

AVVISO - 112894, 11/05/2026, FSE+, Piano Estate 2026-2027

CANDIDATURA N. 36839

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	692
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	Piano Estate 2026-2027
Istituto	TPIC81800E - I.C."L. PIRANDELLO
Codice candidatura	36839
Importo totale richiesto	€ 51.939,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	116
Data Delibera Collegio docenti	27/05/2026
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	41
Data Delibera Consiglio d'istituto	28/05/2026

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - Avventura scuola	€ 51.939,00
TOTALE PROGETTI	€ 51.939,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Storie in scena	€ 5.907,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Note in movimento	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Colori in movimento	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Allenare il corpo, allenare la mente	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	Vivere lo sport	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	English Through Drama	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	English for Life: Reading, Writing and Speaking Skills	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Laboratorio delle Idee: Matematica, Scienze e Tecnologia in Azione	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Menti in codice	€ 5.754,00
TOTALE MODULI			€ 51.939,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Avventura scuola

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - Avventura scuola
--------	--------------------------------

Descrizione

La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa durante il periodo estivo attraverso azioni specifiche finalizzate al potenziamento degli apprendimenti e delle competenze chiave, in conformità alla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018.

La progettazione e la realizzazione dei percorsi didattici e formativi si ispirano a metodologie innovative che valorizzano l'apprendimento attivo e cooperativo, con particolare attenzione al benessere personale e alle relazioni. Le attività promuovono il protagonismo delle alunne e degli alunni attraverso esperienze concrete e significative.

I moduli didattici si svolgeranno in setting d'aula flessibili e modulari oppure in contesti esperienziali o immersivi, anche all'aperto, in sinergia con realtà istituzionali, culturali, sociali ed economiche del territorio.

I moduli didattici si svolgeranno in setting d'aula flessibili e modulari oppure in contesti esperienziali o immersivi, anche all'aperto, in sinergia con realtà istituzionali, culturali, sociali ed economiche del territorio.

I percorsi formativi sono volti a:

- Sostenere la motivazione e la rimotivazione allo studio, anche in relazione ai rischi di abbandono emersi nel periodo post-pandemico.
- Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento-apprendimento e il benessere dello studente.
- Favorire e migliorare gli apprendimenti attraverso tecniche e strumenti anche non formali e metodologie didattiche innovative.

Moduli previsti:

- Colori in movimento - Consapevolezza ed espressione culturale
- Storie in scena– competenza alfabetico-funzionale, competenze culturali e capacità di imparare a imparare.
- Menti in codice – competenze matematiche, scientifiche e tecnologiche; competenze personali e sociali.
- Tinkering in Azione– competenze matematiche, scientifiche e tecnologiche; competenze personali e sociali.
- Allenare il corpo, allenare la mente – competenze culturali, sociali e civiche attraverso l'educazione motoria all'aperto.
- Vivere lo sport – competenze culturali, sociali e civiche attraverso l'educazione motoria all'aperto.
- Note in movimento – competenze di cittadinanza e valorizzazione della tradizione e del patrimonio storico-culturale

	- English for Life: Reading, Writing and Speaking Skills - competenza multilinguistica, competenza di cittadina; competenza di cittadinanza, imparare ad imparare - English Trough Drama: - competenza multilinguistica - competenza di cittadina; competenza di cittadinanza, imparare ad imparare.
Codice CUP	G84D26005440007
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Numero moduli	9
Importo richiesto	€ 51.939,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	261163 - Note in movimento

Descrizione

Il percorso formativo è orientato allo sviluppo della sensibilità musicale, dell'ascolto attivo e dell'espressione sonora attraverso attività pratiche, vocali e strumentali. Gli alunni sperimenteranno ritmi, melodie, timbri e strutture musicali utilizzando la voce, il corpo, strumenti ritmici e materiali non convenzionali. Il percorso favorisce creatività, coordinazione, collaborazione e consapevolezza espressiva.

