

AVVISO - 53338, 09/03/2026, FSE+, Agenda SUD a.s. 2025-2026 e 2026-2027
CANDIDATURA N. 24897
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.C."L. PIRANDELLO - S.G.BOSCO"
Codice meccanografico	TPIC81800E
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	PIAZZA ADDOLORATA N.1
Provincia	TRAPANI
Comune	CAMPOBELLO DI MAZARA
CAP	91021
Telefono	092447674
Email	TPIC81800E@istruzione.it
Sito web	www.iccampobellodimazara.edu.it
Numero Alunni	0
Plessi	TPIC81800E TPAA81801B TPAA81803D TPAA81804E TPAA81805G TPAA81806L TPEE81801L TPEE81802N TPEE81803P TPMM81801G

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Agenda SUD a.s. 2025-2026 e 2026-2027
Istituto	TPIC81800E - I.C."L. PIRANDELLO
Codice candidatura	24897
Importo totale richiesto	€ 121.432,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	4530
Data Delibera Collegio docenti	30/03/2026
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	4482
Data Delibera Consiglio d'istituto	28/03/2026

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A1.B - Scuola Aperta al Futuro: Ogni Studente Protagonista	€ 121.432,00
TOTALE PROGETTI	€ 121.432,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A1.B	Italiano per stranieri (L2)	La lingua che unisce: italiano L2	€ 6.568,00
ESO4.6.A1.B	Italiano per stranieri (L2)	Parliamo in italiano	€ 6.568,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	Fun with English: Learning Through Play English for Communication – Listening, Speaking and Creativity	€ 6.568,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	Exploring English: Stories, Games, and Communication	€ 6.568,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Tra le righe: esploriamo mondi e parole	€ 6.568,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Occhio alle parole: leggere, capire, raccontare	€ 6.568,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Piccoli giornalisti: raccontiamo la nostra scuola	€ 6.568,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Reporter in azione: raccontiamo la realtà	€ 6.568,00
ESO4.6.A1.B	Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado	English for Communication – Listening, Speaking and Creativity	€ 10.896,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Matematica creativa: tra gioco e tecnologia	€ 6.568,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Piccoli programmatori in azione	€ 6.568,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Giocare con il tangram: geometria e arte	€ 6.568,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Le forme nel mondo circostante e nell'arte: dalla geometria piana ai solidi	€ 6.568,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Logica e numeri in laboratorio	€ 6.568,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Coding creativo: idee e programmi	€ 6.568,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	Alla scoperta del territorio: scienze in azione	€ 6.568,00

ESO4.6.A1.B	Scienze	“Terra e Mare: esplorazioni scientifiche, artistiche e digitali”	€ 5.448,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	Esploratori Digitali: mare e terra tra scienza, tecnologia e arte	€ 6.568,00
TOTALE MODULI			€ 121.432,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Scuola Aperta al Futuro: Ogni Studente Protagonista

ESO4.6.A1

ESO4.6.A1.B

Titolo	ESO4.6.A1.B - Scuola Aperta al Futuro: Ogni Studente Protagonista
--------	---

Descrizione

La proposta didattica è finalizzata ad ampliare e rafforzare l'offerta formativa dell'istituzione scolastica attraverso interventi mirati al potenziamento degli apprendimenti e allo sviluppo delle competenze chiave degli studenti. Il progetto promuove un ambiente educativo inclusivo, dinamico e stimolante, capace di valorizzare le potenzialità di ciascun alunno e di favorire percorsi di crescita culturale e personale. Le attività sono progettate secondo metodologie didattiche innovative e partecipative che privilegiano l'apprendimento attivo, la collaborazione tra pari, la didattica laboratoriale e l'approccio esperienziale, con particolare attenzione al benessere degli studenti e alla dimensione relazionale dei processi di insegnamento e apprendimento. L'intervento mira a rafforzare la motivazione allo studio, a sostenere lo sviluppo delle competenze linguistiche, logico-matematiche e comunicative e a favorire l'inclusione degli alunni che necessitano di un supporto nel consolidamento delle competenze di base. Le attività si svolgeranno in ambienti di apprendimento flessibili e potranno prevedere anche esperienze in collaborazione con realtà istituzionali, culturali e sociali del territorio. Il progetto contribuirà inoltre allo sviluppo della competenza personale e sociale, della capacità di imparare ad imparare, della cittadinanza attiva e della consapevolezza culturale.

Le attività previste all'interno di ogni modulo si articoleranno nelle seguenti fasi di lavoro:

- accoglienza
- studio e laboratori
- verifica intermedia e finale.

Durante la fase di accoglienza saranno rilevati i bisogni formativi degli studenti attraverso osservazioni sistematiche, prove d'ingresso e momenti di ascolto attivo, al fine di definire percorsi didattici mirati e personalizzati. Sarà posta particolare attenzione alla creazione di un clima positivo e inclusivo, favorendo la conoscenza reciproca, il rispetto delle regole e la partecipazione attiva.

La fase delle attività di studio e laboratorio rappresenta il cuore del progetto e sarà caratterizzata da un approccio operativo e coinvolgente. Gli studenti saranno guidati in esperienze pratiche, lavori di gruppo e percorsi interdisciplinari, con l'obiettivo di sviluppare competenze trasversali e consolidare gli apprendimenti. L'utilizzo di strumenti digitali e metodologie innovative contribuirà a rendere le attività più motivanti ed efficaci, favorendo anche lo sviluppo dell'autonomia e del senso di

	responsabilità. La verifica intermedia consentirà di monitorare i progressi e di apportare eventuali modifiche agli interventi didattici, mentre la verifica finale permetterà di valutare i risultati raggiunti rispetto agli obiettivi prefissati. Saranno inoltre previsti momenti di autovalutazione e riflessione metacognitiva, utili a rafforzare la consapevolezza del proprio percorso di apprendimento e a promuovere un atteggiamento attivo e responsabile. La valutazione delle competenze avverrà attraverso compiti di realtà, situazioni concrete e significative nelle quali gli studenti saranno chiamati a mobilitare conoscenze, abilità e capacità personali per risolvere problemi e realizzare prodotti. Verrà effettuato un monitoraggio puntuale al fine di verificare il raggiungimento degli obiettivi e migliorare l'efficacia delle azioni intraprese, anche attraverso strumenti di osservazione strutturata e indicatori condivisi. La diffusione delle attività sarà garantita attraverso il sito della scuola, i social network e altre iniziative di comunicazione rivolte alla comunità scolastica e al territorio, con momenti di restituzione e condivisione dei risultati, al fine di valorizzare le esperienze realizzate e promuovere una partecipazione attiva e consapevole.
Codice CUP	G14D25005370007
Data inizio prevista	18/05/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Numero moduli	18
Importo richiesto	€ 121.432,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	185349 - Matematica creativa: tra gioco e tecnologia

