

AVVISO - 81652, 23/05/2025, FSE+, Piano Estate 2025-2026

CANDIDATURA N. 13125

ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.C. "FOSCOLO - GABELLI"
Codice meccanografico	FGIC86100G
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA CARLO BAFFI 2/4
Provincia	FOGGIA
Comune	FOGGIA
CAP	71100
Telefono	0881814875
Email	FGIC86100G@istruzione.it
Sito web	www.icfoscologabelli.edu.it
Numero Alunni	1071
Plessi	FGIC86100G FGAA86105L FGEE86103Q FGMM86101L

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

RIEPILOGO CANDIDATURA	
Avviso	Piano Estate 2025-2026
Istituto	FGIC86100G - I.C. "FOSCOLO
Codice candidatura	13125
Importo totale richiesto	€ 79.944,00

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - "Crescere Insieme Oltre l'Aula"	€ 79.944,00
TOTALE PROGETTI	€ 79.944,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Sonarmonia: Emozioni in Musica	€ 5.601,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Il Palcoscenico delle Emozioni	€ 5.601,00
ESO4.6.A4.A	Competenze in materia di cittadinanza	Storie in Scena!: Emozioni e Creatività	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Sonovia: viaggio tra musica e movimenti	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Armonia: suoni e cultura	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Echoself: suoni e identità	€ 5.601,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Caleidoscopio: viaggio tra suoni e colori del mondo	€ 5.601,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	CresMov: Crescere insieme in Movimento	€ 5.601,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Danzalità: Danzare per la Legalità	€ 5.601,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Parolando: le Parole che Inventano il Mondo	€ 5.601,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Parole in gioco: viaggio creativo nella lingua italiana	€ 5.601,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Gioca con la Mente: matematica tra sfide e logica	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Costruiamo il Futuro: la robotica con LEGO	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Futuro Digitale: costruire con la Robotica LEGO	€ 6.060,00
TOTALE MODULI			€ 79.944,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: "Crescere Insieme Oltre l'Aula"

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - "Crescere Insieme Oltre l'Aula"
--------	---

Descrizione

Finalità del progetto

Il progetto "Crescere Insieme Oltre l'Aula", nasce dall'esigenza di offrire agli studenti un'occasione educativa ricca, motivante e inclusiva, capace di andare oltre i confini dell'aula tradizionale. Il progetto intende trasformare il tempo extrascolastico in uno spazio di crescita personale, relazionale e culturale, dove apprendimento, benessere e socializzazione si intrecciano in modo armonico.

La finalità principale è quella di rafforzare il senso di appartenenza alla comunità scolastica, promuovendo attività che mettano al centro la collaborazione, l'inclusione, il rispetto reciproco e la partecipazione attiva. "Crescere insieme" significa infatti creare le condizioni per uno sviluppo integrale degli studenti, valorizzando le potenzialità di ciascuno, attraverso esperienze significative che coinvolgono la sfera cognitiva, emotiva e sociale.

Allo stesso tempo, il progetto si propone di contrastare la dispersione scolastica e la povertà educativa, offrendo occasioni di apprendimento non formale e laboratoriale, che stimolino la curiosità, il pensiero creativo e le competenze trasversali. Le attività previste – di tipo espressivo, sportivo, scientifico, digitale o manuale – mirano a rendere gli studenti protagonisti del proprio percorso, restituendo senso e motivazione allo studio.

Valorizzando i talenti di ciascuno e rendendo gli studenti protagonisti del proprio apprendimento in contesti alternativi e motivanti

Intende inoltre favorire il benessere psicofisico degli alunni, attraverso esperienze all'aria aperta, giochi di squadra, momenti di ascolto, movimento e contatto con la natura, contribuendo così a rinforzare le capacità relazionali, la gestione delle emozioni e l'autostima.

Infine, il progetto vuole valorizzare il territorio e le sue risorse, promuovendo una scuola aperta, che dialoga con enti, associazioni, famiglie e realtà locali, per costruire una rete educativa che accompagni i ragazzi nella crescita anche fuori dai contesti scolastici tradizionali.

Percorsi previsti

Attraverso linguaggi diversi – sonori, digitali, corporei, artistici e sportivi – il progetto promuove la scoperta di sé, il potenziamento delle competenze trasversali e la costruzione di relazioni positive. "Crescere insieme" significa creare legami, scoprirsi parte di un gruppo, imparare facendo, condividere emozioni e costruire il futuro con fiducia

Laboratori musicali I percorsi mirano a stimolare l'espressione

	individuale e la coesione del gruppo attraverso il linguaggio universale della musica. Laboratori di robotica educativa Attività con kit digitali e robot educativi (es. Lego Education) Gli alunni progettano, costruiscono e programmano, sviluppando pensiero logico, problem solving e capacità cooperative. Laboratori di danza espressiva, etnica e creativa, finalizzati a favorire la conoscenza di sé attraverso il movimento e il ritmo. La danza diventa strumento di relazione, inclusione e benessere psicofisico. Laboratori teatrali – Percorsi che utilizzano il teatro come mezzo per comunicare, esprimere emozioni, rafforzare l'autostima e potenziare il lavoro di gruppo. Le attività prevedono giochi teatrali, improvvisazioni, costruzione di piccole performance. Attività sportive e outdoor Giochi di squadra, percorsi motori, attività all'aperto per promuovere salute, cooperazione e rispetto delle regole. Le attività sono pensate anche in forma ludica e inclusiva. Nel corso del progetto saranno attivati specifici laboratori trasversali dedicati al recupero e al potenziamento degli apprendimenti, con particolare attenzione alle competenze di base in italiano e matematica. Tali laboratori, progettati in modo trasversale e flessibile, mirano a rinforzare le conoscenze fondamentali degli studenti attraverso attività mirate, calibrate sulle reali necessità del gruppo e del singolo alunno.
Codice CUP	H54D25002620007
Data inizio prevista	08/09/2025
Data fine prevista	30/12/2026
Numero moduli	14
Importo richiesto	€ 79.944,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	103777 - Costruiamo il Futuro: la robotica con LEGO

Descrizione	Finalità Il progetto Costruiamo il Futuro nasce con l'intento di introdurre bambini e ragazzi al pensiero computazionale e alla robotica educativa attraverso un approccio ludico, creativo e collaborativo. Utilizzando i kit LEGO Education come strumento didattico, il progetto promuove l'apprendimento attivo e interdisciplinare, in cui logica, manualità e problem solving si fondono in modo naturale. L'obiettivo principale è sviluppare nei partecipanti le competenze chiave del XXI secolo: pensiero critico, capacità di progettazione, collaborazione, comunicazione e creatività. La robotica, infatti, permette agli studenti di sperimentare il ciclo del "prova-sbaglia-riprova", stimolando la perseveranza, la flessibilità mentale e la fiducia nelle proprie capacità. Attraverso sfide progressive, costruzioni meccaniche e programmazioni intuitive, i ragazzi imparano a lavorare in gruppo, a confrontarsi con problemi concreti e a trovare soluzioni efficaci, vivendo un'esperienza motivante che li rende protagonisti attivi del proprio apprendimento. "Costruiamo il Futuro" è anche un invito a riflettere sul ruolo della tecnologia nella vita quotidiana e nel mondo che verrà: un'occasione per coltivare una cittadinanza digitale consapevole, etica e inclusiva, in cui l'innovazione sia al servizio dell'uomo e del bene comune. Obiettivi del progetto: Stimolare il pensiero computazionale e la logica Favorire la cooperazione e la risoluzione di problemi in gruppo Sviluppare competenze nell'ambito della programmazione e dell'ingegneria Rafforzare le competenze in matematica, scienze e tecnologia attraverso attività pratiche Avvicinare ragazze e ragazzi al mondo delle professioni STEM ATTIVITA' Modulo 1 – Introduzione alla robotica educativa Presentazione dei kit LEGO Esempi di robot nella vita reale Laboratorio: montaggio semplice con sensori/motori Modulo 2 – Costruire un robot base Assemblaggio guidato di un robot base (es. robot mobile) Introduzione ai sensori: colore, distanza, tocco
--------------------	---