Obiettivi di apprendimento

- Sviluppare la capacità di ascolto attivo e discriminazione sonora.
- Riconoscere e riprodurre ritmi, sequenze e semplici strutture musicali.
- Utilizzare la voce come strumento espressivo.
- Sperimentare strumenti ritmici e materiali sonori.
- Coordinare movimento e ritmo attraverso attività corporee.
- Collaborare nella realizzazione di brani, sequenze sonore o piccole performance.
- Esprimere emozioni e idee attraverso il linguaggio musicale.
- Riconoscere elementi musicali di base (timbro, intensità, durata, altezza).

Metodologie

Il percorso si basa su apprendimento attivo, didattica laboratoriale, circle time musicale, giochi ritmici e vocali.

L'approccio è esperienziale: imparare facendo, ascoltando, riproducendo e creando. Gli alunni sperimentano liberamente, provano, sbagliano e migliorano, sviluppando autonomia, coordinazione e consapevolezza sonora. La musica è proposta come linguaggio espressivo, inclusivo e cooperativo.

Fase 1 – Accoglienza

Presentazione del percorso e dei materiali sonori. Prime attività di ascolto e giochi vocali e ritmici per creare un clima sereno e collaborativo e introdurre i principali elementi del linguaggio musicale.

Fase 2 – Studio e sperimentazione

Esplorazione di strumenti ritmici e materiali sonori. Attività di body percussion, giochi di ritmo e movimento. Realizzazione di brevi sequenze musicali, accompagnamenti e piccole improvvisazioni. Creazione di semplici brani collettivi. Documentazione del percorso tramite foto, registrazioni audio e schede operative.

Fase 3 – Verifica

Breve performance o restituzione musicale finale. Condivisione delle esperienze e delle scelte espressive. Autovalutazione guidata e osservazione delle competenze musicali, espressive e collaborative acquisite.

	Risultati attesi • Miglioramento delle competenze ritmiche e di ascolto. • Sviluppo della coordinazione motoria e vocale. • Rafforzamento dell'autostima e della capacità espressiva. • Potenziamento delle competenze relazionali e collaborative. • Crescita della creatività musicale e dell'immaginazione sonora. • Capacità di utilizzare strumenti e materiali sonori in modo consapevole. • Miglioramento della comunicazione attraverso il linguaggio musicale. Monitoraggio e valutazione Il percorso sarà accompagnato da osservazione sistematica, griglie di indicatori coerenti con gli obiettivi e raccolta dei prodotti realizzati. Verranno effettuate osservazioni iniziali, verifiche in itinere e valutazione finale delle competenze.
Data inizio prevista	22/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	TPAA81800A
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Note in movimento

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	261231 - English Through Drama

Descrizione

Il percorso formativo è orientato allo sviluppo delle competenze comunicative in lingua inglese attraverso attività teatrali, espressive e cooperative. Le alunne e gli alunni utilizzeranno voce, corpo, movimento e interazione per imparare vocaboli, strutture linguistiche e funzioni comunicative in modo naturale e coinvolgente. Il teatro diventa uno spazio sicuro per sperimentare la lingua, migliorare la pronuncia, acquisire sicurezza e sviluppare creatività.

Obiettivi

- Comprendere semplici istruzioni e dialoghi in inglese durante giochi teatrali e attività espressive.
- Utilizzare vocaboli e strutture linguistiche di base in brevi scene, sketch e role play.
- Usare la voce in inglese in modo espressivo (intonazione, ritmo, intenzione comunicativa).
- Produrre brevi dialoghi e interazioni in situazioni teatrali guidate.
- Coordinare movimento e linguaggio attraverso attività corporee, gestuali e sceniche.
- Collaborare nella creazione di scene e performance rispettando ruoli, turni e consegne.
- Esprimere emozioni, intenzioni e idee in inglese utilizzando funzioni comunicative semplici.
 - Riconoscere elementi teatrali di base (personaggio, spazio, azione, dialogo) e usarli in lingua inglese.