Descrizione	Il progetto è finalizzato a promuovere l'apprendimento della matematica attraverso attività laboratoriali, giochi didattici e l'utilizzo consapevole delle tecnologie digitali. Gli alunni saranno coinvolti in esperienze pratiche e interattive che permetteranno di esplorare concetti matematici in modo concreto, stimolante e collaborativo. L'uso di software didattici e strumenti digitali consentirà di rappresentare dati, costruire figure geometriche e sviluppare il pensiero logico, favorendo un approccio positivo e motivante alla disciplina. Obiettivi • Interpretare e descrivere la realtà utilizzando il linguaggio matematico. • Sviluppare il pensiero logico attraverso giochi e attività digitali. • Utilizzare tecniche e procedure di calcolo in modo consapevole. • Rappresentare dati e informazioni attraverso grafici e strumenti digitali. • Riconoscere e risolvere semplici problemi utilizzando strategie diverse. • Partecipare in modo collaborativo e attivo nel gruppo. Contenuti e Attività Le attività riguarderanno concetti di base della matematica quali calcolo, logica, statistica e geometria. I contenuti saranno proposti attraverso giochi didattici, attività manipolative e strumenti digitali. Gli alunni utilizzeranno software per la costruzione di figure geometriche e giochi logico-matematici come puzzle geometrici e tangram. Metodologie • didattica laboratoriale • cooperative learning • brainstorming • problem solving • attività ludico-didattiche • utilizzo di strumenti digitali e multimediali Procedure di Apprendimento • problem posing • investigazione • interpretazione • sperimentazione • rielaborazione e condivisione dei risultati
--------------------	---

	Risultati Attesi • maggiore motivazione verso la matematica • sviluppo del pensiero logico • miglioramento delle capacità di problem solving • consolidamento delle competenze matematiche di base • sviluppo delle abilità collaborative
Data inizio prevista	18/05/2026
Data fine prevista	31/07/2027
Sede dove è previsto il modulo	TPEE81803P
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Matematica creativa: tra gioco e tecnologia

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
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.120,00
TOTALE				€ 6.568,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	185423 - Fun with English: Learning Through Play English for Communication – Listening, Speaking and Creativity

Descrizione

Il progetto propone un percorso di avvicinamento alla lingua inglese attraverso giochi, canzoni, storie e attività pratiche che rendono l'apprendimento coinvolgente e motivante.

Le attività mirano a sviluppare la curiosità verso la lingua, favorendo l'ascolto attivo, la comprensione di parole e frasi semplici e i primi tentativi di comunicazione orale.

Attraverso laboratori creativi, giochi linguistici e attività espressive, gli alunni potranno sperimentare la lingua in modo concreto, associando parole, immagini e gesti. Questo approccio favorisce la partecipazione attiva, la collaborazione e la fiducia nelle proprie capacità comunicative.

Obiettivi

- Comprendere parole, istruzioni e semplici frasi orali in lingua inglese, supportate da immagini, gesti e contesto.
- Riconoscere e memorizzare vocaboli ed espressioni di uso quotidiano (saluti, colori, numeri, oggetti comuni).
- Riprodurre suoni, parole e brevi frasi, migliorando pronuncia e intonazione attraverso canzoni, filastrocche e attività guidate.
- Interagire in semplici scambi comunicativi (saluti, presentazioni, richieste), utilizzando espressioni memorizzate.
- Partecipare attivamente a giochi linguistici e attività di gruppo, seguendo semplici consegne in inglese.
- Associare parole a immagini, suoni e azioni per facilitare la comprensione e la memorizzazione.
- Esprimersi in modo creativo attraverso attività grafico-espressive e orali (disegni, mini-dialoghi, drammatizzazioni).
- Utilizzare semplici strumenti digitali (video, canzoni, giochi interattivi) per rafforzare l'ascolto e il lessico di base.

Contenuti e Attività

- Ascolto e ripetizione di filastrocche, canzoni e brevi storie in lingua inglese.
- Giochi linguistici di associazione tra immagini, parole e suoni.
- Lettura ad alta voce di racconti illustrati e storie interattive.
- Laboratori creativi con disegni, poster, fumetti e semplici dialoghi in inglese.
- Attività ludiche che integrano movimento, musica e parole per rinforzare l'apprendimento.

Metodologie

- didattica ludico-comunicativa
- learning by doing (apprendimento attraverso l'azione)
- cooperative learning

	• storytelling • attività laboratoriali e creative • uso di musica, immagini e movimento per facilitare la memorizzazione Procedure di Apprendimento •problem posing •investigazione •interpretazione •sperimentazione •rielaborazione e condivisione dei risultati Risultati attesi • Maggiore interesse e motivazione verso l'apprendimento dell'inglese. • Arricchimento del vocabolario di base. • Primi tentativi spontanei di comunicazione orale in lingua inglese. • Sviluppo della creatività e della fiducia nelle proprie capacità espressive.
Data inizio prevista	18/05/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	TPIC81800E
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Fun with English: Learning Through Play English for Communication – Listening, Speaking and Creativity

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
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.120,00
TOTALE				€ 6.568,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	185385 - Piccoli programmatori in azione

Descrizione

Il progetto mira a introdurre gli alunni al coding e alla programmazione in modo creativo, divertente e accessibile. Attraverso attività laboratoriali e giochi digitali, gli alunni impareranno a pensare in modo logico, a risolvere problemi e a progettare semplici sequenze di istruzioni. Il percorso prevede l'uso di strumenti visual programming come Scratch o applicazioni educative simili, in cui i bambini potranno creare animazioni, storie interattive e giochi digitali. Le attività saranno integrate da momenti di confronto e collaborazione, in cui gli alunni condivideranno idee, strategie e soluzioni. Il progetto favorisce lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività e della capacità di lavorare in gruppo, rendendo l'informatica uno strumento concreto di apprendimento e divertimento.

Obiettivi di apprendimento

- Comprendere i concetti di sequenza, ciclo e condizione.
- Creare semplici programmi e animazioni usando strumenti di visual programming.
- Collaborare con i compagni per progettare e realizzare attività digitali.
- Risolvere problemi e prevedere gli effetti delle proprie istruzioni.
- Ideare e sviluppare storie, personaggi e ambientazioni digitali, utilizzando il coding come strumento espressivo.

Contenuti e Attività

- Introduzione ai concetti base del coding: sequenze, cicli, condizionali.
- Realizzazione di semplici progetti digitali con Scratch o applicazioni simili.
- Creazione di animazioni, storie interattive o mini-giochi.
- Attività collaborative: progettare un gioco o una storia in piccoli gruppi.
- Condivisione dei lavori con la classe, con feedback e discussione sui risultati.

Metodologie

- didattica laboratoriale
- cooperative learning
- problem solving
- gioco digitale e storytelling interattivo

Procedure di Apprendimento

	•problem posing •investigazione •interpretazione •sperimentazione •rielaborazione e condivisione dei risultati Risultati attesi •sviluppo del pensiero logico e computazionale •capacità di progettare e realizzare progetti digitali •miglioramento della collaborazione e del lavoro di gruppo •integrazione tra creatività e competenze digitali •consapevolezza del ruolo del coding nelle attività quotidiane
Data inizio prevista	18/05/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	TPEE81803P
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Piccoli programmatori 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	€ 2.448,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.120,00
TOTALE				€ 6.568,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	185396 - Tra le righe: esploriamo mondi e parole

Descrizione

Il progetto propone di trasformare la lettura in un vero viaggio tra storie, mondi e personaggi. Gli studenti saranno guidati a esplorare testi narrativi, poetici e informativi, sviluppando la comprensione, l'interpretazione critica e la creatività. Attraverso laboratori di lettura, attività di narrazione e produzione creativa, gli alunni potranno vivere le storie dall'interno, reinterpretarle, inventare finali alternativi o creare elaborati multimediali ispirati ai testi letti. Il progetto favorisce la scoperta del piacere della lettura come strumento di crescita personale, espressione creativa e dialogo con gli altri.

