaldamento corporeo e vocale; Attività di fiducia, concentrazione, coordinamento; Giochi sul ritmo, sulla respirazione e sull'uso dello spazio scenico. 2. Improvvisazione e role-playing Simulazioni di situazioni quotidiane o fantastiche; Recitazione spontanea a partire da stimoli visivi, oggetti o parole chiave; Costruzione di mini-scene senza copione, con libertà interpretativa. 3. Creazione di scenette teatrali Ideazione collettiva di brevi storie o sketch comici, drammatici, fiabeschi; Lavoro sui personaggi, sui dialoghi e sulla messa in scena; Laboratorio di emozioni: interpretare stati d'animo, relazioni e ruoli sociali. 4. Preparazione di una performance finale (facoltativa) Selezione e prova delle scene da presentare; Semplice allestimento scenografico e costumi creati con materiali di recupero; Presentazione del lavoro al gruppo o in occasione di una festa

	finale. METODOLOGIE DIDATTICHE: Teatro-educazione: il teatro come strumento di crescita personale e sociale; Learning by acting: apprendimento attraverso l'azione, il gioco, la messa in scena; Cooperative learning: costruzione collettiva del lavoro teatrale, con ruoli definiti e collaborazione costante; Educazione emozionale: esplorazione, espressione e gestione delle emozioni attraverso il linguaggio teatrale; Didattica inclusiva: ogni studente partecipa secondo le proprie possibilità, valorizzando le diverse forme di espressione. Competenze sviluppate: Espressione corporea, vocale ed emozionale; Comunicazione efficace e ascolto attivo; Lavoro di squadra, empatia, rispetto dei ruoli; Creatività, spontaneità, gestione dell'ansia da prestazione. VALORE EDUCATIVO DEL MODULO: Il laboratorio Teatro e Improvvisazione offre uno spazio protetto in cui sperimentare sé stessi e la relazione con gli altri. Attraverso il gioco teatrale, i ragazzi imparano a comunicare meglio, a sentirsi parte di un gruppo, a esprimere emozioni e idee in modo autentico. Una proposta che unisce arte, educazione e benessere.
Data inizio prevista	01/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	COIC83400P
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

TEATRO e IMPROVVISAZIONE

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	Educazione motoria
Titolo modulo	106762 - SPORT e MOVIMENTO

Descrizione	SPORT E MOVIMENTO – Giocare, crescere, stare bene insieme Il modulo Sport e Movimento propone un percorso ludico-motorio volto a promuovere uno stile di vita attivo e sano, attraverso giochi sportivi, attività di squadra e percorsi psicomotori. L'obiettivo è stimolare il benessere fisico, sviluppare abilità motorie e favorire il rispetto delle regole, la collaborazione e la gestione delle emozioni. OBIETTIVI DEL MODULO: Promuovere il benessere psicofisico attraverso il movimento; Migliorare le capacità coordinative, motorie e di orientamento nello spazio; Potenziare le competenze sociali e relazionali; Favorire la conoscenza e il rispetto delle regole del gioco; Stimolare la cooperazione e lo spirito di squadra. ATTIVITÀ PREVISTE: 1. Giochi di movimento e riscaldamento: Attività motorie individuali e a coppie per stimolare equilibrio, velocità e prontezza; Giochi di rincorsa, "ce l'hai", percorsi ad ostacoli, staffette e circuiti dinamici; Esercizi di stretching e rilassamento guidato. 2. Attività di squadra e mini sport: Giochi pre-sportivi (es. palla prigioniera, rubabandiera, tornei di gruppo); Elementi di sport come basket, calcio, pallavolo, con adattamenti ludici e inclusivi; Partite amichevoli a squadre con ruoli a rotazione per garantire la partecipazione di tutti. 3. Percorsi psicomotori e attività all'aperto: Tracciati con cerchi, coni, birilli, corde, per stimolare orientamento, equilibrio e coordinazione; Attività in natura (se presenti spazi verdi): camminate guidate, cacce al tesoro motorie, giochi con elementi naturali. 4. Giochi cooperativi e relazionali: Attività di gruppo per sviluppare fiducia reciproca, ascolto e collaborazione; Giochi senza esclusione: adattamento delle regole per permettere a tutti di partecipare; Momenti di riflessione e condivisione post-gioco per lavorare su