Metodologie

Il percorso si basa su drama games, apprendimento attivo, didattica laboratoriale e attività cooperative. L'approccio è esperienziale: imparare l'inglese facendo, recitando, improvvisando e interagendo. Gli studenti sperimentano liberamente, provano, sbagliano e migliorano, sviluppando autonomia linguistica, sicurezza e consapevolezza espressiva. L'inglese è proposto come linguaggio vivo, comunicativo e creativo.

Fase 1 – Accoglienza

Presentazione del percorso e dei materiali. Prime attività di ascolto, giochi teatrali e semplici interazioni in inglese per creare un clima sereno e collaborativo e introdurre il linguaggio espressivo di base.

Fase 2 – Studio e sperimentazione

Esplorazione di voce, movimento e spazio in inglese. Role play, improvvisazioni guidate, giochi linguistici e attività espressive. Creazione di brevi scene e dialoghi. Uso di semplici oggetti scenici. Documentazione tramite foto, brevi video e schede

	operative. Fase 3 – Verifica Breve performance finale in inglese (dialogo, sketch, scena corale). Condivisione delle scelte espressive e linguistiche. Autovalutazione guidata e osservazione delle competenze comunicative, espressive e collaborative acquisite. Risultati attesi • Miglioramento della comprensione e produzione orale in inglese. • Sviluppo della sicurezza comunicativa e dell'espressività. • Rafforzamento della pronuncia, dell'intonazione e del ritmo linguistico. • Potenziamento delle competenze relazionali e collaborative. • Capacità di utilizzare voce, corpo e lingua in modo integrato. Monitoraggio e valutazione Osservazione sistematica, griglie di indicatori linguistici ed espressivi, raccolta dei prodotti realizzati. Osservazioni iniziali, verifiche in itinere e valutazione finale delle competenze comunicative e teatrali.
Data inizio prevista	22/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	TPAA81800A
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

English Through Drama

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria; sport, gioco didattico
Titolo modulo	260838 - Vivere lo sport

Descrizione

Il percorso formativo è orientato allo sviluppo delle competenze motorie, sociali e relazionali attraverso attività di gamesport e movimento all'aria aperta. Le alunne e gli alunni sperimenteranno modalità coinvolgenti per conoscere il proprio corpo, migliorare la coordinazione, collaborare con i compagni e sviluppare un atteggiamento positivo verso l'attività fisica. Le proposte saranno organizzate in forma ludica, cooperativa e inclusiva, favorendo benessere, partecipazione e rispetto delle regole.

Obiettivi di apprendimento

- Sviluppare consapevolezza del proprio corpo e delle sue possibilità di movimento.
- Migliorare coordinazione, equilibrio, orientamento e controllo motorio.
- Sperimentare giochi individuali e di squadra rispettando regole e turni.
- Potenziare le abilità sociali attraverso la collaborazione e il fair play.
- Rafforzare l'autostima e la gestione delle emozioni durante il gioco.
- Promuovere stili di vita attivi e sani.
- Utilizzare spazi e attrezzature in modo sicuro e responsabile.

Metodologie

Il percorso si basa su attività ludico-motorie, apprendimento cooperativo e valorizzazione dell'esperienza diretta. L'approccio è attivo e inclusivo: imparare facendo, giocando e collaborando. Gli alunni sperimentano, provano, sbagliano e migliorano, sviluppando autonomia, rispetto reciproco e senso di responsabilità. Le attività saranno prevalentemente all'aperto per favorire benessere psicofisico e contatto con l'ambiente.

Fase 1 – Accoglienza

Presentazione del percorso e delle regole di sicurezza. Prime attività di conoscenza e socializzazione attraverso giochi semplici di movimento e cooperazione per creare un clima positivo e inclusivo.

Fase 2 – Studio e sperimentazione

Sperimentazione di percorsi motori, giochi di squadra e attività di coordinazione. Esercizi di equilibrio, orientamento e controllo motorio. Giochi cooperativi e staffette. Attività all'aperto per sviluppare resistenza, agilità e collaborazione. Documentazione del percorso tramite foto e osservazioni sistematiche.

