

AVVISO - 112894, 11/05/2026, FSE+, Piano Estate 2026-2027
CANDIDATURA N. 32743
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	1020
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 2026-2027
Istituto	FGIC86100G - I.C. "FOSCOLO
Codice candidatura	32743
Importo totale richiesto	€ 79.944,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	6792
Data Delibera Collegio docenti	28/05/2026
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	6795
Data Delibera Consiglio d'istituto	28/05/2026

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - BenEssere a Scuola	€ 79.944,00
TOTALE PROGETTI	€ 79.944,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza imprenditoriale	Startup Lab: idee che diventano progetto	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Palcoscenico delle Emozioni	€ 5.601,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Raccontiamo Insieme	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Raccontare - Comunicare - Creare	€ 5.601,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Identità e creatività	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Identità, Emozioni e Narrazione	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Il Suono delle Emozioni	€ 5.601,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	Il Corpo in Movimento	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	Gioco e Benessere in ambiente acquatico	€ 5.907,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	Acquaticità e Benessere	€ 5.907,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	"English Adventure Lab: imparare l'inglese vivendo esperienze"	€ 5.601,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Costruire, Collaborare e Risolvere	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Dal gioco logico al digitale consapevole	€ 5.601,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Laboratorio di Avventura Digitale	€ 5.601,00

TOTALE MODULI	€ 79.944,00
----------------------	--------------------

PROGETTI E MODULI

Progetto: BenEssere a Scuola

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo

ESO4.6.A4.A - BenEssere a Scuola

Descrizione

L'idea progettuale nasce dall'esigenza di contrastare la demotivazione scolastica, prevenire situazioni di disagio e rafforzare le competenze relazionali, comunicative, digitali e cognitive degli studenti, attraverso attività coinvolgenti e centrate sull'apprendimento attivo. Il progetto adotta un approccio per ambienti di apprendimento integrati, in cui le discipline si contaminano e confluiscono in esperienze significative e compiti autentici. con l'obiettivo di promuovere una scuola inclusiva, accogliente e attenta ai bisogni educativi, emotivi e relazionali degli alunni della scuola primaria e secondaria di I grado, promuovere il benessere psicofisico, relazionale e scolastico degli alunni, prevenendo situazioni di disagio e contrastando il rischio di dispersione scolastica. Le attività saranno finalizzate a migliorare il clima scolastico, sostenere la motivazione allo studio, sviluppare competenze emotive e comunicative e incentivare relazioni positive tra pari.

Attraverso la realizzazione di 14 moduli laboratoriali rivolti agli alunni della scuola primaria e secondaria di I grado, saranno proposte attività diversificate. I percorsi saranno strutturati secondo metodologie attive e partecipative che metteranno gli studenti al centro del processo educativo, favorendo il confronto, il lavoro di gruppo e l'apprendimento attraverso l'esperienza.

Le attività sono organizzate in aree tematiche e possono essere interconnesse: area teatrale ed espressiva per lo sviluppo delle competenze personali e sociali attraverso il linguaggio del corpo e delle emozioni; area linguistica e narrativa per il potenziamento della lingua madre e delle lingue straniere mediante storytelling, scrittura creativa e comunicazione; area cinema e produzione audiovisiva per la realizzazione di cortometraggi e contenuti multimediali; area STEM e digitale per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e della cittadinanza digitale. L'introduzione consapevole di strumenti digitali e di semplici applicazioni di intelligenza artificiale è finalizzata a sostenere la creatività, la progettazione e la rielaborazione dei contenuti, promuovendo al contempo una cittadinanza digitale responsabile e critica.

Attraverso tali percorsi, il progetto intende incidere positivamente sul clima della comunità scolastica, sostenere il successo formativo degli studenti e offrire opportunità educative capaci di favorire benessere, inclusione e partecipazione attiva.