Modulo 3 – Programmazione visuale

Introduzione all'ambiente di programmazione (SPIKE App o EV3 Classroom)

Programmare movimenti semplici

Modulo 4 – I sensori in azione

Programmare il robot per reagire a stimoli (es. ostacoli)

Esercizi con percorsi guidati

Modulo 5 – Sfide di movimento e precisione

Gare di velocità e percorsi ad ostacoli

Valutazione dell'accuratezza nei movimenti programmati

Modulo 6 – Progetto libero: idea e prototipo

Brainstorming in piccoli gruppi

Scelta di un problema da risolvere con un robot

Modulo 7 – Costruzione e test del robot del team

Progettazione e realizzazione del robot

Modulo 8 – Ottimizzazione del codice e test

Debug e ottimizzazione dei programmi

Integrazione dei sensori per comportamenti complessi

Modulo 9 – Preparazione alla presentazione finale

Creazione di una breve presentazione per raccontare il progetto

Elaborazione di un poster o di una presentazione digitale

Modulo 10 – Giornata finale: esposizione e gara

Presentazione dei progetti alla comunità scolastica

Gara amichevole tra robot

Metodologia

Il progetto si fonda su un approccio laboratoriale, attivo e cooperativo, in cui l'apprendimento avviene attraverso l'esperienza diretta, la scoperta e la sperimentazione.

learning by doing (imparare facendo)

il problem solving guidato e la didattica per scoperta

l'uso del coding visuale (con software LEGO Education) per lo sviluppo del pensiero computazionale

momenti di riflessione metacognitiva, in cui gli studenti analizzano il processo svolto, individuano difficoltà incontrate e strategie adottate

	I docenti assumono il ruolo di facilitatori e guide del processo, sostenendo l'autonomia, l'iniziativa personale e l'espressione creativa degli alunni Valutazione: • Autovalutazione • Valutazione del team (cooperazione e problem solving) • Osservazione del docente (competenze tecniche, impegno) • Presentazione finale (chiarezza)
Data inizio prevista	20/10/2025
Data fine prevista	30/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	FGMM86101L
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Costruiamo il Futuro: la robotica con LEGO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	103675 - Sonovia: viaggio tra musica e movimenti

Descrizione

Finalità del progetto:

Il progetto Sonovia: viaggio tra musica e movimenti nasce con l'obiettivo di accompagnare ragazze e ragazzi in un'esperienza creativa e coinvolgente, in cui la musica diventa il filo conduttore per esplorare il proprio corpo, le emozioni, le relazioni e il mondo circostante. Il termine "Sonovia" – una parola inventata che unisce "suono" e "via", cioè strada – vuole evocare proprio l'idea di un percorso dinamico, in cui i suoni guidano il movimento, e i movimenti si trasformano in espressione personale e collettiva. Il progetto si propone di valorizzare il linguaggio musicale e corporeo come strumenti di comunicazione non verbale, capaci di coinvolgere tutti gli alunni, indipendentemente dalle abilità linguistiche o scolastiche. Attraverso laboratori espressivi, attività ritmiche, ascolti guidati, giochi di movimento e percorsi creativi, gli studenti potranno scoprire nuove modalità di espressione di sé, sviluppare la consapevolezza corporea e imparare a "muoversi insieme", nel rispetto dei tempi, degli spazi e degli altri.

Uno degli obiettivi principali è favorire un clima di gruppo positivo e inclusivo, dove ogni partecipante possa sentirsi accolto, libero di sperimentare e parte attiva di un'esperienza condivisa. In questo viaggio sonoro e corporeo, l'apprendimento avviene in modo naturale, attraverso l'esperienza diretta, la cooperazione e il gioco.

Inoltre, "Sonovia" intende stimolare l'ascolto attivo e la percezione sensoriale, promuovendo l'attenzione ai dettagli sonori, ai silenzi, ai ritmi naturali e al dialogo tra suono e gesto. Si tratta di un percorso che unisce arte, educazione musicale, movimento creativo ed educazione emozionale, contribuendo allo sviluppo di competenze trasversali fondamentali per la crescita armonica degli studenti.

In sintesi, "Sonovia" è un viaggio educativo in cui musica e movimento si intrecciano per dare voce al corpo, alle emozioni e all'immaginazione, favorendo lo sviluppo dell'identità personale e la costruzione di relazioni autentiche.

Obiettivi specifici

Sviluppare competenze ritmico -musicali e motorie

Favorire la conoscenza e l'apprezzamento di danze e musiche provenienti da diverse culture

Promuovere la collaborazione e il rispetto all'interno del gruppo

Rafforzare l'autostima e la capacità di esprimere emozioni attraverso il corpo

Stimolare la creatività attraverso la composizione e

l'improvvisazione musicale e coreutica

FASE 1 Avvio e motivazione

Presentazione del progetto e degli obiettivi

Giochi musicali e di movimento per conoscersi e rompere il ghiaccio

Ascolto guidato di brani musicali di vario genere

Riflessioni collettive: che cos'è la danza? Che cos'è la musica?

Cosa ci comunicano?

FASE 2 Laboratori espressivi e interculturali

Laboratorio musicale:

Percussioni corporee e strumenti non convenzionali

Ritmi del mondo: esplorazione di pattern ritmici africani, latini, arabi, europei

Composizione collettiva di brevi brani musicali.

Laboratorio di danza:

Danze popolari e tradizionali

Movimento creativo: improvvisazione guidata a partire dalla musica ascoltata

Creazione di brevi coreografie

FASE 3 – Prodotto finale e restituzione

Allestimento scenico con semplici costumi o oggetti simbolici

Evento finale aperto alle famiglie: presentazione delle danze e dei brani musicali elaborati dagli alunni

Condivisione delle riflessioni e delle esperienze attraverso brevi testi scritti o diario di bordo

Metodologia:

Didattica laboratoriale e cooperativa

Apprendimento esperienziale e inclusivo

Approccio interdisciplinare (musica, educazione motoria, geografia, storia, cittadinanza)

Valutazione

Partecipazione attiva e motivata degli studenti

Capacità di collaborare in gruppo e rispettare i ruoli

Rielaborazione creativa delle esperienze.

Qualità della performance finale.

Documentazione

Diario di bordo

Foto, video, registrazioni audio

	Rubriche di osserv
Data inizio prevista	08/09/2025
Data fine prevista	30/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	FGMM86101L
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Sonovia: viaggio tra musica e movimenti

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

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	103766 - Gioca con la Mente: matematica tra sfide e logica

Descrizione

Finalità del progetto

Il progetto nasce per avvicinare gli studenti della scuola media alla matematica in modo creativo, dinamico e coinvolgente.