	emozioni e dinamiche di gruppo. METODOLOGIE DIDATTICHE: Apprendimento ludico-motorio: utilizzo del gioco come strumento educativo, accessibile e motivante; Didattica esperienziale: imparare facendo, attraverso il corpo e il movimento; Cooperative learning: attività di gruppo con obiettivi comuni e ruoli definiti; Inclusività motoria: ogni proposta è adattata per coinvolgere studenti con diverse abilità; Educazione emotiva: valorizzazione dell'aspetto relazionale ed emozionale del gioco. COMPETENZE SVILUPPATE: Competenze motorie e di coordinazione (fini e globali); Capacità di gestione dello spazio, del tempo e del ritmo; Rispetto delle regole, gestione del conflitto, fair play; Autocontrollo, autostima e consapevolezza del corpo; Collaborazione, empatia, responsabilità nel gruppo. Valore educativo del modulo: Sport e Movimento promuove un apprendimento globale, dove il corpo è protagonista. L'attività fisica diventa occasione per crescere, conoscersi, scaricare tensioni e costruire relazioni positive in un contesto gioioso, strutturato e inclusivo.
Data inizio prevista	01/07/2025
Data fine prevista	31/07/2025
Sede dove è previsto il modulo	COIC83400P
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

SPORT e MOVIMENTO

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	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	106767 - Laboratorio linguistico interculturale- FRANCESE e/o SPAGNOLO

Descrizione	Laboratorio linguistico interculturale – FRANCESE E/O SPAGNOLO Lingue, culture e mondi che si incontrano Il laboratorio propone un percorso educativo volto a promuovere l'apertura interculturale attraverso l'apprendimento base della lingua francese e/o spagnola in chiave ludica ed esperienziale. Attraverso attività comunicative, giochi, racconti, musica e cucina, gli studenti si avvicinano a lingue e civiltà diverse, scoprendo similitudini, differenze e valori comuni tra le culture. OBIETTIVI DEL MODULO: Favorire l'avvicinamento alla lingua francese e/o spagnola in modo motivante; Stimolare la curiosità verso le culture e le tradizioni dei Paesi francofoni e ispanoamericani; Valorizzare la diversità linguistica e culturale come risorsa; Promuovere il rispetto reciproco e la coesione del gruppo; Potenziare le abilità comunicative e relazionali in contesti multiculturali. ATTIVITÀ PREVISTE: 1. Giochi linguistici e comunicazione di base Giochi con i saluti, i numeri, i colori, i giorni, gli animali, il cibo; Role playing: dialoghi e situazioni quotidiane (presentarsi, fare la spesa, ordinare al ristorante); Memory, tombole e cruciverba in lingua straniera; Quiz e sfide tra squadre per fissare vocaboli e strutture semplici. 2. Racconti e leggende dal mondo Lettura o ascolto di fiabe e racconti tradizionali francofoni e ispanoamericani; Drammatizzazione di storie con elementi linguistici semplici; Conversazioni guidate sui valori e le tematiche emerse dai racconti. 3. Musica e cultura Canzoni in francese e/o spagnolo con attività di ascolto e comprensione; Karaoke linguistico, danza tradizionale, giochi musicali interculturali; Creazione di playlist tematiche con parole chiave e curiosità sulle canzoni.