L'area imprenditoriale per la promozione dello spirito di iniziativa e della capacità progettuale attraverso la creazione di micro-idee di impresa e la simulazione di startup; area motoria e sportiva per il

	<p>benessere psicofisico, la socializzazione e l'inclusione attraverso attività ludico-sportive e cooperative, anche attraverso la scoperta di nuovi luoghi.</p> <p>Un elemento qualificante del progetto è la forte integrazione tra i diversi percorsi, che confluiscono nella realizzazione di un evento finale denominato "Festival delle Competenze", nel quale gli alunni presenteranno i prodotti realizzati: performance teatrali, proiezioni di cortometraggi, pitch di idee imprenditoriali, dimostrazioni digitali e attività sportive cooperative. L'evento rappresenta un compito di realtà autentico e un'occasione di restituzione alla comunità scolastica.</p> <p>I risultati attesi riguardano il miglioramento del benessere scolastico, l'aumento della motivazione e della partecipazione attiva, il rafforzamento delle competenze sociali, comunicative, digitali e imprenditoriali, il potenziamento del pensiero creativo e critico e la riduzione delle situazioni di disagio e dispersione. Il progetto intende inoltre favorire un clima scolastico positivo e collaborativo e promuovere il successo formativo degli studenti attraverso esperienze educative significative e inclusive.</p>
Codice CUP	H74D26001800007
Data inizio prevista	22/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Numero moduli	14
Importo richiesto	€ 79.944,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	249601 - Identità e creatività

Descrizione

La scelta del percorso risponde ai bisogni educativi della scuola primaria, fase in cui lo sviluppo cognitivo ed emotivo richiede ambienti di apprendimento esperienziali, inclusivi e fortemente motivanti. Le attività espressive favoriscono l'acquisizione di competenze comunicative di base, la gestione delle emozioni, la socializzazione e l'inclusione, contribuendo al miglioramento del benessere scolastico e alla prevenzione di forme di disagio precoce.

Contenuti

Il modulo è finalizzato allo sviluppo della consapevolezza ed espressione culturale attraverso l'utilizzo integrato dei linguaggi artistici, espressivi creativi e teatrale. I contenuti riguardano la comunicazione delle emozioni e delle esperienze personali, la conoscenza delle principali forme espressive (grafico-pittoriche-danze, musicali, teatrali), la valorizzazione delle tradizioni culturali e la comprensione del patrimonio culturale come elemento di identità e cittadinanza attiva.

Attività

Le attività saranno strutturate in chiave laboratoriale e includeranno: produzione di elaborati grafico-pittorici e multimediali, drammatizzazioni e role playing, percorsi narrativi ed espressivi, attività musicali e di ascolto guidato, lavori cooperativi di gruppo, esplorazione delle tradizioni culturali locali e realizzazione di prodotti finali condivisi. Le attività saranno organizzate per favorire la partecipazione attiva e il coinvolgimento di tutti gli alunni.

Obiettivi

Il modulo è finalizzato al potenziamento delle competenze espressive, comunicative e relazionali degli alunni. In particolare si intende: sviluppare la capacità di esprimere emozioni e pensieri attraverso linguaggi non verbali e verbali; promuovere la creatività e il pensiero divergente; rafforzare le competenze sociali e collaborative; migliorare l'autostima e la partecipazione attiva; favorire il rispetto e la valorizzazione delle differenze culturali.

Finalità

La finalità del percorso è contribuire alla formazione integrale dell'alunno attraverso esperienze educative di tipo artistico-espressivo, favorendo l'inclusione, il benessere relazionale e lo sviluppo dell'identità personale e sociale. Il modulo sostiene la

	<p>costruzione di una scuola inclusiva e partecipativa, attenta ai bisogni emotivi e relazionali degli studenti.</p> <p>Metodologie Saranno adottate metodologie didattiche attive e innovative: didattica laboratoriale, learning by doing, cooperative learning, peer education, circle time, brainstorming e attività esperienziali. L'approccio sarà centrato sullo studente, con attenzione ai processi di partecipazione, collaborazione e inclusione.</p> <p>Risultati attesi (indicatori osservabili) Al termine del modulo si prevede: miglioramento delle competenze espressive e comunicative; incremento della partecipazione attiva alle attività di gruppo; sviluppo della capacità di collaborazione e rispetto delle regole condivise; rafforzamento dell'autostima e della motivazione; maggiore inclusione degli alunni in difficoltà; miglioramento del clima relazionale del gruppo classe; produzione di elaborati finali individuali e/o di gruppo come evidenza degli apprendimenti.</p>
Data inizio prevista	01/10/2026
Data fine prevista	30/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	FGEE86103Q
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Identità e creatività

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	255385 - Identità, Emozioni e Narrazione

Descrizione

Il modulo è finalizzato allo sviluppo della consapevolezza ed espressione culturale attraverso linguaggi artistici, espressivi e comunicativi. I contenuti riguardano la conoscenza di sé e della propria identità culturale, l'espressione delle emozioni, la narrazione personale e collettiva, l'utilizzo dei linguaggi espressivi (teatro, danza, musica, narrazione digitale) e la realizzazione di prodotti culturali condivisi.