Obiettivi di apprendimento

- Leggere testi narrativi, descrittivi, poetici e informativi con comprensione e scorrevolezza.
- Individuare personaggi, ambienti, eventi principali e secondari.
- Analizzare relazioni tra contenuti, contesto e intenzione dell'autore.
- Arricchire il lessico e migliorare la capacità di comprensione dei testi complessi.
- Sviluppare capacità di riflessione critica e interpretazione personale.
- Produrre testi scritti o rappresentazioni orali collegati ai testi letti.
- Collaborare con i compagni ascoltando ed esprimendo le proprie idee per un progetto comune.

Contenuti e Attività

- Lettura guidata di testi narrativi, fiabe, racconti brevi e poesie.
- Analisi dei testi in piccoli gruppi: identificazione di temi, personaggi e strutture narrative.
- Produzione di elaborati scritti o drammatizzazioni basate sui testi letti.
- Creazione di mappe concettuali e schede di comprensione per organizzare le informazioni.
- Discussioni guidate per confrontare interpretazioni e opinioni personali.
- Progetti creativi: riscrivere finali alternativi, inventare storie ispirate ai testi, realizzare fumetti o illustrazioni.

Metodologie

- La scelta metodologica è rivolta ad un approccio comunicativo pertanto sarà di tipo ludico – comunicativo, basato cioè sul principio del "learning by doing".
- Verranno privilegiati

	•ricerca-azione •Simulazione role playing. •cooperative learning •laboratori creativi e attività di storytelling •brainstorming e circle time Procedure di Apprendimento •problem posing •investigazione •interpretazione •sperimentazione •rielaborazione e condivisione dei risultati Risultati attesi •miglioramento delle competenze di comprensione e analisi dei testi •arricchimento del lessico e sviluppo della capacità di argomentazione •maggiore interesse e motivazione verso la lettura •capacità di esprimere idee e opinioni in forma orale e scritta •sviluppo del pensiero critico e creativo
Data inizio prevista	18/05/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	TPIC81800E
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Tra le righe: esploriamo mondi e parole

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
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.120,00
TOTALE				€ 6.568,00

MODULO

Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	185435 - Alla scoperta del territorio: scienze in azione

Descrizione	Il progetto si propone di far scoprire agli allievi la ricchezza e la complessità degli ecosistemi terrestri e marini, stimolando la curiosità e la voglia di esplorare il mondo che li circonda. Gli alunni saranno guidati a osservare elementi naturali, flora e fauna, a comprendere le relazioni tra organismi e ambiente e a riflettere sui fenomeni naturali che modellano il territorio, come il ciclo dell'acqua, l'erosione o le maree. Le attività sono pensate in chiave multidisciplinare, integrando scienze, arte, italiano e tecnologia: i bambini raccoglieranno informazioni attraverso osservazioni dirette, esperimenti scientifici semplici e rilevazioni sul campo, per poi rappresentarle con disegni, collage, poster, infografiche e semplici elaborati digitali. Ogni scoperta diventa occasione di narrazione: i bambini racconteranno ciò che hanno osservato e imparato, sia in forma scritta sia orale, sviluppando capacità comunicative e linguistiche. Obiettivi di apprendimento • Osservare e descrivere elementi naturali del mare e della terra. • Conoscere flora, fauna e fenomeni naturali. • Rappresentare il territorio attraverso disegni, collage e poster. • Raccogliere informazioni in modo guidato e semplici dati scientifici. • Scrivere brevi testi e racconti su esperienze di esplorazione. • Collaborare con i compagni nella produzione di elaborati. Metodologie • Circle time • Brainstorming • Cooperative- learning • Tutoring • Metodo induttivo/deduttivo Procedure di Apprendimento • problem posing • investigazione • interpretazione • sperimentazione • rielaborazione e condivisione dei risultati Attività • Uscite didattiche in parchi, spiagge o giardini scolastici. • Laboratori scientifici: osservazione di piante, sabbia e piccoli organismi.
--------------------	--

	•Attività artistiche: disegno, collage, poster sugli ecosistemi osservati. •Attività digitali semplici: creare presentazioni o slideshow illustrativi. •Racconto orale e scritto delle esperienze: diario scientifico di classe. Risultati attesi •Maggiore curiosità verso natura e scienze. •Sviluppo di capacità di osservazione e rappresentazione. •Collaborazione e partecipazione attiva nel gruppo. •Sviluppo di competenze linguistiche e artistiche integrate con scienze.
Data inizio prevista	18/05/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	TPIC81800E
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Alla scoperta del territorio: scienze 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	€ 2.448,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.120,00
TOTALE				€ 6.568,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	185362 - Giocare con il tangram: geometria e arte

Descrizione	Il progetto nasce con l'obiettivo di avvicinare gli alunni alla geometria in modo creativo e coinvolgente attraverso l'utilizzo del Tangram, antico puzzle di origine orientale composto da sette figure geometriche (triangoli, quadrato e parallelogramma) che possono essere combinate per creare molte forme diverse. Attraverso attività ludiche, manipolative e laboratoriali, gli alunni impareranno a riconoscere e utilizzare le principali figure geometriche, sviluppando il pensiero logico e la capacità di osservazione. Il Tangram diventa così uno strumento efficace per favorire l'apprendimento attivo, la sperimentazione e la collaborazione tra pari. Il percorso sarà arricchito da un collegamento con arte e immagine, prendendo ispirazione da artisti che nelle loro opere utilizzavano forme geometriche e colori per creare composizioni artistiche. Obiettivi • Riconoscere, denominare e descrivere le principali figure geometriche piane (triangolo, quadrato, parallelogramma). • Utilizzare le figure del Tangram per comporre e scomporre immagini e figure geometriche. • Individuare relazioni tra le diverse figure geometriche e comprendere come possano essere combinate per creare nuove forme. • Realizzare semplici composizioni artistiche utilizzando figure geometriche. • Osservare alcune opere di artisti che utilizzano forme geometriche e rielaborarle in modo creativo. • Collaborare con i compagni nella realizzazione di attività e giochi geometrici, rispettando le regole del lavoro di gruppo. Contenuti e Attività • Scoperta del Tangram attraverso l'osservazione e il riconoscimento delle sette figure geometriche che lo compongono. • Realizzazione del proprio Tangram mediante il ritaglio delle forme da cartoncino colorato. • Ricostruzione di figure proposte dall'insegnante (animali, persone, oggetti) attraverso giochi guidati utilizzando tutti i pezzi del Tangram. • Ideazione e creazione di nuove figure per stimolare la creatività e il pensiero logico. • Realizzazione di composizioni artistiche con il Tangram ispirate
--------------------	---

	allo stile di Piet Mondrian e Paul Klee. • Incollaggio, colorazione e decorazione degli elaborati su fogli o cartelloni per la realizzazione di una piccola mostra. Metodologie • didattica laboratoriale • attività ludico-didattiche • cooperative learning • brainstorming • problem solving • apprendimento attraverso la manipolazione Procedure di Apprendimento • problem posing • investigazione • interpretazione • sperimentazione • rielaborazione e condivisione dei risultati Risultati Attesi • maggiore interesse e motivazione verso la geometria • sviluppo del pensiero logico e spaziale • miglioramento delle capacità di problem solving • consolidamento delle conoscenze sulle figure geometriche • sviluppo della creatività artistica • potenziamento delle abilità collaborative.
Data inizio prevista	18/05/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	TPEE81803P
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Giocare con il tangram: geometria e arte