Fase 3 – Verifica

Realizzazione di una breve dimostrazione motoria o gioco finale condiviso. Condivisione delle esperienze e delle strategie

	utilizzate. Autovalutazione guidata e osservazione delle competenze motorie e sociali acquisite. Risultati attesi •Miglioramento delle competenze motorie di base. •Sviluppo delle abilità sociali e prosociali. •Rafforzamento dell'autostima e della consapevolezza corporea. •Potenziamento delle competenze comunicative e relazionali. •Crescita delle competenze civiche attraverso il rispetto delle regole. •Miglioramento dell'approccio al compito e della gestione delle emozioni. •Adozione di comportamenti corretti e responsabili durante il gioco. Monitoraggio e valutazione Il percorso sarà accompagnato da monitoraggio costante basato su osservazione sistematica, griglie di indicatori coerenti con gli obiettivi e raccolta dei prodotti documentali. Verranno effettuate osservazioni iniziali, verifiche in itinere e valutazione finale delle competenze motorie e relazionali.
Data inizio prevista	22/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	TPAA81800A
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Vivere lo sport

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	260783 - Colori in movimento

Descrizione	Il percorso formativo è orientato allo sviluppo della creatività, dell'espressione personale e della capacità di osservare e interpretare immagini e forme. Attraverso attività artistiche laboratoriali, gli alunni sperimenteranno tecniche diverse, materiali eterogenei e linguaggi visivi, realizzando elaborati personali e collettivi che favoriscono immaginazione, sensibilità estetica e collaborazione. Obiettivi di apprendimento • Osservare, leggere e interpretare immagini e opere d'arte. • Riconoscere forme, colori, linee e relazioni spaziali. • Sperimentare tecniche artistiche (disegno, pittura, collage, assemblaggio). • Utilizzare materiali diversi in modo creativo e consapevole. • Esprimere emozioni, idee e vissuti attraverso la produzione artistica. • Collaborare nella realizzazione di elaborati collettivi. • Riflettere sul proprio lavoro e su quello dei compagni. Metodologie Il percorso si basa su apprendimento attivo, laboratori esperienziali e didattica per scoperta. L'approccio è costruttivista: imparare facendo, sperimentando e creando. Gli alunni osservano, manipolano, provano, sbagliano e migliorano, sviluppando autonomia, consapevolezza estetica e capacità di lavorare in gruppo. Le attività privilegiano l'espressione personale e la valorizzazione delle differenze. Fase 1 – Accoglienza Presentazione del percorso e dei materiali. Osservazione guidata di immagini e prime attività creative semplici per introdurre forme, colori e linee e creare un clima sereno e collaborativo. Fase 2 – Studio e sperimentazione Sperimentazione di tecniche artistiche diverse. Realizzazione di elaborati personali e collettivi. Attività di trasformazione dell'immagine, uso creativo dei materiali, giochi di colore e composizione. Documentazione del percorso tramite foto e raccolta dei lavori. Fase 3 – Verifica Esposizione degli elaborati realizzati. Condivisione delle esperienze e delle scelte artistiche. Autovalutazione guidata e osservazione delle competenze espressive e operative acquisite. Risultati attesi • Miglioramento delle competenze espressive e creative. • Sviluppo della sensibilità estetica e dell'osservazione. • Rafforzamento dell'autostima e della capacità di comunicare
--------------------	--

	attraverso l'arte. •Potenziamento delle competenze relazionali e collaborative. •Crescita della capacità di riflettere sul proprio lavoro. •Uso corretto di tecniche, strumenti e materiali artistici. Monitoraggio e valutazione Il percorso sarà accompagnato da osservazione sistematica, griglie di indicatori coerenti con gli obiettivi e raccolta dei prodotti realizzati. Verranno effettuate osservazioni iniziali, verifiche in itinere e valutazione finale delle competenze artistiche e operative.
Data inizio prevista	22/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	TPMM81801G
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Colori in movimento

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	260821 - Laboratorio delle Idee: Matematica, Scienze e Tecnologia in Azione

Descrizione

Il percorso formativo è orientato allo sviluppo del pensiero scientifico, logico e tecnologico attraverso attività di tinkering, sperimentazione pratica e costruzione di piccoli prototipi. Gli alunni utilizzeranno materiali semplici, strumenti, oggetti da smontare e componenti meccanici o elettrici per esplorare concetti di matematica, scienze e tecnologia in modo attivo, creativo e laboratoriale. Il percorso favorisce osservazione, ipotesi, verifica, problem solving e collaborazione.