Attività

Le attività saranno di tipo laboratoriale, creativo ed esperienziale e comprenderanno:

- laboratori di espressione teatrale e improvvisazione
- creazione di brevi performance sceniche e narrative
- produzione di contenuti multimediali (video, immagini, storytelling digitale)
- lavori di gruppo per la realizzazione di prodotti artistici

Obiettivi

Il modulo mira a sviluppare:

- consapevolezza della propria identità personale e culturale
- capacità di espressione attraverso linguaggi diversi

Finalità

La finalità del percorso è promuovere la crescita personale e culturale degli studenti attraverso esperienze espressive e creative che favoriscano la conoscenza di sé e degli altri. Il modulo contribuisce allo sviluppo del senso di identità, della capacità comunicativa e della partecipazione attiva alla vita culturale della scuola, all'interno di un contesto inclusivo e laboratoriale.

Metodologie

Saranno adottate metodologie attive e partecipative: learning by doing, cooperative learning, peer education, storytelling, role playing, teatro educativo, brainstorming creativo e attività laboratoriali. L'apprendimento sarà basato sull'esperienza diretta, sulla produzione creativa e sulla collaborazione tra pari.

Risultati attesi (indicatori osservabili)

Si prevede:

- miglioramento delle competenze espressive e comunicative
- maggiore consapevolezza della propria identità culturale
- sviluppo della capacità di lavorare in gruppo in contesti artistici

	<ul style="list-style-type: none"> •capacità di rielaborare esperienze in forma narrativa e creativa •rafforzamento del senso di appartenenza al gruppo e alla comunità scolastica <p>Il modulo confluisce nel “Summer School Festival delle Competenze” attraverso performance teatrali, narrazioni e prodotti multimediali che rappresentano l'esito del percorso espressivo degli studenti.</p>
Data inizio prevista	05/10/2026
Data fine prevista	30/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	FGMM86101L
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Identità, Emozioni e Narrazione

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	255211 - "English Adventure Lab: imparare l'inglese vivendo esperienze"

Descrizione

Il modulo è finalizzato all'acquisizione delle competenze di base della lingua inglese attraverso attività comunicative, esperienziali e ludiche. I contenuti riguardano vocaboli e strutture linguistiche semplici legate alla vita quotidiana, alle emozioni, ai giochi, ai colori, ai numeri, al cibo, ai movimenti e alle situazioni reali di interazione.

La scelta del percorso nasce dall'esigenza di superare l'apprendimento tradizionale della lingua straniera, proponendo un'esperienza immersiva e motivante in cui l'inglese diventa uno strumento per giocare, comunicare e "fare esperienza".

L'approccio laboratoriale favorisce la naturale esposizione alla lingua, riduce l'ansia da prestazione e stimola la partecipazione attiva anche degli alunni più fragili.

Attività

Le attività saranno organizzate come un "English Adventure Lab", in cui gli alunni vivranno situazioni simulate e missioni comunicative: giochi di ruolo (shop, restaurant, travel), cacce al tesoro linguistiche, storytelling guidato in inglese, giochi motori con comandi in lingua, attività musicali e canzoni, mini-dialoghi tra pari, costruzione di cartelloni e prodotti creativi bilingue. Ogni attività sarà proposta come una "missione" da completare in gruppo.

Obiettivi

Il modulo mira a sviluppare le prime competenze comunicative in lingua inglese, migliorare la comprensione orale, arricchire il lessico di base, favorire la produzione di semplici interazioni, potenziare la motivazione all'apprendimento delle lingue e sviluppare la capacità di collaborare in contesti comunicativi reali o simulati.

Finalità

La finalità del percorso è promuovere un approccio positivo e naturale alla lingua inglese, favorendo l'apprendimento attraverso l'esperienza, il gioco e la comunicazione autentica. Il modulo contribuisce allo sviluppo della competenza multilinguistica e al rafforzamento della fiducia nell'esprimersi in una lingua diversa dalla propria.