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
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.120,00
TOTALE				€ 6.568,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	185394 - Occhio alle parole: leggere, capire, raccontare

Descrizione	Il progetto ha l'obiettivo di promuovere negli alunni il piacere della lettura e di sviluppare l'interesse verso i libri e le storie. Attraverso momenti di lettura guidata e autonoma, gli alunni saranno stimolati ad ascoltare, comprendere e rielaborare testi narrativi di vario tipo. Le attività saranno organizzate in modo coinvolgente e laboratoriale, favorendo la partecipazione attiva degli studenti. I bambini potranno leggere racconti, fiabe e brevi storie, condividere le proprie impressioni e svolgere attività creative legate ai testi letti, come disegni, drammatizzazioni o semplici rielaborazioni. Il percorso mira a sviluppare la comprensione del testo, ad arricchire il lessico e a favorire l'abitudine alla lettura come momento di scoperta, immaginazione e crescita personale. Obiettivi di apprendimento •Ascoltare e comprendere testi letti dall'insegnante. •Leggere semplici testi in modo scorrevole ed espressivo. •Comprendere il contenuto di una storia individuando personaggi, luoghi e avvenimenti principali. •Arricchire il proprio lessico attraverso la lettura. •Esprimere opinioni e riflessioni sui testi letti. •Sviluppare interesse e piacere per la lettura. Contenuti e Attività Gli alunni saranno coinvolti in diverse attività di lettura: ascolto di storie, lettura individuale e lettura condivisa in classe. Dopo la lettura, i bambini potranno raccontare la storia con parole proprie, rappresentarla attraverso disegni o drammatizzazioni, oppure inventare finali alternativi. Potranno essere organizzati momenti di lettura in biblioteca di classe, scambio di libri tra compagni e realizzazione di un piccolo quaderno delle letture, in cui gli alunni annoteranno i libri letti e le loro impressioni. Metodologie La scelta metodologica è rivolta ad un approccio comunicativo pertanto sarà di tipo ludico – comunicativo, basato cioè sul principio del "learning by doing". Verranno privilegiati - ricerca-azione - Cooperative learning - E-learning - Simulazione role playing.
--------------------	--

	Procedure di Apprendimento •problem posing •investigazione •interpretazione •sperimentazione •rielaborazione e condivisione dei risultati Risultati attesi •maggiore interesse verso i libri e la lettura •miglioramento della comprensione del testo •arricchimento del lessico •sviluppo della capacità di espressione orale e creativa.
Data inizio prevista	18/05/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	TPEE81803P
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Occhio alle parole: leggere, capire, raccontare

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
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.120,00
TOTALE				€ 6.568,00

MODULO

Tipo modulo	Italiano per stranieri (L2)
Titolo modulo	185404 - La lingua che unisce: italiano L2

Descrizione

Il progetto mira a garantire l'inclusione scolastica e il pieno diritto allo studio agli alunni stranieri, offrendo percorsi mirati per lo sviluppo delle competenze linguistiche in lingua italiana. Gli studenti saranno guidati attraverso attività che favoriscono l'ascolto attivo, la comunicazione, la lettura e la scrittura, con un approccio ludico e creativo.

Le attività proposte permettono agli alunni di sperimentare la lingua italiana in contesti concreti e stimolanti, migliorando la comprensione orale e scritta e la capacità di esprimersi con correttezza ed efficacia. Il progetto valorizza la partecipazione attiva e il coinvolgimento personale, favorendo la costruzione di strategie di apprendimento autonome e la crescita del piacere di comunicare.

Obiettivi

- Comprendere semplici messaggi legati alla vita quotidiana e alle attività scolastiche, anche con il supporto di immagini.
- Leggere parole, frasi e brevi testi in modo guidato, migliorando gradualmente correttezza e comprensione.
- Comunicare oralmente utilizzando frasi semplici, per esprimere bisogni, esperienze e idee.
- Produrre brevi testi scritti (parole, frasi, semplici racconti) con il supporto di immagini, schemi o modelli.
- Arricchire il lessico di base relativo a contesti quotidiani (scuola, famiglia, tempo libero).
- Partecipare ad attività di gruppo, collaborando con i compagni e utilizzando la lingua italiana in situazioni comunicative reali.

Contenuti e attività

Ascolto e comunicazione

- Conversazioni guidate e scambio di idee in piccoli gruppi.
- Visione di filmati multimediali seguita da discussione.
- Lavoro collettivo su filastrocche da ascoltare e ripetere.
- Giochi linguistici, piccole drammatizzazioni, e uso di fotografie per ricostruire percorsi con parole e immagini.

Struttura di base

- Esercizi grammaticali e ortografici, anche con strumenti compensativi.
- Giochi linguistici online e attività digitali di rinforzo della lingua.

Lettura e scrittura

- Lettura di favole, filastrocche e poesie, curando pronuncia, espressività e pause.
- Completamento di storie ascoltate o lette con inserimento di

	parole e immagini. •Utilizzo di programmi di scrittura digitale per attività creative. •Giochi didattici online finalizzati alla scrittura e alla comprensione del testo. Metodologie: •Didattica laboratoriale e partecipativa. •Cooperative learning e lavoro di gruppo. •Storytelling e drammatizzazione per stimolare espressività e memoria. •Learning by doing (apprendimento attraverso l'azione e la pratica). •Uso di immagini, musica, movimento e strumenti digitali per facilitare la comprensione e la produzione linguistica. Risultati attesi •Maggiore partecipazione e integrazione tra alunni italiani e stranieri. •Sviluppo delle competenze di ascolto, comunicazione, lettura e scrittura. •Maggiore motivazione e piacere nell'uso della lingua italiana. •Miglioramento delle abilità linguistiche sia orali che scritte. •Consolidamento di tecniche di lettura e scrittura creativa.
Data inizio prevista	18/05/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	TPEE81803P
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

La lingua che unisce: italiano L2

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
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.120,00
TOTALE				€ 6.568,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	185416 - Exploring English: Stories, Games, and Communication

Descrizione

Il progetto punta a rafforzare le competenze linguistiche, sviluppando comprensione, produzione orale e scritta attraverso attività creative e stimolanti. Gli alunni saranno coinvolti in giochi, racconti, laboratori interattivi e conversazioni guidate in inglese, trasformando l'apprendimento in un'esperienza divertente e motivante. Le attività favoriscono l'uso concreto della lingua, stimolano la curiosità e incoraggiano l'espressione di idee, emozioni e racconti personali in inglese.