Spesso vissuta con timore o disaffezione, la matematica può invece rivelarsi un linguaggio divertente, stimolante e pieno di sorprese, capace di incuriosire e attivare il pensiero critico, la logica e la fantasia.

Attraverso giochi matematici, sfide logiche, esperienze concrete, attività outdoor e laboratori interdisciplinari (arte, musica, tecnologia), il progetto mira a far vivere la matematica come un'esperienza positiva e partecipativa. L'obiettivo è potenziare le competenze numeriche, geometriche e logico-creative, rafforzando anche la fiducia in sé stessi, la collaborazione tra pari e la capacità di risolvere problemi in modo flessibile.

Il percorso è pensato per consolidare le competenze chiave in modo giocoso, riducendo il carico ansiogeno che spesso accompagna la materia, offrendo agli studenti un'estate di apprendimento sereno, utile e... divertente!

Punti di forza

Continuità tra estate e anno scolastico. Inclusione e valorizzazione degli alunni con talento logico.

Allineamento con le linee guida PNRR: apprendimento attivo, potenziamento delle STEM, promozione del merito.

Obiettivi specifici

Sviluppare il pensiero logico-matematico attraverso attività ludiche

Rafforzare le abilità di problem solving

Stimolare la collaborazione e la condivisione attraverso giochi di squadra

Promuovere un clima positivo e motivante nei confronti della matematica

Articolazione delle attività

Giochiamo con i numeri: quiz, gare a squadre, cacce al numero, tombola matematica

Sfide cooperative: torneo finale con squadre miste e giochi matematici a premi.

Dopo l'esperienza estiva, il progetto prosegue durante l'anno scolastico con attività finalizzate alla preparazione e partecipazione a competizioni matematiche nazionali, come: Giochi Matematici del Centro PRISTEM – Università Bocconi o Kangourou della Matematica o Olimpiadi di Problem Solving

	(MIUR) Obiettivi Rafforzare in modo progressivo le abilità logico-matematiche attraverso l'allenamento su problemi specifici. Acquisire strategie risolutive efficaci e flessibili Favorire lo spirito di iniziativa, la concentrazione e l'autonomia Sviluppare un atteggiamento positivo e fiducioso verso le sfide e gli errori Attività annuali previste Laboratori su problemi tratti da gare passate Simulazioni interne con correzione collettiva Partecipazione online o in presenza alle fasi di gara. Incontri con ex studenti o esperti (matematici divulgatori) Eventuale attività peer tutoring tra alunni di classi diverse Metodologia Apprendimento attivo: learning by doing, cooperative learning, role play Didattica ludica: uso di giochi da tavolo, materiali manipolabili, app digitali Outdoor education: attività in spazi aperti per stimolare osservazione e scoperta Valutazione e documentazione Osservazione sistematica della partecipazione e del coinvolgimento Prove pratiche e giochi valutativi a punti (non in chiave competitiva ma cooperativa) Diario delle attività e raccolta dei lavori prodotti (foto, materiali, quiz) Feedback finale da parte degli studenti attraverso una scheda ludica.
Data inizio prevista	13/10/2025
Data fine prevista	30/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	FGMM86101L
Numero destinatari	18
Numero ore	30

Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado
-------------	---

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Gioca con la Mente: matematica tra sfide e logica

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

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	103756 - Parolando: le Parole che Inventano il Mondo

Descrizione

Il progetto "Le Parole che Inventano il Mondo" nasce con l'intento di avvicinare gli studenti della scuola secondaria di primo grado al piacere della scrittura, stimolando la fantasia, l'espressione personale e la capacità di narrazione. Attraverso attività coinvolgenti e giochi linguistici, gli alunni verranno accompagnati in un percorso che li porterà a scoprire il potere evocativo delle parole, la libertà del pensiero creativo e il piacere di raccontare storie.

La scrittura creativa diventa in questo contesto uno strumento potente per dare forma a emozioni, pensieri e immaginazione. Il progetto si propone di sviluppare le competenze linguistiche e comunicative degli studenti, valorizzando il loro vissuto e il loro punto di vista, con uno stile personale e autentico. Gli studenti saranno guidati a superare l'ansia da prestazione e la rigidità dei testi scolastici tradizionali, sperimentando generi diversi (racconto breve, diario, poesia, dialogo teatrale, fiaba) in un ambiente che valorizza la libertà espressiva.

Un altro obiettivo fondamentale è il potenziamento della motivazione alla scrittura e alla lettura, spesso percepite come attività faticose o scollegate dalla vita quotidiana. Il laboratorio, invece, trasforma le parole in gioco, in creazione, in ponte tra sé e gli altri.

Il percorso si propone infine di favorire il confronto tra pari, l'ascolto reciproco e la condivisione, offrendo agli studenti occasioni per leggere ad alta voce i propri testi, commentare con rispetto quelli altrui e partecipare attivamente alla costruzione di un "quaderno collettivo della creatività".

Obiettivi specifici

Stimolare la fantasia e la creatività nella produzione scritta

Rafforzare le competenze linguistiche (ortografia, lessico, coesione testuale)

Favorire l'espressione di sé attraverso la scrittura
Sperimentare diversi generi testuali narrativi, descrittivi, poetici e teatrali

Accrescere la motivazione alla lettura e alla scrittura

Sviluppare la capacità di ascolto e confronto attraverso la lettura ad alta voce

Promuovere l'autovalutazione e la riflessione sul processo di scrittura

attività

Le parole della fantasia: Giochi di parole, esercizi di libera associazione, invenzione di personaggi

Io narratore: Scrittura di racconti brevi a partire da immagini,

oggetti, suoni

Il diario delle emozioni: Scrittura in forma diaristica su emozioni vissute o immaginate

La magia delle descrizioni: Lavoro sul lessico sensoriale, descrizione di luoghi, oggetti, atmosfere

Ti racconto: Reinvenzione di tradizioni o creazione di nuove

Poesie in libertà: Poesia libera, acrostici, giochi poetici

Scrivere per il teatro: Brevi dialoghi teatrali e invenzione di piccole scenette da recitare

Il titolo è tuo!: Scrittura creativa a partire da titoli "incompleti" da sviluppare a piacere

Scrivere a più mani: Laboratori di scrittura collettiva: racconti a staffetta o testi corali

Dall'idea al testo finito: Revisione, riscrittura, cura dell'impaginazione e preparazione dei testi per la raccolta finale.

Metodologia

Il progetto adotta una metodologia laboratoriale, inclusiva e partecipativa. Gli studenti saranno protagonisti attivi attraverso: didattica per scoperta e per esperienza
cooperative learning
attività ludiche e creative (brainstorming, giochi di parole, scrittura libera)
momenti individuali e di gruppo con lettura ad alta voce e confronto
uso facoltativo di strumenti digitali per scrivere e illustrare i testi.

Valutazione

Sarà di tipo formativo, basata su:
il coinvolgimento e la partecipazione
la capacità espressiva e la qualità dell'evoluzione testuale
la riflessione sul processo creativo
l'autovalutazione
la qualità del prodotto finale rispetto al percorso svolto.