Obiettivi di apprendimento

- Osservare fenomeni scientifici e descriverli con linguaggio appropriato.
- Riconoscere relazioni, forme, misure e strutture matematiche nei materiali e negli oggetti.
- Comprendere semplici principi fisici (forza, movimento, equilibrio, energia).
- Utilizzare strumenti e materiali in modo sicuro e consapevole.
- Progettare e costruire piccoli modelli o prototipi funzionanti.
- Sperimentare soluzioni creative a problemi concreti.
- Documentare il processo attraverso schemi, disegni, tabelle o fotografie.
- Collaborare in gruppo rispettando ruoli, tempi e idee altrui.

Metodologie

Il percorso si basa su tinkering, apprendimento per scoperta, problem solving e didattica laboratoriale. L'approccio è esperienziale e costruttivista: gli alunni imparano facendo, manipolando, costruendo, smontando e ricostruendo. L'errore è considerato parte essenziale del processo scientifico e creativo. Le attività integrano matematica, scienze e tecnologia in modo naturale e concreto.

Attività e contenuti

Gli alunni saranno guidati a esplorare materiali diversi (cartone, legno leggero, elastici, ingranaggi, leve, piccoli circuiti), smontare piccoli oggetti per comprenderne i meccanismi interni, costruire strutture stabili e verificare concetti matematici (simmetria, equilibrio, misure), realizzare semplici macchine o meccanismi (leve, carrucole, ruote, ponti, catapulte), sperimentare fenomeni scientifici legati a forza, movimento, energia e luce, creare piccoli prototipi tecnologici o circuiti base, documentare il processo con schemi, foto, tabelle e descrizioni.

Fase 1 – Accoglienza

Presentazione del percorso e dei materiali. Prime attività di esplorazione libera di oggetti e materiali per stimolare curiosità scientifica e osservazione. Brevi sfide iniziali per introdurre

	concetti matematici e scientifici (costruire una torre stabile, creare una struttura resistente, osservare il movimento di un oggetto). Fase 2 – Studio e sperimentazione Smontaggio guidato di piccoli oggetti per scoprirne i meccanismi. Costruzione di prototipi con materiali vari per esplorare concetti di matematica e scienze. Realizzazione di semplici circuiti o meccanismi (leve, ruote, strutture geometriche). Attività di problem solving e miglioramento dei progetti. Documentazione del percorso tramite foto, disegni, schede operative e tabelle. Fase 3 – Verifica Presentazione dei prototipi realizzati. Condivisione delle strategie utilizzate e delle scoperte scientifiche e matematiche. Autovalutazione guidata e osservazione delle competenze operative, logiche e collaborative acquisite. Risultati attesi • Miglioramento delle competenze logico-matematiche. • Sviluppo della capacità di osservare, ipotizzare e verificare. • Rafforzamento delle abilità manuali e operative. • Potenziamento delle competenze scientifiche e tecnologiche. • Crescita della creatività e del pensiero divergente. • Miglioramento delle competenze sociali e collaborative. • Capacità di documentare e comunicare il processo scientifico.
Data inizio prevista	22/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	TPMM81801G
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Laboratorio delle Idee: Matematica, Scienze e Tecnologia in Azione

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	260893 - Allenare il corpo, allenare la mente

Descrizione

Il modulo è orientato allo sviluppo delle competenze motorie, sociali e relazionali attraverso attività di giocosport, esercitazioni tecniche e movimento all'aria aperta. Le ragazze e i ragazzi sperimenteranno modalità coinvolgenti per conoscere il proprio corpo, migliorare coordinazione, equilibrio, resistenza e controllo motorio, collaborare con i compagni e sviluppare un atteggiamento positivo verso l'attività fisica. Le proposte saranno organizzate in forma ludica, cooperativa e inclusiva, favorendo benessere, partecipazione e rispetto delle regole.