Obiettivi

- Comprendere messaggi orali e testi scritti in inglese, individuando informazioni principali e dettagli.
- Interagire oralmente utilizzando frasi semplici e progressivamente più articolate per esprimere idee, emozioni e raccontare esperienze.
- Produrre brevi testi scritti (descrizioni, racconti, dialoghi) corretti e coerenti, utilizzando strutture linguistiche di base.
- Ampliare e utilizzare in modo appropriato il lessico relativo a contesti noti e nuove situazioni comunicative.
- Applicare le principali strutture grammaticali in modo funzionale alla comunicazione.
- Partecipare ad attività di gruppo, collaborando e comunicando in lingua inglese in contesti guidati.
- Utilizzare strumenti digitali (app, giochi interattivi, presentazioni, video) per apprendere e consolidare il lessico e le strutture linguistiche.
- Esprimersi in modo creativo attraverso la lingua inglese, inventando storie, dialoghi e contenuti multimediali.

Contenuti e attività

- Lettura e rielaborazione di storie, racconti e brevi testi narrativi in inglese.
- Attività di drammatizzazione e simulazioni di dialoghi.
- Giochi linguistici, quiz e sfide interattive per consolidare vocaboli e strutture grammaticali.
- Produzione di testi scritti creativi come descrizioni, racconti, lettere o brevi sceneggiature.
- Uso di strumenti digitali per creare poster, presentazioni multimediali e video in inglese.

Metodologie

- didattica comunicativa e partecipativa.
- cooperative learning

	•role playing e drammatizzazione •storytelling e apprendimento attraverso la narrazione •learning by doing (apprendimento attraverso attività pratiche) •uso di strumenti digitali e multimediali per la produzione di contenuti Procedure di Apprendimento •problem posing •investigazione •interpretazione •sperimentazione •rielaborazione e condivisione dei risultati Risultati attesi •Arricchimento del vocabolario e rafforzamento delle conoscenze grammaticali. •Maggiore sicurezza nella comprensione e produzione orale e scritta. •Sviluppo della capacità di comunicare e collaborare in inglese. •Maggiore motivazione e interesse verso l'apprendimento della lingua. •Creatività e piacere nell'uso della lingua inglese in contesti concreti e divertenti.
Data inizio prevista	18/05/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	TPIC81800E
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Exploring English: Stories, Games, and Communication

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
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.120,00
TOTALE				€ 6.568,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	185367 - Le forme nel mondo circostante e nell'arte: dalla geometria piana ai solidi

Descrizione	Il progetto intende guidare gli studenti alla scoperta delle forme geometriche presenti nel mondo circostante e nelle opere d'arte, favorendo la comprensione del legame tra matematica, realtà e creatività. Attraverso attività laboratoriali e creative, gli studenti realizzeranno disegni, modelli tridimensionali ed elaborati artistici basati sull'uso delle forme geometriche, sviluppando il pensiero logico, la capacità di rappresentazione spaziale e la consapevolezza del rapporto tra geometria e arte. Obiettivi di apprendimento •Riconoscere e descrivere figure geometriche piane e solide presenti nell'ambiente circostante. •Analizzare e rappresentare le principali figure geometriche e dei solidi. •Individuare relazioni tra forme geometriche e strutture presenti nell'architettura e negli oggetti quotidiani. •Comprendere il rapporto tra geometria e arte •Realizzare elaborati grafici e artistici utilizzando figure geometriche piane e solide. •Sviluppare capacità di osservazione, ragionamento logico e rappresentazione spaziale. •Collaborare con i compagni nella realizzazione di attività laboratoriali e progetti creativi. Contenuti e Attività • Osservazione delle forme geometriche presenti nella realtà attraverso immagini, fotografie e oggetti di uso quotidiano. • Riconoscimento delle figure geometriche piane e dei solidi presenti in strutture architettoniche, oggetti e elementi dell'ambiente. • Analisi delle principali figure geometriche piane e delle loro proprietà. • Introduzione ai solidi geometrici e alle loro caratteristiche (facce, spigoli, vertici). • Costruzione di semplici modelli tridimensionali utilizzando cartoncino o altri materiali. • Osservazione di opere artistiche in cui le forme geometriche sono utilizzate come elementi compositivi. • Realizzazione di composizioni artistiche personali ispirate alle opere osservate. • Produzione di elaborati grafici o plastici che rappresentino oggetti o strutture composte da figure geometriche piane e solide, favorendo il collegamento tra matematica, arte e realtà quotidiana.
--------------------	--

	Metodologie •didattica laboratoriale •apprendimento cooperativo •problem solving •osservazione e analisi della realtà •attività grafico-manipolative •utilizzo di strumenti digitali e multimediali Procedure di Apprendimento •problem posing •investigazione •interpretazione •sperimentazione •rielaborazione e condivisione dei risultati Risultati attesi •maggiore consapevolezza della presenza della geometria nella realtà •sviluppo delle competenze di rappresentazione spaziale •miglioramento delle capacità di osservazione e analisi •consolidamento delle conoscenze sulle figure geometriche piane e solide •sviluppo della creatività e della capacità di collegare matematica e arte.
Data inizio prevista	18/05/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	TPIC81800E
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Le forme nel mondo circostante e nell'arte: dalla geometria piana ai solidi

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
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.120,00
TOTALE				€ 6.568,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	185356 - Logica e numeri in laboratorio

Descrizione	Il progetto propone un percorso di apprendimento della matematica integrato con l'utilizzo delle tecnologie digitali e dei primi elementi di programmazione. Gli studenti saranno guidati nell'esplorazione di concetti matematici attraverso attività laboratoriali, strumenti informatici e ambienti di programmazione, sviluppando capacità di analisi, interpretazione e modellizzazione della realtà. L'approccio metodologico privilegia la scoperta, l'indagine e la sperimentazione di strategie risolutive, favorendo lo sviluppo del pensiero logico e computazionale. Obiettivi • Interpretare e modellizzare situazioni reali attraverso il linguaggio matematico. • Organizzare e rielaborare le conoscenze mediante linguaggi logici e strumenti digitali. • Sviluppare capacità di problem solving e pensiero computazionale. • Progettare semplici algoritmi e diagrammi di flusso. • Utilizzare ambienti di programmazione come LOGO per la realizzazione di attività matematiche. • Rappresentare e analizzare dati attraverso strumenti digitali. Contenuti e Attività Il percorso affronterà temi di statistica, probabilità, trasformazioni geometriche, calcolo e logica matematica. Gli studenti utilizzeranno software per la costruzione e la trasformazione di figure geometriche, attività di rappresentazione grafica dei dati e ambienti di programmazione per la creazione di semplici algoritmi e percorsi grafici. Una parte del progetto sarà dedicata alla progettazione e realizzazione di un gioco logico-matematico interattivo. Metodologie • lezioni dialogate con supporti multimediali • didattica laboratoriale • metodo investigativo ed euristico • cooperative learning • problem posing e problem solving • brainstorming e studio di caso • ricerca-azione Procedure di Apprendimento • problem posing
--------------------	--