	Documentazione Raccolta dei testi in un "Quaderno della creatività" in formato cartaceo o digitale Reading finale con lettura ad alta voce dei testi scelti, aperto a famiglie e classi Documentazione fotografica e video
Data inizio prevista	08/09/2025
Data fine prevista	30/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	FGMM86101L
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Parolando: le Parole che Inventano il Mondo

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	103671 - Armonia: suoni e cultura

Descrizione

Finalità del progetto:

Il progetto "Armonia" nasce con l'intento di promuovere, attraverso il linguaggio universale della musica e delle arti espressive, uno spazio educativo in cui ogni alunno possa riconoscersi, esprimersi e crescere in modo equilibrato e inclusivo. L'idea di armonia richiama non solo l'equilibrio sonoro e musicale, ma anche quello interiore, relazionale e culturale. Per questo, il progetto si propone di favorire l'integrazione tra l'espressione artistica e la dimensione personale, stimolando la consapevolezza di sé e l'apertura verso l'altro.

Un obiettivo centrale è quello di sviluppare negli studenti il senso di identità e di appartenenza, aiutandoli a riconoscere le proprie radici culturali e a valorizzare le differenze come risorsa.

Attraverso attività di ascolto, produzione sonora, movimento e narrazione, si intende educare all'ascolto attivo e al rispetto delle molteplici voci che compongono la realtà, favorendo un clima scolastico sereno, collaborativo e attento alla dimensione emotiva.

"Armonia" si propone inoltre di connettere il piano cognitivo con quello emotivo e relazionale, offrendo percorsi laboratoriali in cui la musica si intreccia con la parola, il gesto, l'immagine e il silenzio. Tali esperienze permettono agli studenti di esplorare nuovi linguaggi, migliorare la propria capacità di espressione e comunicazione, e rafforzare il senso di gruppo e di responsabilità condivisa.

In questo modo, il progetto intende contribuire alla formazione di una comunità scolastica armonica, in cui ogni studente possa sentirsi accolto, riconosciuto e parte attiva di un percorso comune di crescita.

Obiettivi del progetto

- Sviluppare la competenza culturale e artistica attraverso la musica
- Rafforzare la consapevolezza dell'identità individuale e collettiva tramite l'esperienza musicale
- Stimolare la creatività, il pensiero critico, la collaborazione e il benessere emotivo
- Promuovere l'integrazione tra diversi linguaggi espressivi e culture musicali

Attività previste

1.Laboratori musicali pratici

Percussioni, strumenti etnici, chitarra, tastiera,violino

- Ascolto attivo e guida all'ascolto

	Brani di musica classica, pop, etnica, rap, jazz Riflessione sui messaggi, i contesti culturali e le emozioni trasmesse •Musica e identità Raccolta di esperienze personali legate alla musica (playlist, racconti) Laboratori di scrittura creativa su base musicale •Coro o ensemble musicale Creazione di un'esibizione collettiva Arrangiamenti accessibili a tutti, anche non musicisti •Performance finale aperta al territorio Concerto/spettacolo finale con momenti musicali, multimediali e narrativi Metodologia •Didattica laboratoriale e cooperativa •Approccio inclusivo e personalizzato •Integrazione tra apprendimento formale e informale •Valorizzazione delle competenze pregresse degli studenti Competenze attese •Competenze artistiche, musicali e culturali •Consapevolezza del sé e delle emozioni •Comunicazione efficace e collaborazione •Uso delle tecnologie per l'espressione creativa Valutazione •Partecipazione attiva e motivata degli studenti •Capacità di collaborare in gruppo e rispettare i ruoli •Rielaborazione creativa delle esperienze Documentazione del percorso Diario di bordo del progetto -Autovalutazione e feedback degli studenti -Documentazione multimediale dell'esperienza -Rubrica di osservazione per competenze trasversali
Data inizio prevista	08/09/2025
Data fine prevista	30/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	FGMM86101L
Numero destinatari	18

Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Armonia: suoni e cultura

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

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	103681 - Echoself: suoni e identità

Descrizione

Finalità:

Il progetto "Echoself: Suoni e identità" nasce dal desiderio di esplorare il legame profondo tra suono e persona, tra ascolto e consapevolezza di sé. Il titolo stesso, Echoself, unisce due dimensioni fondamentali: echo, che richiama il suono, la risonanza, la memoria uditiva; e self, che rappresenta il sé, l'identità personale e la propria unicità. Il progetto si configura quindi come un percorso di scoperta, in cui i suoni diventano strumenti per raccontarsi, riconoscersi e costruire relazioni significative con gli altri.

La finalità centrale è quella di favorire la conoscenza di sé attraverso l'ascolto attivo, inteso non solo come abilità musicale, ma come apertura verso il proprio mondo interiore e quello altrui. I suoni – prodotti, ascoltati, evocati o immaginati – diventano linguaggio simbolico, voce delle emozioni, traccia delle esperienze personali e culturali. In questo senso, il progetto incoraggia ogni studente a trovare la propria "voce", a riconoscere ciò che lo rende unico, ma anche ciò che lo accomuna agli altri.

"Echoself" promuove l'educazione all'identità e alla diversità, attraverso attività artistiche e musicali che stimolano l'espressione libera e creativa. In un clima inclusivo e non giudicante, ogni alunno è invitato a portare dentro il progetto il proprio bagaglio di suoni – quelli familiari, quotidiani, affettivi, culturali – e a confrontarlo con quelli degli altri, dando vita a una narrazione collettiva fatta di ritmi, timbri, pause e armonie.

Un altro obiettivo importante è rafforzare la dimensione relazionale e cooperativa del gruppo classe, favorendo esperienze condivise basate sull'ascolto reciproco, la costruzione di paesaggi sonori, l'improvvisazione musicale e la riflessione sull'esperienza vissuta. In questo modo, si sviluppano anche competenze trasversali fondamentali: empatia, comunicazione, attenzione, memoria, responsabilità.

Infine, il progetto intende integrare musica, educazione emozionale e interculturale, offrendo agli studenti un percorso che non si limita all'aspetto tecnico-musicale, ma che coinvolge profondamente la sfera emotiva e identitaria, contribuendo alla formazione di persone più consapevoli, sensibili e capaci di ascoltare davvero.

Obiettivi formativi

Sviluppare competenze espressive (verbali, musicali, visive) e collaborative

Rielaborare testi e canti in forma originale

Produrre una performance corale che sia testimonianza culturale e creativa
Promuovere la consapevolezza del patrimonio culturale, linguistico e musicale
Sviluppare la capacità di esprimersi attraverso la parola, il canto e la coralità
Rafforzare la fiducia in sé e l'inclusione attraverso la partecipazione attiva e creativa

Articolazione del progetto:

Fase 1 Ascolto, esplorazione e consapevolezza

Attività:

Raccolta di testi creativi

Prove corali registrate

Laboratorio di scrittura: produzione di poesie, lettere, racconti brevi ispirati all'evento o del territorio.

Laboratorio musicale: esercizi vocali, giochi ritmici.

Registrazione delle prove.

Video backstage del laboratorio.

Fase 2 – Messa in scena e restituzione finale

Attività:

Prove generali

Costruzione scenografica e/o coreografica con elementi simbolici del territorio (in collaborazione con il docente di arte).