	4. Laboratori di civiltà Realizzazione di semplici ricette tradizionali con spiegazioni in lingua; Esplorazione delle festività, simboli e tradizioni dei Paesi coinvolti; Produzione di cartelloni o mini-dizionari illustrati multilingue. METODOLOGIE DIDATTICHE: Approccio ludico-comunicativo: apprendere la lingua attraverso il gioco, il dialogo e l'uso immediato; Educazione interculturale: promozione dell'ascolto, dell'empatia e del rispetto tra culture; Didattica laboratoriale: attività pratiche e creative come veicolo di apprendimento linguistico e culturale; Cooperative learning: lavori in gruppo per favorire l'interazione e il confronto; Approccio multisensoriale: uso integrato di voce, immagini, musica, movimento e gusto. COMPETENZE SVILUPPATE: Competenze linguistiche di base (comprensione, produzione orale e lessico quotidiano); Abilità interculturali: curiosità, apertura, empatia verso culture diverse; Capacità relazionali, collaborazione e comunicazione efficace; Autonomia, creatività e spirito di iniziativa. VALORE EDUCATIVO DEL MODULO: Il laboratorio Linguistico Interculturale offre uno spazio in cui imparare nuove lingue si intreccia con l'incontro tra culture, promuovendo inclusione, rispetto delle diversità e costruzione di un'identità aperta e solidale. La lingua straniera diventa ponte tra mondi e strumento per conoscersi meglio, in un clima di gioco, scoperta e collaborazione.
Data inizio prevista	01/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	COIC83400P
Numero destinatari	15
Numero ore	30

Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Laboratorio linguistico interculturale- FRANCESE e/o SPAGNOLO

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	Educazione motoria
Titolo modulo	106769 - Sport e ben-ESSERE

Descrizione	Sport e ben-ESSERE – Muoversi, cooperare, stare bene Il modulo Sport e ben-ESSERE è un percorso ludico-motorio che unisce il gioco al movimento consapevole, per promuovere la salute fisica e il benessere relazionale degli studenti. Attraverso attività sportive, giochi di squadra e percorsi motori, si favorisce uno sviluppo armonico del corpo e della mente, potenziando le capacità motorie, la cooperazione e la gestione delle emozioni. OBIETTIVI DEL MODULO: Promuovere il benessere psicofisico attraverso il movimento; Migliorare le capacità coordinative, motorie e relazionali; Educare al rispetto delle regole, degli altri e di sé stessi; Favorire la socializzazione e il lavoro di squadra; Sviluppare l'autocontrollo, la fiducia e l'autostima. ATTIVITÀ PREVISTE: 1. Giochi sportivi e attività di squadra: Mini tornei e staffette con regole cooperative; Giochi tradizionali rivisitati (rubabandiera, palla avvelenata, percorsi a tempo); Attività pre-sportive ispirate a calcio, pallavolo, basket, adattate per tutti. 2. Percorsi motori e circuiti: Tracciati con ostacoli, salti, andature variate, esercizi di equilibrio e orientamento; Giochi a tappe con prove di precisione e coordinazione; Percorsi sensoriali o a tema (stagioni, emozioni, colori). 3. Attività di rilassamento e benessere: Stretching e respirazione guidata; Giochi per il riconoscimento e la gestione delle emozioni; Attività di mindfulness in movimento, ascolto del corpo e giochi silenziosi. 4. Lavori di gruppo e cooperativi: Costruzione di regole condivise per il fair play; Giochi in cui la vittoria dipende dalla collaborazione, non dalla competizione; Role-playing sportivi per riflettere sui comportamenti corretti e sul rispetto. METODOLOGIE DIDATTICHE:

	Apprendimento ludico-motorio: il gioco è mezzo privilegiato per apprendere competenze motorie e sociali; Learning by moving: apprendimento attraverso il corpo, l'azione e l'esperienza concreta; Cooperative learning: attività svolte in gruppo, con ruoli e responsabilità condivise; Didattica inclusiva: adattamento delle attività per favorire la partecipazione di tutti, nel rispetto delle differenze; Educazione emozionale: attenzione agli aspetti relazionali e affettivi del movimento. COMPETENZE SVILUPPATE: Coordinazione, equilibrio, orientamento e percezione corporea; Capacità di lavorare in gruppo, rispettare le regole e gestire le dinamiche di squadra; Autocontrollo, empatia, comunicazione efficace; Consapevolezza del proprio corpo, delle emozioni e dei segnali di benessere. VALORE EDUCATIVO DEL MODULO: Sport e ben-ESSERE mette in relazione movimento e qualità della vita, trasformando l'attività fisica in un'occasione per crescere insieme. In un ambiente sereno e stimolante, i ragazzi imparano a rispettare sé stessi, gli altri e a prendersi cura del proprio equilibrio fisico e interiore.
Data inizio prevista	01/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	COIC83400P
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Sport e ben-ESSERE