Obiettivi

- Utilizzare schemi motori complessi adattando il movimento alle diverse situazioni.
- Coordinare e controllare il corpo in esercizi di equilibrio, orientamento e ritmo.
- Applicare regole, ruoli e strategie nei giochi individuali e di squadra.
- Collaborare in modo efficace comunicando e assumendo responsabilità.
- Rispettare norme di sicurezza nell'uso di spazi e attrezzature.
- Osservare e valutare il movimento proprio e altrui per migliorare la performance.

Metodologie

Il percorso si basa su attività ludico-motorie, apprendimento cooperativo, esercitazioni tecniche e valorizzazione dell'esperienza diretta. L'approccio è attivo e inclusivo: imparare facendo, sperimentando, correggendosi e migliorando. Le attività saranno prevalentemente all'aperto per favorire benessere psicofisico, autonomia e contatto con l'ambiente. Sono previsti feedback immediati, autovalutazione guidata e momenti di riflessione sulle strategie utilizzate.

Fase 1 – Accoglienza

Presentazione del percorso, degli obiettivi e delle norme di sicurezza. Attività di conoscenza e socializzazione attraverso giochi di movimento e dinamiche di gruppo per creare un clima positivo e collaborativo.

Fase 2 – Studio e sperimentazione

Percorsi motori complessi per coordinazione, equilibrio e orientamento. Giochi di squadra con ruoli e strategie. Staffette, circuiti, esercizi di resistenza e agilità. Attività all'aperto per sviluppare autonomia, collaborazione e gestione dello sforzo. Documentazione tramite foto, osservazioni sistematiche e brevi riflessioni degli studenti.

Fase 3 – Verifica

	Realizzazione di una dimostrazione motoria, torneo o attività finale condivisa. Condivisione delle strategie utilizzate e riflessione sulle competenze acquisite. Autovalutazione guidata e osservazione delle competenze motorie e sociali. Risultati attesi • Miglioramento delle competenze motorie di base e avanzate. • Sviluppo delle abilità sociali, comunicative e prosociali. • Rafforzamento dell'autostima e della consapevolezza corporea. • Maggiore capacità di collaborare, rispettare ruoli e gestire conflitti. • Crescita delle competenze civiche attraverso il rispetto delle regole. • Miglioramento dell'approccio al compito e della gestione delle emozioni. • Adozione di comportamenti responsabili e sicuri durante l'attività fisica. Monitoraggio e valutazione Il percorso sarà accompagnato da osservazione sistematica, griglie di indicatori coerenti con gli obiettivi, verifiche in itinere e finali, autovalutazione e documentazione delle attività svolte.
Data inizio prevista	22/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	TPAA81800A
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Allenare il corpo, allenare la mente

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	261527 - English for Life: Reading, Writing and Speaking Skills

Descrizione

Il percorso è orientato allo sviluppo delle competenze comunicative in lingua inglese attraverso attività di lettura, scrittura, ascolto e parlato. Le alunne e gli alunni utilizzeranno voce, immagini, storie, giochi linguistici e interazioni guidate per imparare vocaboli, strutture linguistiche e funzioni comunicative in modo naturale e coinvolgente. L'inglese viene proposto come lingua viva, quotidiana e significativa, favorendo sicurezza, autonomia e creatività.

Obiettivi

- Comprendere istruzioni e brevi testi orali e scritti.
- Leggere parole, frasi e brevi testi legati a situazioni quotidiane.
- Scrivere frasi semplici, liste, descrizioni e mini dialoghi. • Utilizzare vocaboli e strutture di base in conversazioni guidate.
- Usare la voce in modo espressivo per leggere ad alta voce e comunicare intenzioni.
- Esprimere emozioni e bisogni con funzioni comunicative semplici.
- Riconoscere elementi della lingua (parole chiave, strutture, funzioni).