Presentazione pubblica dell'elaborato corale/musicale davanti a famiglie e comunità scolastica.

Registrazione audio-video della performance

Output: evento conclusivo Concerto

Metodologia

Didattica laboratoriale e cooperativa

Apprendimento esperienziale e partecipativo

Approccio interculturale e inclusivo

Integrazione tra linguaggi verbali, musicali e corporei

Valutazione

Osservazione partecipata durante i laboratori

Comunicazione verbale e musicale. - Partecipazione attiva e cooperazione. - Consapevolezza culturale. - Espressione creativa

Autovalutazione

Documentazione

Diario di bordo dello studente

	Rubrica di valutazione delle competenze
Data inizio prevista	08/09/2025
Data fine prevista	30/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	FGIC86100G
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Echoself: suoni e identità

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	103684 - Caleidoscopio: viaggio tra suoni e colori del mondo

Descrizione

Finalità del progetto

Il progetto "Caleidoscopio – Viaggio tra suoni e colori del mondo" si propone come un'esperienza educativa immersiva, in cui i linguaggi della musica, del colore e del movimento diventano strumenti per esplorare la ricchezza delle culture del mondo, stimolando nei bambini e nei ragazzi curiosità, rispetto e senso di appartenenza a una comunità globale. Il termine caleidoscopio richiama la varietà, la bellezza e la continua trasformazione: immagini e suoni che cambiano, si combinano, si rifrangono, proprio come le identità e le culture che si incontrano.

Le finalità del progetto sono molteplici. Innanzitutto, esso mira a promuovere l'educazione interculturale, offrendo agli studenti la possibilità di conoscere e sperimentare suoni, ritmi, melodie e colori provenienti da diversi paesi e tradizioni. Attraverso attività laboratoriali coinvolgenti e sensoriali – come l'ascolto guidato, la costruzione di strumenti, la danza, la pittura musicale e il racconto visivo – il progetto intende favorire una visione del mondo aperta e inclusiva.

Parallelamente, "Caleidoscopio" vuole stimolare l'espressione creativa e personale, incoraggiando ogni alunno a esplorare e rappresentare le proprie emozioni, i propri paesaggi interiori e le proprie radici culturali. I linguaggi artistici diventano così vie privilegiate per raccontarsi, per mettersi in relazione con gli altri e per costruire un senso di identità positivo e consapevole.

Il progetto si propone anche di valorizzare la dimensione cooperativa dell'apprendimento, attraverso attività di gruppo che favoriscono la partecipazione attiva, il confronto tra punti di vista, l'ascolto reciproco e la costruzione condivisa di prodotti artistici. Ogni esperienza sarà occasione per creare legami, sviluppare empatia e rafforzare il senso di appartenenza al gruppo classe come spazio sicuro e accogliente.

Infine, il progetto intende favorire lo sviluppo di competenze trasversali e globali, quali la comunicazione, la creatività, la consapevolezza interculturale, la riflessione critica e la cittadinanza attiva, preparando gli studenti ad abitare un mondo sempre più interconnesso, complesso e ricco di diversità.

Obiettivi specifici

Conoscere elementi di culture diverse, sia locali che globali
Sperimentare linguaggi artistici differenti (musica, teatro, arte visiva, danza, narrazione)

Riconoscere i tratti comuni e le differenze tra le espressioni culturali

	Creare un prodotto artistico collettivo che valorizzi la diversità culturale come ricchezza Articolazione Obiettivi: Riconoscere sé stessi come parte di una cultura. Esplorare linguaggi e codici culturali attraverso esperienze pratiche Attività laboratoriali (rotazione per gruppi): Musica del mondo: esplorazione di ritmi, strumenti e canzoni tradizionali da 3 continenti Danza e movimento: danze tradizionali e significato dei gesti nelle culture africane, asiatiche ed europee Laboratorio teatrale: messa in scena di una leggenda popolare di un paese straniero Arte e simboli: creazione di maschere, tessuti o graffiti ispirati a stili culturali diversi Brainstorming per ideare un "Caleidoscopio culturale": installazione artistica multisensoriale o performance Progettazione collaborativa e divisione dei ruoli (grafici, narratori, attori, musicisti...) Allestimento dell'opera e prove generali Il giorno del caleidoscopio Obiettivo: Presentare il lavoro alla comunità scolastica e alle famiglie Metodologia Didattica laboratoriale e cooperativa Apprendimento esperienziale Storytelling e role playing Educazione estetica e all'ascolto Valutazione Osservazione sistematica dei comportamenti durante i laboratori Autovalutazione individuale e di gruppo Rubrica di valutazione delle competenze culturali e creative Valutazione finale del prodotto collettivo Documentazione Questionario di autovalutazione e riflessione finale guidata. Consegna del "Passaporto Culturale",
Data inizio prevista	08/09/2025

Data fine prevista	30/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	FGMM86101L
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Caleidoscopio: viaggio tra suoni e colori del mondo

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	103695 - CresMov: Crescere insieme in Movimento

Descrizione

Finalità del progetto

Il progetto CresMov – Crescere Insieme in Movimento, nasce con l'intento di promuovere una crescita armoniosa degli studenti, valorizzando il movimento non solo come attività fisica, ma anche come metafora dello sviluppo personale, relazionale e sociale. Attraverso percorsi dinamici e inclusivi, il progetto mira a rafforzare il senso di appartenenza al gruppo, la collaborazione e la capacità di comunicare in modo efficace, favorendo un ambiente scolastico sereno, stimolante e partecipato. L'obiettivo principale è accompagnare gli alunni in un cammino di consapevolezza di sé e dell'altro, in cui il corpo, il gioco e l'azione diventano strumenti privilegiati per esprimere emozioni, gestire conflitti, rispettare regole e sviluppare l'autonomia. CresMov vuole essere uno spazio educativo in cui si cresce insieme, in movimento, aprendosi al cambiamento, accogliendo la diversità e costruendo relazioni significative.

Obiettivi specifici:

Sviluppare le competenze motorie di base e specifiche

Rafforzare lo spirito di squadra e il fair play

Scoprire sport meno conosciuti o alternativi

Favorire l'inclusione e il rispetto delle diversità

Valorizzare il corpo come mezzo di espressione e relazione

Struttura del progetto

Fase introduttiva – “Corpo in movimento”

Obiettivi: Avvio graduale dell'attività fisica

Valutazione del livello motorio di partenza

Attività:

Giochi di attivazione e cooperazione.

Esercizi di consapevolezza corporea e respirazione (stretching, yoga per ragazzi)

Test motori semplici (salto, corsa, equilibrio).