	•investigazione •interpretazione •sperimentazione •rielaborazione e condivisione dei risultati Risultati Attesi •maggiore interesse e motivazione verso la matematica •sviluppo del pensiero logico e computazionale •miglioramento dell'approccio al problem solving •uso consapevole dei linguaggi matematici e informatici •consolidamento e potenziamento delle competenze matematiche
Data inizio prevista	18/05/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	TPMM81801G
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Logica e numeri in laboratorio

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
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.120,00
TOTALE				€ 6.568,00

MODULO

Tipo modulo	Italiano per stranieri (L2)
Titolo modulo	185454 - Parliamo in italiano

Descrizione

Il progetto mira a garantire l'inclusione scolastica e il pieno diritto allo studio degli alunni stranieri, sviluppando le competenze linguistiche in lingua italiana. Gli studenti saranno guidati attraverso attività pratiche, ludiche e creative che favoriscono ascolto, comunicazione, lettura e scrittura.

Il percorso consente agli alunni di sperimentare la lingua italiana in contesti concreti e motivanti, migliorando la comprensione orale e scritta, la capacità di esprimersi con correttezza e la fiducia nelle proprie competenze comunicative. L'approccio valorizza la partecipazione attiva, la collaborazione con i compagni e la costruzione di strategie di apprendimento autonome.

Obiettivi di apprendimento:

- Comprendere messaggi orali e testi scritti di difficoltà crescente (dialoghi, racconti, filmati, istruzioni), individuando informazioni principali e dettagli.
- Interagire in contesti comunicativi quotidiani e scolastici, esprimendo bisogni, esperienze, opinioni ed emozioni con frasi complete e coerenti.
- Produrre testi scritti coerenti e organizzati, utilizzando correttamente il lessico di base e le strutture grammaticali fondamentali.
- Ampliare e consolidare il vocabolario funzionale in contesti quotidiani e scolastici, anche mediante l'uso di strumenti digitali e multimediali.
- Applicare strategie di lettura e comprensione del testo per elaborare significati e contenuti.
- Utilizzare strumenti digitali per creare testi scritti, presentazioni, storie e attività interattive, rinforzando la produzione linguistica e la comprensione.
- Partecipare attivamente ad attività di gruppo, collaborando con compagni italiani e stranieri e sviluppando autonomia, creatività e fiducia nell'uso della lingua.
- Sperimentare tecniche di lettura e scrittura creativa, migliorando espressività, coerenza e capacità di rielaborazione personale dei testi.

Contenuti e attività:

Ascolto e comunicazione:

- Conversazioni guidate e scambio di idee in piccoli gruppi.
- Visione di filmati multimediali seguita da discussione e comprensione guidata.
- Lavoro collettivo su filastrocche da ascoltare e ripetere.
- Giochi linguistici, piccole drammatizzazioni, uso di fotografie e

	immagini per ricostruire percorsi con parole. Lettura e scrittura: • Lettura di favole, filastrocche, poesie e testi brevi, curando pronuncia, espressività e pause. • Completamento e rielaborazione di storie ascoltate o lette con inserimento di parole e immagini. • Produzione di testi scritti digitali (racconti, dialoghi, brevi relazioni, presentazioni). • Giochi didattici online per esercitare comprensione del testo e produzione scritta. Struttura di base e strumenti digitali: • Esercizi grammaticali e ortografici, anche con strumenti compensativi (tabelle, mappe, software didattici). • Giochi linguistici online e app interattive per consolidare lessico e strutture. • Creazione di contenuti multimediali: poster digitali, presentazioni e video in italiano. Metodologie: • Didattica laboratoriale e partecipativa. • Cooperative learning e lavoro di gruppo. • Storytelling e drammatizzazione per stimolare espressività e memoria. • Learning by doing (apprendimento attraverso l'azione e la pratica). • Uso di immagini, musica, movimento e strumenti digitali per facilitare la comprensione e la produzione linguistica. Risultati attesi: • Maggiore partecipazione e integrazione tra alunni italiani e stranieri. • Sviluppo delle competenze di ascolto, comunicazione, lettura e scrittura in italiano. • Miglioramento della comprensione e produzione orale e scritta. • Arricchimento del lessico e consolidamento delle strutture grammaticali di base. • Sviluppo della creatività e della fiducia nelle proprie capacità comunicative. • Utilizzo autonomo di strumenti digitali per apprendere e produrre contenuti in lingua italiana. • Maggiore motivazione e piacere
Data inizio prevista	18/05/2026

Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	TPIC81800E
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Parliamo in italiano

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
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.120,00
TOTALE				€ 6.568,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	185390 - Coding creativo: idee e programmi

Descrizione	Il progetto propone agli studenti di esplorare il coding e la programmazione come strumenti per sviluppare il pensiero logico, la creatività e la capacità di risolvere problemi. Attraverso attività laboratoriali e progetti digitali, gli alunni apprenderanno i concetti fondamentali della programmazione, sperimentando linguaggi di visual programming .Il percorso mira a far comprendere il legame tra logica, creatività e tecnologia, permettendo agli studenti di realizzare animazioni, storie interattive, giochi digitali e piccoli progetti multimediali. Obiettivi di apprendimento •Comprendere e applicare concetti base del coding: sequenze, cicli, condizioni e variabili. •Realizzare semplici programmi, animazioni o giochi digitali. •Pianificare, testare e correggere le proprie soluzioni informatiche. •Collaborare nella progettazione e nello sviluppo di attività digitali di gruppo. •Analizzare l'impatto della tecnologia e del coding nella vita quotidiana. Contenuti e Attività •Introduzione ai concetti di programmazione e pensiero computazionale. •Progettazione di animazioni e giochi digitali con Scratch o strumenti simili. •Attività avanzate di coding con semplici script in Python (opzionale). •Laboratori di gruppo per sviluppare mini-progetti interattivi. •Presentazione e condivisione dei lavori, con discussione e feedback. •Collegamento con altre discipline: matematica, arte digitale e storytelling. Metodologie •didattica laboratoriale e sperimentale •cooperative learning •problem solving e debugging •project-based learning •uso di strumenti digitali e multimediali Procedure di Apprendimento •problem posing •investigazione
--------------------	---

	•interpretazione •sperimentazione •rielaborazione e condivisione dei risultati Risultati attesi •sviluppo del pensiero logico e computazionale •capacità di progettare e realizzare progetti digitali •miglioramento della collaborazione e del lavoro di gruppo •integrazione tra creatività e competenze digitali •consapevolezza del ruolo del coding nelle attività quotidiane
Data inizio prevista	18/05/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	TPMM81801G
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Coding creativo: idee e programmi

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
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.120,00
TOTALE				€ 6.568,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	185400 - Piccoli giornalisti: raccontiamo la nostra scuola

Descrizione

Il progetto ha l'obiettivo di avvicinare i bambini al mondo del giornalismo e della comunicazione, stimolando la curiosità, la lettura, la scrittura e la capacità di raccontare la realtà. Gli alunni diventeranno veri "piccoli giornalisti", imparando a osservare la scuola, raccogliere informazioni e raccontarle in modo chiaro e creativo.