Metodologie

Il percorso si basa su lettura animata, ascolto attivo, giochi linguistici, scrittura guidata, attività cooperative e uso di immagini, flashcard e brevi testi autentici. L'approccio è esperienziale: imparare l'inglese facendo, leggendo, scrivendo, ascoltando e parlando. Gli studenti sperimentano, provano, sbagliano e migliorano, sviluppando autonomia linguistica e sicurezza comunicativa.

Fase 1 – Accoglienza

Presentazione del percorso e dei materiali. Prime attività di ascolto, lettura di parole e frasi semplici, giochi linguistici e interazioni in inglese per creare un clima sereno e collaborativo e introdurre il lessico di base.

Fase 2 – Studio e sperimentazione

Lettura di brevi testi, storie illustrate e mini dialoghi. Scrittura guidata di frasi, liste, descrizioni e semplici testi funzionali. Attività di ascolto e ripetizione, giochi linguistici, conversazioni guidate, esercizi di comprensione e produzione orale. Uso di immagini, flashcard e materiali visivi. Documentazione tramite schede, brevi testi e registrazioni vocali.

Fase 3 – Verifica

Breve presentazione orale, lettura ad alta voce o dialogo in coppia. Condivisione delle scelte linguistiche e dei testi prodotti. Autovalutazione guidata e osservazione delle competenze

	comunicative, di lettura e di scrittura acquisite. Risultati attesi • Miglioramento della comprensione orale e scritta. • Sviluppo della sicurezza comunicativa. • Rafforzamento della pronuncia, dell'intonazione e del ritmo linguistico. • Consolidamento delle abilità di lettura e scrittura. • Potenziamento delle competenze relazionali e collaborative. • Capacità di utilizzare voce, immagini e lingua in modo integrato. Monitoraggio e valutazione Osservazione sistematica, griglie di indicatori linguistici, raccolta dei prodotti realizzati (schede, testi, dialoghi). Osservazioni iniziali, verifiche in itinere e valutazione finale delle competenze comunicative, di lettura e scrittura.
Data inizio prevista	22/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	TPAA81800A
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

English for Life: Reading, Writing and Speaking Skills

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	261148 - Menti in codice

Descrizione

Il percorso formativo è orientato alla conoscenza del pensiero computazionale e all'applicazione della programmazione a blocchi e del coding. Attraverso piattaforme digitali accreditate, gli alunni sperimenteranno modalità coinvolgenti per apprendere logica, creatività e problem solving, realizzando progetti di storytelling, giochi interattivi e semplici animazioni con testi, immagini, video e audio in chiave interdisciplinare.

Obiettivi di apprendimento

- Leggere, comprendere e interpretare testi scritti.
- Osservare fenomeni della vita quotidiana e tradurli in sequenze logiche.
- Acquisire e utilizzare le basi della programmazione in contesti concreti.
- Comprendere le funzioni dei componenti dei kit robotici.
- Conoscere le caratteristiche dei sensori.
- Utilizzare hardware e software in modo corretto.
- Organizzare dati tramite schemi, tabelle e grafici.

Metodologie

Il percorso si basa su apprendimento per scoperta, problem solving e riconoscimento del ruolo positivo dell'errore. L'approccio è esperienziale e costruttivista: imparare facendo, giocando e creando. Gli alunni sperimentano, provano, sbagliano e correggono, sviluppando autonomia e consapevolezza.

Fase 1 – Accoglienza

Presentazione del percorso e degli strumenti digitali. Prime attività di logica e sequenze con tessere direzionali e comandi semplici per introdurre il linguaggio del coding.

Fase 2 – Studio e sperimentazione

Esplorazione guidata delle piattaforme Scratch e Code.org.

Costruzione e programmazione di robot con kit dedicati.

Realizzazione di animazioni, giochi e storie interattive. Attività di problem solving e debugging. Documentazione del percorso tramite foto, video e schede operative.