Laboratori tematici – “Sport per tutti”

Obiettivi:

Scoprire nuove discipline motorie

Imparare a collaborare e rispettare le regole

Rafforzare l'autonomia e l'adattabilità

Attività:

Sport alternativi e inclusivi

Giochi e sport tradizionali del territorio

Escursioni leggere / orienteering urbano o naturale

	Attività outdoor in collaborazione con associazioni sportive locali Fase conclusiva – “Giornata dello sport e del benessere” Attività: Mini-tornei inclusivi Percorsi misti (abilità, logica, cooperazione) Evento finale aperto alle famiglie, con consegna di un attestato di partecipazione e “diario del movimento” Metodologia: Apprendimento cooperativo Didattica laboratoriale Educazione tra pari Valutazione formativa e autovalutazione Valutazione Osservazione sistematica delle dinamiche di gruppo Diario sportivo dello studente Documentazione Questionario di autovalutazione e riflessione finale guidata Autovalutazione delle competenze personali acquisite
Data inizio prevista	08/09/2025
Data fine prevista	30/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	FGMM86101L
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

CresMov: Crescere insieme in Movimento

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	103759 - Parole in gioco: viaggio creativo nella lingua italiana

Descrizione	Finalità Il progetto si propone di accompagnare gli alunni in un percorso coinvolgente e stimolante che miri al potenziamento delle competenze linguistiche nella loro globalità, con un'attenzione particolare alla capacità di parlare con chiarezza, efficacia e consapevolezza. Il saper parlare, infatti, è una competenza fondamentale per esprimere le proprie idee, emozioni e opinioni, per relazionarsi con gli altri e per partecipare attivamente alla vita scolastica e sociale. Attraverso attività espressive, giochi linguistici, laboratori di narrazione e momenti di confronto, si intende rafforzare la padronanza della lingua italiana non solo nella sua dimensione scritta, ma soprattutto in quella orale, valorizzando l'ascolto attivo, il dialogo e l'interazione tra pari. Il progetto vuole inoltre favorire l'inclusione, offrendo a ciascun alunno la possibilità di sentirsi parte attiva del gruppo, di sperimentare i propri talenti e di accrescere la fiducia in sé. Infine, grande attenzione sarà data allo sviluppo della creatività, della capacità comunicativa e della collaborazione, promuovendo un clima di apprendimento sereno, partecipato e motivante. OBIETTIVI SPECIFICI: Arricchire il lessico attivo e passivo Rafforzare le abilità di comprensione e produzione scritta e orale Stimolare la riflessione su struttura e uso della lingua Promuovere il piacere della lettura e della scrittura ARTICOLAZIONE DEL PERCORSO (ESEMPI DI MODULI ATTIVI): - Parole in libertà – giochi di parole e creatività linguistica Giochi linguistici (rebus, acrostici, anagrammi) Caccia al tesoro linguistica - Il mio diario Scrittura di brevi testi autobiografici: Racconti delle vacanze reali o immaginarie Laboratorio di scrittura sensoriale Storie che parlano – laboratorio di narrazione - Lettura animata di racconti brevi Costruzione di storie a staffetta Storytelling digitale (uso di strumenti come BookCreator, Canva,
--------------------	---

Padlet)

-Teatro delle parole – laboratorio espressivo

Lettura espressiva e giochi vocali

Piccole scenette e drammatizzazioni

Recitazione poetica

-Parole in mostra –prodotto finale

Preparazione di un evento finale con esposizione dei lavori

Realizzazione di un e-book collettivo o di un “giornalino estivo”

Performance (letture, sketch, poesie recitate)

Metodologia

Apprendimento cooperativo

Didattica laboratoriale

Attività ludico-creative

Uso di tecnologie digitali e multimedia

Valutazione

La valutazione del percorso non avrà carattere sommativo o selettivo, ma sarà pensata come strumento di crescita personale, finalizzato a documentare i progressi degli alunni in termini di partecipazione, padronanza linguistica e competenze trasversali.

Modalità di valutazione:

Osservazione sistematica durante le attività laboratoriali, con griglie per rilevare: capacità espressive orali, collaborazione, creatività, autonomia e partecipazione attiva

Schede di autovalutazione per aiutare gli alunni a riflettere su ciò che hanno imparato, su come si sono sentiti, e su cosa si sentono capaci di fare meglio.

Raccolta dei lavori prodotti, sia scritti sia orali (registrazioni audio, video, elaborati creativi), come testimonianza concreta del percorso svolto

Restituzione finale attraverso una presentazione pubblica o interna (mostra, performance, lettura animata, ebook collettivo) che rappresenti il momento di sintesi e condivisione del lavoro di gruppo

Documentazione del progetto:

Diario di bordo dell'insegnante per annotare osservazioni, progressi, dinamiche del gruppo e riflessioni sulle attività svolte.

Portfolio individuale degli alunni (cartaceo o digitale), contenente

	testi, disegni, schede, fotografie delle attività e produzioni multimediali. Report finale sintetico, utile come restituzione alle famiglie e come traccia per eventuali progetti futuri. La documentazione servirà a valorizzare l'esperienza non solo come momento ricreativo estivo, ma anche come occasione autentica di apprendimento, inclusione
Data inizio prevista	08/09/2025
Data fine prevista	30/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	FGMM86101L
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Parole in gioco: viaggio creativo nella lingua italiana

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	103726 - Sonarmonia: Emozioni in Musica

Descrizione

Finalità del progetto

Il progetto "Emozioni in Musica" si propone di promuovere il benessere psico-fisico ed emotivo dei bambini attraverso un percorso di musicoterapia educativa, pensato come spazio espressivo, relazionale e creativo.

Durante le pause didattiche, la scuola si trasforma in un luogo accogliente dove la musica diventa veicolo di ascolto, comunicazione e armonia. I bambini saranno guidati a scoprire e riconoscere le proprie emozioni, a esprimersi in modo non verbale, a sviluppare l'empatia e a rafforzare i legami di gruppo attraverso il linguaggio universale dei suoni.

Il progetto si propone, quindi, come un'occasione per ricaricare energie, crescere insieme e vivere la musica come strumento di benessere, espressione e relazione, in un contesto sereno e stimolante.

Le attività proposte – che includono giochi musicali, ascolto attivo, uso di strumenti ritmici, movimento corporeo e improvvisazione – favoriranno l'inclusione, la partecipazione attiva, la gestione delle emozioni, la cooperazione e il rispetto reciproco.

Obiettivi

- Favorire l'espressione delle emozioni attraverso il canale musicale.
- Stimolare la comunicazione non verbale e l'ascolto empatico.
- Rafforzare l'autostima e la consapevolezza di sé.
- Promuovere l'inclusione e la cooperazione nel gruppo.
- Migliorare la concentrazione, la coordinazione e la memoria uditiva.
- Sperimentare la musica come linguaggio di gioco, cura e crescita.