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	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	106701 - STEM all'aperto

Descrizione	STEM all’aperto – Giocare, muoversi, scoprire STEM all’aperto è un modulo che porta matematica, scienze, tecnologia e ingegneria fuori dalla classe, in contesti reali e naturali. Attraverso attività di osservazione pratico ludiche e momenti di osservazione, gli studenti imparano facendo domande, esplorando e risolvendo problemi, secondo il metodo IBL – Inquiry-Based Learning. OBIETTIVI Imparare in modo attivo, concreto e divertente; Stimolare curiosità, osservazione e domande; Sviluppare pensiero logico, spirito scientifico e collaborazione; Valorizzare l’ambiente esterno come risorsa educativa; Favorire l’inclusione attraverso materiali semplici e attività accessibili a tutti. METODOLOGIE IBL (Inquiry-Based Learning): partire da domande, ipotesi e scoperte sul campo; Learning by doing: imparare facendo e sperimentando; Outdoor education: usare l’ambiente esterno come aula; Gioco didattico: apprendere attraverso attività ludiche e coinvolgenti; Apprendimento cooperativo: lavorare insieme per trovare soluzioni. Attività STEM semplificate 1. Matematica in movimento Caccia alle forme geometriche e ai numeri in natura; Misure con il corpo o con corde (alberi, ombre, distanze); Costruzione di sequenze con oggetti naturali (foglie, sassi). 2. Scienza e osservazione Raccolta e classificazione di elementi naturali (foglie, semi, terra); Confronti e grafici (quanti tipi di foglie? Di che colore?); Piccoli esperimenti: ombre, evaporazione, terreno bagnato/secco. 3. Tecnologia unplugged Giochi di coding senza computer (seguire comandi, creare percorsi); Uso della bussola e creazione di mappe dell’ambiente esterno. 4. Ingegneria creativa

	Costruzione di ponti o rifugi con materiali naturali; Sfide di progettazione: “Come trasportare un oggetto senza toccarlo?”, “Come costruire una torre stabile?” Testare e migliorare i propri prototipi. Esempi di domande IBL Cosa succede se…? Come possiamo misurare…? Qual è la strategia migliore per…? Come facciamo a capire se…? Quali materiali funzionano meglio per…? COMPETENZE SVILUPPATE pensiero logico, scientifico e creativo; Capacità di osservare, porre domande e fare ipotesi; Abilità nel lavorare in gruppo e nel comunicare; Fiducia in sé e motivazione a imparare. COMPETENZE TRASVERSALI Comunicazione efficace (verbale, visiva, corporea); Collaborazione e lavoro di gruppo; Creatività e pensiero divergente; Gestione del tempo e delle risorse; Autonomia e senso di responsabilità. COMPETENZE EDUCATIVE Fiducia in sé e senso di efficacia personale; Rispetto per l’ambiente e per il lavoro degli altri; Motivazione all’apprendimento; Educazione alla cittadinanza scientifica; Capacità di adattamento in contesti nuovi e naturali. CONCLUSIONE STEM all’aperto unisce il piacere del gioco all’approfondimento delle discipline STEM in modo esperienziale, inclusivo e sostenibile. L’ambiente naturale diventa aula e laboratorio, stimolando negli alunni la voglia di esplorare, capire e costruire significati.
Data inizio prevista	01/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	COIC83400P
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