Fase 3 – Verifica

Presentazione dei progetti realizzati. Condivisione orale delle strategie utilizzate. Autovalutazione guidata e verifica finale delle competenze.

Risultati attesi

- Innalzamento delle competenze tecnologiche e logico-matematiche.
- Miglioramento delle abilità sociali e prosociali.
- Sviluppo della consapevolezza delle proprie potenzialità.
- Potenziamento delle competenze comunicative e relazionali.

	•Crescita delle competenze civiche e sociali. •Miglioramento dell'approccio al compito e alla risoluzione dei problemi. •Uso corretto dei linguaggi specifici del coding. Monitoraggio e valutazione Il percorso sarà accompagnato da monitoraggio costante basato su osservazione sistematica, griglie di indicatori coerenti con gli obiettivi e raccolta dei prodotti realizzati. Verranno somministrati test d'ingresso, verifiche in itinere e verifica finale.
Data inizio prevista	22/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	TPAA81800A
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Menti in codice

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	261105 - Storie in scena

Descrizione

Il percorso formativo è orientato allo sviluppo dell'espressività corporea e vocale, della creatività e della capacità di comunicare attraverso il linguaggio teatrale. Attraverso giochi di ruolo, improvvisazioni, drammatizzazioni e attività di gruppo, gli alunni sperimenteranno modalità coinvolgenti per conoscere sé stessi, collaborare con gli altri e dare forma a emozioni, storie e personaggi.

Obiettivi di apprendimento

- Riconoscere ed esprimere emozioni attraverso corpo, voce e movimento.
- Sviluppare capacità comunicative verbali e non verbali.
- Collaborare nel gruppo dei pari.
- Interpretare ruoli e situazioni in contesti guidati e creativi.
- Utilizzare il linguaggio teatrale per raccontare storie e vissuti.
- Accrescere autostima e consapevolezza di sé attraverso la performance.
- Sviluppare fantasia e immaginazione nella costruzione di personaggi e scene.

Metodologie

Il percorso si basa su giochi teatrali, improvvisazione, circle time, cooperative learning e didattica laboratoriale. L'approccio è esperienziale: imparare facendo, interpretando, sperimentando. Gli alunni sono guidati a esprimersi liberamente, a collaborare, a rispettare tempi e ruoli, a trasformare emozioni e idee in azioni sceniche. L'errore è considerato parte del processo creativo.

Fase 1 – Accoglienza

Presentazione del percorso e prime attività di conoscenza attraverso giochi teatrali semplici. Esplorazione delle emozioni e del linguaggio del corpo per creare un clima di fiducia e collaborazione.

Fase 2 – Studio e sperimentazione

Esercizi di espressività corporea e vocale. Improvvisazioni guidate, giochi di ruolo, drammatizzazioni. Costruzione di personaggi e scene. Creazione di brevi storie collettive. Documentazione del percorso tramite foto, video e raccolta dei materiali scenici.

Fase 3 – Verifica

Breve performance o restituzione finale. Condivisione delle esperienze e delle scelte espressive. Autovalutazione guidata e osservazione delle competenze comunicative, relazionali ed espressive acquisite.

Risultati attesi

- Miglioramento delle competenze comunicative ed espressive.

	•Sviluppo della consapevolezza corporea e vocale. •Rafforzamento dell'autostima e della gestione delle emozioni. •Potenziamento delle competenze relazionali e collaborative. •Crescita della creatività e dell'immaginazione. •Capacità di interpretare ruoli e situazioni in modo consapevole. •Rispetto delle regole condivise e dei tempi del gruppo. Monitoraggio e valutazione Il percorso sarà accompagnato da osservazione sistematica, griglie di indicatori coerenti con gli obiettivi e raccolta dei prodotti realizzati. Verranno effettuate osservazioni iniziali, verifiche in itinere e valutazione finale delle competenze espressive e relazionali.
Data inizio prevista	22/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	TPAA81800A
Numero destinatari	19
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Storie in scena

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.907,00
TOTALE				€ 5.907,00

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**