Attività previste (esempi)

- 1.Accoglienza musicale: suoni del corpo e strumenti naturali
- 2.Ascolti guidati e visualizzazioni musicali
- 3.Giochi ritmici con strumenti a percussione
- 4.Canto corale e canzoni sulle emozioni
- 5.Musica e movimento: corpo, ritmo e spazio
- 6.Disegna la musica: rappresentazioni grafiche delle emozioni ascoltate
- 7.Improvvisazioni musicali individuali e di gruppo
- 8.Piccole performance e drammatizzazioni sonore
- 9.Costruzione di semplici strumenti musicali

	10.Preparazione della restituzione finale Metodologia •Approccio esperienziale e corporeo (learning by doing) •Attività di gruppo e inclusione relazionale •Didattica musicale attiva e partecipativa •Clima positivo e non giudicante •Osservazione attenta e accompagnamento individuale Valutazione •Osservazione sistematica dei comportamenti (partecipazione, ascolto, interazione) •Valutazione formativa basata sui progressi individuali •Eventuali strumenti di autovalutazione semplificati (es. schede con emoticon) •Condivisione e confronto con famiglie e docenti Documentazione e restituzione finale •Diario di bordo dell'esperienza •Galleria fotografica e sonora delle attività •Evento conclusivo con piccola esibizione o performance musicale collettiva •Riflessioni finali condivise con i bambini
Data inizio prevista	08/09/2025
Data fine prevista	30/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	FGEE86103Q
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Sonarmonia: Emozioni in Musica

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	103719 - Danzalità: Danzare per la Legalità

Descrizione	Finalità del progetto Sensibilizzare gli studenti al valore della legalità attraverso il linguaggio del corpo, la musica e la danza, favorendo la riflessione su concetti come rispetto, giustizia, solidarietà e responsabilità. Danzalità è un progetto educativo e artistico che nasce dall'incontro tra espressione corporea e cultura della legalità. La danza, intesa come linguaggio universale e mezzo di comunicazione non verbale, diventa strumento privilegiato per esplorare i valori della giustizia, del rispetto, della libertà e della responsabilità. Attraverso il movimento, il ritmo e la cooperazione, bambini e ragazzi imparano a conoscere le regole non come limiti imposti, ma come cornici necessarie per esprimersi in libertà e armonia con gli altri. Ogni gesto coreografico assume un significato simbolico e civico: ascoltare, attendere, collaborare, rispettare lo spazio dell'altro sono azioni che, nella danza come nella vita, costruiscono una comunità fondata sulla legalità. Danzalità si propone dunque di favorire un'educazione integrale della persona, in cui corpo, mente e cuore si muovono insieme verso una cittadinanza attiva e consapevole. Il progetto promuove inoltre l'inclusione, il dialogo interculturale e la prevenzione del disagio, offrendo agli studenti un'esperienza formativa coinvolgente, creativa e profondamente educativa. Obiettivi specifici Comprendere il concetto di legalità in contesti quotidiani Rappresentare emozioni e valori attraverso il movimento Sviluppare capacità espressive, collaborative e creative Fasi operative • Fase iniziale – Stimolo e riflessione Brainstorming sul concetto di legalità Lettura di articoli della Costituzione o storie di legalità Attività di role-playing o circle time • Fase centrale – Creazione coreografica Esercizi di riscaldamento corporeo e ritmo Assegnazione dei valori (gruppi: giustizia, rispetto, libertà, responsabilità) Composizione dei quadri coreografici. • Fase finale – Allestimento e performance Prove generali Cura dei dettagli (costumi, cartelloni, voce narrante)
-------------	--

	Rappresentazione pubblica e condivisione con famiglie o altre classi Metodologia La metodologia si basa su un approccio laboratoriale, esperienziale e inclusivo, che valorizza la partecipazione attiva, la riflessione personale e l'espressione corporea. Le attività saranno condotte in modo graduale e guidato, favorendo la costruzione collettiva del significato di "legalità" attraverso la danza. Valutazione e documentazione La valutazione sarà formativa, processuale e partecipativa, finalizzata a valorizzare il percorso di crescita individuale e collettiva, più che la performance artistica in sé. Osservazione diretta del coinvolgimento e del rispetto delle regole nella preparazione. Autovalutazione degli studenti (come mi sono sentito? cosa ho imparato?). Feedback del pubblico con brevi commenti o riflessioni. Diario di bordo del percorso Interviste e feedback degli studenti Griglia di osservazione sulle competenze trasversali Video e fotografie dello spettacolo finale
Data inizio prevista	08/09/2025
Data fine prevista	30/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	FGMM86101L
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Danzalità: Danzare per la Legalità

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	103729 - Il Palcoscenico delle Emozioni

Descrizione	Finalità del progetto: Il progetto "Palcoscenico delle Emozioni: nasce con l'intento di valorizzare il teatro come spazio di espressione, ascolto e incontro, in cui ragazze e ragazzi possano esplorare se stessi e il mondo che li circonda. Il teatro, infatti, si propone qui come ponte tra emozioni e parole, tra vissuti personali e narrazione collettiva, tra individuo e gruppo. Attraverso attività teatrali guidate, il progetto mira a favorire lo sviluppo delle competenze emotive, comunicative e relazionali, offrendo agli studenti un ambiente sicuro in cui dare forma e voce alle proprie emozioni, raccontare storie, sperimentare ruoli e costruire insieme nuovi significati. "Palcoscenico delle Emozioni" si propone anche come ponte tra mondi diversi: attraverso il lavoro di gruppo, la condivisione e l'inclusione, il teatro diventa strumento per superare stereotipi, comprendere l'altro, accogliere le differenze e rafforzare il senso di appartenenza alla comunità scolastica. L'esperienza teatrale permette inoltre di potenziare l'autostima, la creatività e la capacità di mettersi in gioco, sostenendo la crescita integrale della persona. Il progetto si articola in percorsi laboratoriali dinamici e coinvolgenti, in cui il corpo, la voce e l'immaginazione diventano i protagonisti di un viaggio educativo verso la consapevolezza, l'empatia e la cittadinanza attiva. Obiettivo principale: Promuovere l'inclusione scolastica e contrastare la dispersione attraverso attività teatrali coinvolgenti, che favoriscano l'integrazione, la partecipazione e la valorizzazione delle diversità tra gli studenti Descrizione delle attività: Laboratori teatrali inclusivi: Attività di gruppo che coinvolgano studenti di diverse provenienze e abilità, con esercizi di improvvisazione, narrazione e creazione di testi teatrali Utilizzo di tecniche teatrali per esprimere emozioni, raccontare storie di inclusione e superare barriere comunicative Creazione di uno spettacolo finale: La messa in scena di uno spettacolo che racconti storie di diversità, integrazione e speranza, scritto e interpretato dagli studenti stessi Lo spettacolo sarà aperto alla comunità scolastica e alle famiglie,
--------------------	---

per rafforzare il senso di appartenenza e partecipazione

Workshop di sensibilizzazione:

Incontri con esperti, attori e persone con esperienze di inclusione, per approfondire temi come il rispetto, l'empatia e la lotta alla dispersione

Percorsi di mentoring e supporto:

Attività di tutoraggio tra studenti, con il coinvolgimento di studenti più grandi o di attori professionisti, per motivare e sostenere i più fragili

Risultati attesi:

Aumento della partecipazione scolastica e della motivazione tra gli studenti

Miglioramento delle competenze sociali e comunicative

Creazione di un ambiente scolastico più inclusivo e accogliente

Produzione di uno spettacolo che possa essere un esempio di integrazione e di lotta alla dispersione

METODOLOGIA:

Didattica laboratoriale

Cooperative learning

Peer education

Learning by doing

Educazione alle emozioni e all'ascolto

DOCUMENTAZIONE E VALUTAZIONE:

Diario di bordo del percorso

Interviste e feedback degli studenti

Griglia di osservazione sulle competenze trasversali

Video e fotografie dello spettacolo finale

ESITI ATTESI:

Aumento dell'autostima e delle abilità relazionali

Produzione di uno spettacolo teatrale originale o tratto da testi noti

Miglioramento delle competenze comunicative, linguistiche e corporee

Coinvolgimento attivo delle famiglie e della comunità

Data inizio prevista	08/09/2025
Data fine prevista	30/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	FGMM86101L
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Il Palcoscenico delle Emozioni