STEM all'aperto

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	Lingua madre
Titolo modulo	106650 - Spazio Compiti – ITA
Descrizione	Spazio Compiti – ITALIANO Il modulo ha l'obiettivo di rafforzare le competenze di base in lingua italiana, in particolare negli ambiti della lettura, della scrittura, dell'ascolto e della comprensione del testo. È rivolto a tutti gli studenti anche studenti con bisogni educativi speciali, valorizzando la personalizzazione degli apprendimenti e promuovendo l'autonomia scolastica. ATTIVITÀ PREVISTE: Lettura guidata e autonoma di testi narrativi, informativi o regolativi; Comprensione del testo con esercizi a risposta chiusa e aperta; Produzione scritta di brevi testi (narrativi, descrittivi, espositivi); Esercizi su ortografia, morfologia e sintassi; Attività di arricchimento lessicale e uso corretto dei connettivi; Semplici attività di analisi del testo e rielaborazione. METODOLOGIE DIDATTICHE: Apprendimento cooperativo: lavori di gruppo in cui gli studenti collaborano per svolgere compiti condivisi; Peer tutoring: attività tra pari per il supporto reciproco nella comprensione dei testi o nella stesura di elaborati; Didattica laboratoriale: utilizzo di materiali operativi, schede strutturate, mappe concettuali e giochi linguistici; Uso di strumenti compensativi: mappe, sintesi vocali, software per la scrittura guidata; Tecnologie digitali: applicazioni educative e ambienti online per esercizi interattivi, scrittura collaborativa e letture multimediali; Personalizzazione: percorsi differenziati in base ai bisogni degli alunni, anche con il supporto di tutor o educatori. Il modulo mira anche all'acquisizione di un metodo di studio efficace, alla riorganizzazione dei contenuti appresi e al recupero di eventuali lacune, offrendo un contesto sereno e motivante in cui ciascuno possa esprimere al meglio le proprie potenzialità.
Data inizio prevista	01/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026

Sede dove è previsto il modulo	COIC83400P
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Spazio Compiti – ITA

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	€ 2.448,00
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO	
Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	106655 - Spazio compiti-MAT

Descrizione	Spazio Compiti – MATEMATICA Il modulo è finalizzato al consolidamento e al potenziamento delle competenze matematiche di base, promuovendo un approccio attivo, inclusivo e motivante. È rivolto a studenti con livelli di preparazione eterogenei e si propone di offrire un supporto personalizzato per sviluppare non solo abilità di calcolo, ma anche competenze logico-deduttive, di problem solving e di cittadinanza scientifica. OBIETTIVI DEL MODULO: Rafforzare le competenze fondamentali in aritmetica, geometria e logica; Sviluppare capacità di analisi e risoluzione di problemi; Promuovere la comprensione del linguaggio matematico; Stimolare l'interesse verso le discipline STEM; Favorire l'autonomia nello studio e nell'organizzazione del lavoro. ATTIVITÀ PREVISTE: Esercizi guidati e individuali su operazioni, frazioni, decimali, percentuali, proporzioni; Risoluzione di problemi reali o simulati, con approccio graduale e guidato; Attività di geometria: costruzione, classificazione e analisi di figure piane e solide, calcolo di perimetri, aree e volumi; Lettura e interpretazione di dati in tabelle e grafici, con produzione di semplici rappresentazioni; Giochi matematici e attività ludico-logiche per rinforzare il ragionamento; Sfide di gruppo e attività di problem solving cooperativo; Percorsi interdisciplinari che integrano italiano (comprensione del testo matematico) e tecnologia (uso di strumenti digitali). METODOLOGIE DIDATTICHE: Didattica laboratoriale: gli studenti apprendono attraverso la manipolazione, l'esperienza diretta e la sperimentazione concreta; Apprendimento cooperativo: piccoli gruppi eterogenei che lavorano su compiti comuni, favorendo la partecipazione e l'aiuto reciproco; Problem solving: situazioni problematiche che stimolano il pensiero critico e la ricerca di soluzioni autonome; Peer tutoring: supporto tra pari per potenziare la collaborazione e il confronto; Uso di strumenti compensativi e digitali: mappe procedurali, calcolatrici, software come GeoGebra, piattaforme interattive per esercitazioni online; Personalizzazione degli apprendimenti: percorsi differenziati in

	base ai bisogni educativi, con particolare attenzione agli studenti con DSA o BES. ASPETTI EDUCATIVI TRASVERSALI: Oltre alle competenze disciplinari, il modulo contribuisce a sviluppare soft skills quali l'autonomia, la collaborazione, la gestione del tempo e la fiducia nelle proprie capacità, in un contesto accogliente e motivante.
Data inizio prevista	01/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	COIC83400P
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Spazio compiti-MAT