Attraverso attività laboratoriali e collaborative, i bambini realizzeranno articoli, interviste e reportage illustrati, producendo un piccolo giornale di classe o una newsletter digitale. Il progetto unisce apprendimento linguistico, creatività e lavoro di gruppo, favorendo lo sviluppo di competenze comunicative e sociali.

Obiettivi di apprendimento

- Saper ascoltare e osservare per raccogliere informazioni.
- Riconoscere le parti principali di un testo giornalistico semplice (titolo, breve introduzione, corpo del testo).
- Scrivere brevi testi chiari e coerenti su eventi, attività e curiosità della scuola.
- Realizzare interviste semplici ai compagni o agli insegnanti.
- Sviluppare il linguaggio scritto e orale.
- Collaborare con i compagni nella realizzazione di articoli e reportage.
- Usare la creatività e la fantasia nella produzione di testi e illustrazioni.

Contenuti e Attività

- Introduzione al giornalismo per bambini: cos'è un giornale e come si racconta una storia.
- Laboratori di scrittura: redazione di brevi articoli su eventi scolastici o curiosità della classe.
- Realizzazione di interviste ai compagni o insegnanti.
- Produzione di illustrazioni, fumetti o foto per accompagnare gli articoli.
- Creazione di un giornale di classe cartaceo o digitale.
- Condivisione dei lavori con la classe e presentazione di alcune rubriche o articoli speciali.

Metodologie

- didattica laboratoriale
- cooperative learning
- storytelling e drammatizzazione
- attività creative e manipolative

	Procedure di Apprendimento •problem posing •investigazione •interpretazione •sperimentazione •rielaborazione e condivisione dei risultati Risultati attesi •maggiore interesse per la scrittura e la lettura •sviluppo della capacità di osservazione e comunicazione •potenziamento del lavoro di gruppo e della collaborazione •produzione di testi semplici ma coerenti e creativi •consapevolezza del valore dell'informazione e della narrazione
Data inizio prevista	18/05/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	TPIC81800E
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Piccoli giornalisti: raccontiamo la nostra scuola

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
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.120,00
TOTALE				€ 6.568,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	185402 - Reporter in azione: raccontiamo la realtà

Descrizione	Il progetto mira a sviluppare nelle studentesse e negli studenti competenze di lettura critica, scrittura e comunicazione, avvicinandoli al mondo del giornalismo e dell'informazione. Gli alunni saranno coinvolti in attività laboratoriali in cui diventeranno veri "piccoli reporter", imparando a osservare la realtà, raccogliere informazioni e raccontarle in modo chiaro e corretto. Il percorso prevede la produzione di articoli, interviste, reportage multimediali e piccoli prodotti digitali, come giornali di classe o podcast, stimolando la collaborazione, la creatività e il pensiero critico. Obiettivi di apprendimento •Comprendere le caratteristiche dei testi giornalistici: titolo, lead, corpo, cronaca e interviste. •Riconoscere la differenza tra informazione, opinione e pubblicità. •Raccogliere, selezionare e verificare informazioni in modo critico. •Scrivere articoli chiari, coerenti e corretti dal punto di vista linguistico. •Sviluppare capacità di analisi, riflessione e interpretazione dei fatti. •Collaborare nella progettazione e realizzazione di prodotti giornalistici di gruppo. Contenuti e Attività •Introduzione al giornalismo: tipi di articoli, struttura del testo, linguaggio giornalistico. •Laboratori di scrittura: redazione di articoli su eventi scolastici, locali o tematiche sociali. •Interviste a compagni, insegnanti o esperti esterni. •Creazione di un giornale di classe (cartaceo o digitale) o di un podcast di classe. •Analisi e confronto tra fonti di informazione diverse. •Presentazione finale dei lavori alla classe o alla comunità scolastica. Metodologie •didattica laboratoriale e project-based learning •cooperative learning •problem solving e brainstorming •attività pratiche di scrittura e produzione multimediale Procedure di Apprendimento •problem posing
--------------------	--

	•investigazione •interpretazione •sperimentazione •rielaborazione e condivisione dei risultati Risultati attesi •sviluppo delle competenze di lettura critica, scrittura e comunicazione •capacità di produrre testi giornalistici chiari e coerenti •maggiore consapevolezza del ruolo dei media e della responsabilità nell'informazione •potenziamento della creatività e della collaborazione tra compagni •interesse verso l'attualità e il mondo circostante
Data inizio prevista	18/05/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	TPIC81800E
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Reporter in azione: raccontiamo la realtà

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
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.120,00
TOTALE				€ 6.568,00

MODULO

Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	185458 - "Terra e Mare: esplorazioni scientifiche, artistiche e digitali"

Descrizione

Il progetto mira a sviluppare una comprensione integrata degli ecosistemi terrestri e marini, esplorandone flora, fauna, fenomeni naturali e le interazioni tra organismi e ambiente. Gli studenti approfondiranno gli aspetti scientifici, geografici, tecnologici, artistici e linguistici. Attraverso laboratori pratici, osservazioni sul campo e strumenti digitali, gli alunni raccoglieranno dati e li trasformeranno in rappresentazioni artistiche e comunicative, favorendo capacità di osservazione, analisi e comunicazione chiara e creativa delle proprie scoperte.

Obiettivi di apprendimento:

- Analizzare ecosistemi terrestri e marini, flora e fauna.
- Raccogliere, elaborare e rappresentare dati scientifici con strumenti digitali.
- Sperimentare rappresentazioni artistiche e infografiche di fenomeni naturali.
- Scrivere testi scientifici, articoli e report di esplorazioni.
- Collaborare in gruppo per creare prodotti multimediali e scientifici.
- Sviluppare consapevolezza ambientale e comportamenti sostenibili.

Attività:

- Esplorazione della Terra:
- Laboratori scientifici sul ciclo dell'acqua, erosione, biodiversità terrestre.
- Raccolta dati sul territorio tramite strumenti digitali, mappe e sensori ambientali.
- Attività artistiche: disegni, collage, poster e infografiche dei fenomeni naturali osservati.
- Laboratorio di scrittura scientifica: diari di esplorazione, articoli, brevi report.

Esplorazione del Mare:

- Uscite didattiche su spiagge e aree marine protette.
- Laboratori scientifici su fauna marina, ecosistemi costieri e fenomeni naturali.
- Raccolta dati e mappe digitali delle osservazioni marine.
- Attività artistiche: rappresentazioni grafiche di flora e fauna marina, video-reportage.
- Produzione di testi scientifici e presentazioni orali sulle scoperte marine.