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	103781 - Futuro Digitale: costruire con la Robotica LEGO

Descrizione	Finalità Il progetto "Futuro Digitale: Costruire con la Robotica LEGO" ha l'obiettivo di avvicinare studenti di diverse età alla robotica educativa, sviluppando competenze scientifiche, tecnologiche e digitali fondamentali per il futuro. Attraverso un percorso laboratoriale e pratico, gli alunni apprendono i principi base della costruzione meccanica e della programmazione, usando i kit LEGO come strumento didattico innovativo e coinvolgente. Il progetto mira non solo a trasmettere conoscenze tecniche, ma soprattutto a stimolare il pensiero critico, la creatività e la capacità di problem solving, elementi essenziali per affrontare le sfide tecnologiche contemporanee. Partecipare a gare nazionali rappresenta un'importante opportunità di crescita personale e di gruppo, favorendo la collaborazione, la motivazione e lo spirito di squadra. Inoltre, Futuro Digitale promuove la cittadinanza digitale responsabile e consapevole, sensibilizzando gli studenti sull'importanza dell'innovazione al servizio della società e sull'uso etico della tecnologia. Obiettivi del progetto: •Stimolare il pensiero computazionale e la logica Favorire la cooperazione e la risoluzione di problemi in grup Sviluppare competenze nell'ambito della programmazione e dell'ingegneria Rafforzare le competenze in matematica, scienze e tecnologia attraverso attività pratiche Avvicinare ragazze e ragazzi al mondo delle professioni STEM ATTIVITA': -Introduzione alla robotica LEGO e formazione dei gruppi Presentazione del progetto e delle gare nazionali Conoscenza dei kit LEGO Education Divisione in squadre e primi esercizi di assemblaggio -Fondamenti di costruzione meccanica e sensori Principi base della meccanica dei robot LEGO Introduzione ai sensori Costruzione di modelli semplici con sensori -Programmazione base con software LEGO Introduzione all'ambiente di programmazione visuale
--------------------	--

Creazione di semplici comandi e sequenze
Test e debug dei programmi

-Progettazione di un robot per la gara
Analisi delle sfide della gara nazionale
Brainstorming e progettazione collaborativa
Divisione dei compiti tecnici nel gruppo

-Costruzione avanzata del robot
Assemblaggio del robot secondo il progetto
Implementazione dei sensori e attuatori
Verifica delle funzionalità di base

-Programmazione avanzata e strategia
Sviluppo di programmi complessi per le sfide specifiche
Introduzione a loop, condizioni e variabili
Simulazioni e prove in laboratorio

-Testing e ottimizzazione
Test sul campo delle soluzioni sviluppate
Analisi degli errori e miglioramenti
Ottimizzazione delle prestazioni

-Preparazione alla presentazione e lavoro di gruppo
Preparazione della presentazione orale e del report di progetto
Role play e simulazioni di gara
Rafforzamento del lavoro di squadra e gestione dello stress

-Gara interna di simulazione
Simulazione della gara nazionale in condizioni reali
Valutazione e feedback da parte dei docenti e compagni

-Revisione finale e preparazione alla gara ufficiale
Ultimi ritocchi al robot e al programma
Strategie di gara e gestione delle risorse
Motivazione e supporto psicologico per i partecipanti

Metodologia

Il progetto si basa su un approccio laboratoriale, esperienziale e cooperativo, dove l'apprendimento avviene attraverso la pratica diretta e la collaborazione attiva tra studenti. L'uso dei kit LEGO Education consente di sperimentare concretamente i concetti di meccanica, elettronica e programmazione in modo ludico e

	stimolante. L'approccio è fondato su: Learning by doing Problem solving guidato Didattica per scoperta Feedback continuo Mentorship e facilitazione docente
Data inizio prevista	06/10/2025
Data fine prevista	30/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	FGMM86101L
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Futuro Digitale: costruire con la Robotica LEGO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Competenze in materia di cittadinanza
Titolo modulo	118851 - Storie in Scena!: Emozioni e Creatività

Descrizione	Finalità Il progetto "Storie in Scena: Emozioni, storie e creatività" nasce con l'obiettivo di offrire agli studenti uno spazio espressivo in cui il teatro diventi strumento privilegiato per raccontarsi, ascoltare gli altri e costruire insieme narrazioni significative. In un contesto educativo che valorizza l'unicità di ciascuno, il progetto intende promuovere il benessere relazionale e lo sviluppo delle competenze emotive e comunicative attraverso l'esperienza teatrale. La messa in scena di storie – inventate, vissute o ispirate dalla realtà – permette agli alunni di dare forma alle proprie emozioni, esplorarle in modo simbolico e condiviso, trasformando l'agire teatrale in un percorso di crescita e consapevolezza. Il teatro diventa così uno spazio protetto in cui si può sperimentare, sbagliare, mettersi in gioco, superare timidezze e conflitti, imparando a collaborare e a rispettare i tempi e le idee degli altri. Storie in Scena è anche un invito alla creatività: stimola la fantasia, l'immaginazione e il pensiero divergente, offrendo la possibilità di ideare personaggi, costruire trame, reinventare situazioni. Attraverso il lavoro corporeo, vocale e improvvisativo, ogni alunno viene accompagnato in un percorso in cui teatro ed educazione si intrecciano per favorire la crescita integrale della persona. OBIETTIVI SPECIFICI: •Stimolare l'espressione corporea, verbale e non verbale. •Favorire l'empatia e la comprensione delle emozioni proprie e altrui. •Sviluppare competenze comunicative e cooperative. •Sperimentare tecniche teatrali (improvvisazione, mimo, uso dello spazio scenico). •Mettere in scena un prodotto finale condiviso (spettacolo, lettura animata, performance). ARTICOLAZION: Fase 1 – Esplorazione Giochi teatrali e di fiducia Riscaldamento vocale e corporeo Lavoro sulle emozioni e sul linguaggio del corpo Costruzione del gruppo Fase 2 – Laboratori espressivi Improvvisazioni guidate
--------------------	---

	Letture dramatizzate Tecniche base di recitazione Creazione dei personaggi Scrittura creativa collettiva di brevi scene o adattamenti di testi Fase 3 – Allestimento Definizione del copione finale Scelta e creazione di costumi, scenografia, musiche Prove generali e regia Fase 4 – Restituzione finale Messa in scena dello spettacolo aperto a famiglie e territorio Condivisione e riflessione finale con diario creativo, video backstage o intervista agli attori METODOLOGIA: Didattica laboratoriale Cooperative learning Peer education Learning by doing Educazione alle emozioni e all'ascolto DOCUMENTAZIONE E VALUTAZIONE: Diario di bordo del percorso Interviste e feedback degli studenti Griglia di osservazione sulle competenze trasversali Video e fotografie dello spettacolo finale ESITI ATTESI Aumento dell'autostima e delle abilità relazionali Produzione di uno spettacolo teatrale originale o tratto tematiche di cittadinanza Miglioramento delle competenze comunicative, linguistiche e corporee Coinvolgimento attivo delle famiglie e della comunità
Data inizio prevista	06/10/2025
Data fine prevista	30/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	FGMM86101L
Numero destinatari	18

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

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Storie in Scena! Emozioni e Creatività

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

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