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	€ 2.448,00
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO	
Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	110975 - LINGUE IN AZIONE

Descrizione	LINGUE IN AZIONE – Comunicare, creare, scoprire LINGUE IN AZIONE è un modulo laboratoriale che promuove l'apprendimento attivo delle lingue (italiano e/o lingue straniere) attraverso attività pratiche, creative e cooperative. Gli studenti sono coinvolti in situazioni reali e simulate, giochi linguistici, performance, racconti e sfide comunicative, secondo un approccio che integra IBL (Inquiry-Based Learning) e didattica esperienziale. OBIETTIVI Sviluppare competenze comunicative e linguistiche in modo dinamico e motivante; Stimolare l'espressione orale e scritta attraverso situazioni concrete e coinvolgenti; Favorire creatività, collaborazione e partecipazione attiva; Valorizzare l'apprendimento autentico attraverso il contatto con contesti significativi; Promuovere inclusione e autostima, rendendo la lingua accessibile a tutti. METODOLOGIE IBL (Inquiry-Based Learning): esplorare la lingua partendo da domande, bisogni comunicativi e curiosità; Learning by doing: usare la lingua in attività reali e significative; Gioco linguistico: apprendimento attraverso il gioco e la simulazione; Drammatizzazione e role-playing: usare il corpo e la voce per esprimersi; Storytelling collaborativo: costruire insieme storie, racconti o dialoghi; Apprendimento cooperativo: lavorare in gruppo per creare, comprendere e comunicare. ATTIVITÀ PREVISTE 1. Teatro delle lingue Role-play: simulazione di situazioni quotidiane (al ristorante, al negozio, in viaggio); Mini-dialoghi da scrivere e rappresentare in coppia o in gruppo; Giochi di mimo e azione (indovina la parola/frase tramite gesti). 2. Caccia linguistica Caccia al tesoro a squadre con indizi scritti/orali in lingua;

	Comandi da seguire (es. “gira a sinistra”, “trova un oggetto blu”, “chiedi a un compagno…”); Missioni comunicative: esprimersi per ottenere un’informazione o risolvere un enigma. 3. Parole in movimento Giochi di parole (memory, tombole, domino, puzzle linguistici); Frasi da costruire in movimento (ogni parola è su un cartello da trovare e mettere in ordine); Twister linguistico: abbinamento parole e azioni. 4. Storytelling e creatività Crea una storia con immagini o oggetti stimolo; Giochi di narrazione collaborativa (una frase per ciascun alunno); Fumetti o libri in valigia: scrittura e illustrazione di brevi racconti o storie di viaggio. COMPETENZE SVILUPPATE Competenze linguistiche Ascolto, lettura, produzione orale e scritta; Uso attivo del lessico e delle strutture grammaticali; Comprensione e produzione in contesto. Competenze trasversali Comunicazione efficace e multilingue; Collaborazione e lavoro di gruppo; Creatività, espressione corporea e visiva; Abilità nel risolvere problemi linguistici reali. Competenze educative Fiducia in sé, superamento del timore di sbagliare; Sviluppo dell’empatia e rispetto della diversità linguistica; Partecipazione attiva e responsabilità; Motivazione e piacere di apprendere. CONCLUSIONE Lingue in azione trasforma lo studio linguistico in un’esperienza concreta e coinvolgente. Gli studenti vivono la lingua come strumento per agire, esprimersi, creare e collaborare, sviluppando non solo competenze linguistiche, ma anche personali e sociali.
Data inizio prevista	01/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	COIC83400P

Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

LINGUE IN AZIONE

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	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	111028 - TECNOLAB – Idee che prendono forma