Produzione finale:

- Creazione di un giornale scientifico o di un video-documentario

	che integri osservazioni, dati scientifici, elaborazioni digitali e rappresentazioni artistiche di terra e mare. Metodologie •Circle time •Brainstorming •Cooperative- learning •Tutoring •Metodo induttivo/deduttivo Procedure di Apprendimento •problem posing •investigazione •interpretazione •sperimentazione •rielaborazione e condivisione dei risultati Risultati attesi: •Sviluppo di competenze scientifiche, digitali, artistiche e linguistiche. •Capacità di osservare, analizzare e rappresentare dati scientifici in modo chiaro. •Maggiore consapevolezza dell'ambiente e della sostenibilità. •Consolidamento di abilità collaborative e multidisciplinari. •Interesse e motivazione verso la scoperta e l'esplorazione scientifica.
Data inizio prevista	18/05/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	TPIC81800E
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

“Terra e Mare: esplorazioni scientifiche, artistiche e digitali”

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 per gli allievi di scuola secondaria di primo grado
Titolo modulo	185429 - English for Communication – Listening, Speaking and Creativity

Descrizione

Il progetto si concentra sullo sviluppo delle competenze comunicative in lingua inglese, integrando ascolto, conversazione, lettura e produzione scritta in contesti reali e stimolanti. Gli studenti saranno guidati a usare l'inglese in attività creative e multimediali, giochi linguistici e laboratori pratici, trasformando l'apprendimento in un'esperienza dinamica e motivante. Inoltre, il percorso prevede la possibilità di prepararsi a certificazioni linguistiche riconosciute, offrendo agli studenti un obiettivo concreto e misurabile delle proprie competenze, rafforzando motivazione e senso di realizzazione.

Obiettivi

- Comprendere testi orali (dialoghi, canzoni, video, podcast) e scritti (racconti, articoli, testi informativi) di difficoltà crescente, individuando informazioni principali e dettagli rilevanti.
- Interagire oralmente in contesti comunicativi reali e simulati, esprimendo idee, opinioni ed emozioni in modo chiaro e corretto.
- Produrre testi scritti coerenti e appropriati (racconti, lettere, dialoghi, recensioni) utilizzando strutture grammaticali consolidate e lessico adeguato.
- Ampliare e applicare il vocabolario in contesti comunicativi e creativi, anche attraverso strumenti digitali e multimediali (poster, video, quiz, presentazioni interattive).
- Partecipare attivamente a giochi linguistici, laboratori e attività collaborative, dimostrando autonomia, creatività e capacità di lavorare in gruppo.
- Riflettere sull'apprendimento della lingua inglese, utilizzando strategie di problem solving e pensiero critico per migliorare comprensione, produzione e interazione.

Contenuti e attività

- Ascolto e comprensione di dialoghi, canzoni, video e podcast in inglese.
- Lettura di racconti, articoli, testi informativi e letteratura breve in lingua originale.
- Attività di drammatizzazione e dibattiti guidati per esercitare la comunicazione orale.
- Scrittura creativa: racconti, lettere, recensioni, dialoghi e presentazioni multimediali.
- Progetti digitali: creazione di poster, video, quiz e contenuti interattivi in inglese.
- Esercitazioni e simulazioni per la preparazione a certificazioni linguistiche riconosciute.

	Metodologie • approccio comunicativo e funzionale all'uso della lingua • cooperative learning e lavoro di gruppo • learning by doing (apprendimento attraverso attività pratiche) • role playing e drammatizzazione • problem solving e attività di discussione guidata • utilizzo di strumenti digitali e multimediali per la produzione di contenuti Procedure di Apprendimento •problem posing •investigazione •interpretazione •sperimentazione •rielaborazione e condivisione dei risultati Risultati attesi •Miglioramento delle competenze di ascolto, lettura, produzione orale e scritta. •Maggiore sicurezza nell'uso della lingua inglese in contesti reali e quotidiani. •Sviluppo del pensiero critico e creativo attraverso la lingua straniera. •Incremento di interesse, motivazione e partecipazione attiva nello studio dell'inglese. •Capacità di collaborare e comunicare efficacemente con i compagni. •Possibilità di conseguire certificazioni linguistiche riconosciute, come livello A2/B1, come riconoscimento formale delle competenze acquisite.
Data inizio prevista	18/05/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	TPIC81800E
Numero destinatari	16
Numero ore	60
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

English for Communication – Listening, Speaking and Creativity

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 4.200,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 1.800,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 4.896,00
TOTALE				€ 10.896,00

MODULO

Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	185439 - Esploratori Digitali: mare e terra tra scienza, tecnologia e arte

Descrizione

Gli studenti approfondiscono le caratteristiche del mare e del territorio terrestre, esplorando non solo gli aspetti scientifici, ma anche quelli geografici, tecnologici, artistici e linguistici. Il progetto si propone di sviluppare una comprensione integrata degli ecosistemi, analizzando flora, fauna, fenomeni naturali e relazioni tra organismi e ambiente.

Attraverso laboratori scientifici, esperimenti pratici e osservazioni sul campo, gli alunni raccolgono dati e informazioni che vengono successivamente elaborati con strumenti digitali, come app di mappatura, sensori ambientali e software di rappresentazione dei dati. Parallelamente, le osservazioni vengono trasformate in rappresentazioni artistiche – disegni, collage, poster o infografiche – e in testi scritti o presentazioni orali, favorendo la capacità di comunicare in modo chiaro e creativo le proprie scoperte.

Obiettivi di apprendimento

- Analizzare ecosistemi terrestri e marini, flora e fauna.
- Raccogliere e rappresentare dati scientifici con strumenti digitali.
- Sperimentare rappresentazioni artistiche e infografiche di fenomeni naturali.
- Scrivere testi scientifici, articoli e report di esplorazioni.
- Collaborare in gruppo per creare prodotti multimediali e scientifici.
- Sviluppare consapevolezza ambientale e comportamenti sostenibili.

Attività

- Uscite didattiche: spiagge, fiumi, laghi e aree naturali.
- Laboratori scientifici: esperimenti sul ciclo dell'acqua, erosione, biodiversità.
- Creazione di mappe digitali e raccolta dati tramite app o sensori.
- Attività artistiche: poster, disegni, infografiche e brevi video-reportage.
- Laboratorio di scrittura scientifica e giornalistica: articoli, diari, presentazioni.
- Produzione finale: giornale scientifico di classe o video-documentario.

Metodologie

- Circle time
- Brainstorming
- Cooperative- learning
- Tutoring

	•Metodo induttivo/deduttivo Procedure di Apprendimento •problem posing •investigazione •interpretazione •sperimentazione •rielaborazione e condivisione dei risultati Risultati attesi •Sviluppo di competenze scientifiche, digitali, artistiche e linguistiche. •Capacità di osservare, analizzare e rappresentare dati scientifici. •Maggiore consapevolezza dell'ambiente e della sostenibilità. •Consolidamento di abilità collaborative e multidisciplinari. •Interesse e motivazione verso la scoperta e l'esplorazione scientifica.
Data inizio prevista	18/05/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	TPIC81800E
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Esploratori Digitali: mare e terra tra scienza, tecnologia e arte

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
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.120,00
TOTALE				€ 6.568,00

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