Descrizione	Laboratorio di tecnologia – Idee che prendono forma Descrizione generale Il Laboratorio di tecnologia è uno spazio creativo e operativo dove gli studenti progettano, costruiscono e sperimentano, dando forma concreta alle proprie idee. Attraverso attività manuali, cooperative e digitali, i ragazzi imparano a osservare la realtà con spirito critico e progettuale, applicando conoscenze scientifiche, tecniche e artistiche. Il laboratorio promuove il learning by doing, l'inquiry-based learning (IBL) e il design thinking, stimolando competenze trasversali e responsabilità ambientale. Obiettivi del laboratorio Sviluppare la capacità di progettare e costruire oggetti semplici e funzionali; Comprendere il rapporto tra forma, funzione e materiali; Stimolare la creatività tecnica e il problem solving; Promuovere la collaborazione e la comunicazione nel lavoro di gruppo; Favorire un uso consapevole e sostenibile delle risorse e della tecnologia. Metodologie didattiche Learning by doing: fare per capire, usando strumenti reali; IBL (Inquiry-Based Learning): partire da un problema o da una sfida progettuale; Design thinking: progettare in fasi (osservare, ideare, costruire, testare, migliorare); Didattica laboratoriale: lavoro con materiali concreti e strumenti semplici; Apprendimento cooperativo: ruoli distribuiti, collaborazione e riflessione condivisa; Educazione al riciclo e alla sostenibilità. Attività previste 1. Progettazione tecnica e creativa Ideazione e disegno di oggetti d'uso quotidiano (es. portaoggetti, supporti, giocattoli); Uso del disegno tecnico a mano o digitale (es. Tinkercad,

	SketchUp); Progetti su carta, plastificati o montati su cartoncino con rappresentazioni in scala. 2. Costruzione con materiali poveri o di riciclo Realizzazione di modelli tridimensionali con cartone, legno, plastica, stoffa, materiali naturali; Costruzione di ponti, strutture, oggetti mobili (leve, carrucole, pale eoliche); Creazione di oggetti utili e sostenibili con materiali di recupero (portapenne, lampade, giochi). 3. Sfide tecnologiche e problem solving Challenge progettuali: "Costruisci una torre resistente con 10 cannucce", "Realizza un veicolo a elastico", "Progetta un contenitore per proteggere un uovo in caduta"; Verifica del funzionamento, test e miglioramento dei progetti; Documentazione fotografica o video del processo creativo. 4. Tecnologia e digitale Introduzione a software di modellazione 3D per progetti semplici; Utilizzo di app per coding e robotica educativa (es. Scratch, mBot, Arduino base); Creazione di presentazioni digitali dei propri progetti. Competenze sviluppate Tecnologiche Capacità di analizzare e progettare oggetti tecnici; Uso di strumenti manuali e digitali per costruire e documentare; Conoscenza di materiali, strutture, energia e meccanismi semplici. Trasversali Pensiero critico, logico e creativo; Lavoro cooperativo e gestione dei ruoli; Comunicazione efficace (orale, scritta, visiva); Autonomia, precisione e responsabilità. Educative Cultura del fare e del riutilizzo; Sviluppo del senso di efficacia personale e della resilienza; Educazione alla sostenibilità e al consumo consapevole. Valutazione Osservazione del processo (idee, partecipazione, collaborazione); Progettazione e realizzazione del manufatto; Capacità di riflettere sugli errori, proporre miglioramenti e documentare il percorso. Conclusione

	Il Laboratorio di tecnologia rende visibili le idee, trasforma la scuola in officina creativa e insegna che il pensiero tecnico non è solo funzionale, ma anche estetico, collaborativo e sostenibile. Un'esperienza concreta per imparare facendo, sbagliando, inventando.
Data inizio prevista	01/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	COIC83400P
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

TECNOLAB – Idee che prendono forma

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

CRITERI DI VALUTAZIONE AVVISO

Domanda criterio - "Coerenza con il PN e il PTOF"
Il progetto è coerente con gli obiettivi del Programma Nazionale 21-27 e del PTOF dell'Istituzione Scolastica?
Risposta:

- Si

Domanda criterio - "Parità di accesso e pari opportunità"
Il progetto garantisce parità di accesso e pari opportunità?
Risposta:
- Si