Metodologie

Saranno adottate metodologie attive e immersive: Total Physical Response (TPR), gamification, learning by doing, role playing,

	<p>storytelling, cooperative learning e attività laboratoriali. L'inglese sarà utilizzato come lingua veicolare in contesti significativi e concreti, senza approccio frontale tradizionale.</p> <p>Risultati attesi (indicatori osservabili) Si prevede un aumento della partecipazione attiva, una maggiore sicurezza nell'espressione orale, la capacità di comprendere e utilizzare vocaboli e frasi semplici in contesti comunicativi, un miglioramento della motivazione verso la lingua inglese e una maggiore disponibilità a interagire in lingua straniera senza timore dell'errore.</p>
Data inizio prevista	01/10/2026
Data fine prevista	30/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	FGEE86103Q
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

“English Adventure Lab: imparare l'inglese vivendo esperienze”

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	255291 - Palcoscenico delle Emozioni

Descrizione

Il modulo è finalizzato allo sviluppo delle competenze personali, sociali e metacognitive attraverso il linguaggio teatrale. I contenuti riguardano la conoscenza di sé, la gestione delle emozioni, la relazione con gli altri, la comunicazione efficace, l'ascolto attivo, la cooperazione e la costruzione condivisa di un'esperienza scenica. La scelta del percorso teatrale nasce dalla consapevolezza che il teatro rappresenta un ambiente privilegiato di socializzazione e crescita personale, in cui gli alunni possono sperimentare ruoli, emozioni e dinamiche relazionali in modo protetto e creativo. L'attività teatrale favorisce l'inclusione, rafforza l'autostima e sviluppa competenze trasversali fondamentali, risultando particolarmente efficace nel contesto laboratoriale del Piano Estate.

Attività

Le attività saranno organizzate in forma laboratoriale e progressiva e comprenderanno: esercizi di espressione corporea e vocale, giochi teatrali di gruppo, attività di improvvisazione, simulazioni di situazioni comunicative, costruzione condivisa di brevi scene, drammatizzazione di storie e realizzazione di una performance finale.

Particolare attenzione sarà dedicata al lavoro sul gruppo, alla fiducia reciproca e alla collaborazione, attraverso attività che valorizzano il contributo di ciascun alunno nella costruzione collettiva della rappresentazione teatrale.

Obiettivi

Il modulo mira a sviluppare la consapevolezza di sé e delle proprie emozioni, potenziare le competenze comunicative e relazionali, rafforzare la capacità di lavorare in gruppo, migliorare l'ascolto e la cooperazione e favorire la gestione positiva delle dinamiche sociali. Si intende inoltre sostenere la motivazione e la fiducia nelle proprie capacità espressive.

Finalità

La finalità del percorso è promuovere il benessere personale e relazionale degli studenti attraverso il teatro come esperienza educativa e inclusiva, capace di valorizzare le differenze individuali e costruire un clima positivo di gruppo. Il modulo contribuisce allo sviluppo dell'autonomia, della collaborazione e della capacità di affrontare situazioni nuove con consapevolezza e sicurezza.

	<p>Metodologie</p> <p>Saranno adottate metodologie attive e laboratoriali: teatro educativo, learning by doing, role playing, cooperative learning, circle time, improvvisazione guidata e giochi teatrali.</p> <p>L'apprendimento sarà esperienziale, centrato sul corpo, sulla voce e sulla relazione tra pari.</p> <p>Risultati attesi (indicatori osservabili)</p> <p>Si prevede un miglioramento delle competenze relazionali e comunicative, una maggiore capacità di lavorare in gruppo, un incremento dell'autostima e della sicurezza personale, una più efficace gestione delle emozioni e un miglioramento del clima di classe. Sarà inoltre osservabile una maggiore partecipazione attiva e disponibilità alla cooperazione.</p>
Data inizio prevista	05/10/2026
Data fine prevista	30/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	FGMM86101L
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Palcoscenico delle Emozioni

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	254749 - Raccontiamo Insieme

Descrizione

Il modulo è finalizzato allo sviluppo delle competenze personali e sociali attraverso la realizzazione di un'esperienza creativa di gruppo basata sulla produzione di un cortometraggio o di narrazione. I contenuti riguardano la narrazione di storie semplici, l'espressione delle emozioni, la collaborazione tra pari, la comunicazione efficace, la gestione dei ruoli e la scoperta dei primi elementi del linguaggio audiovisivo.

La scelta del percorso risponde all'esigenza di proporre un'esperienza laboratoriale altamente motivante, capace di coinvolgere gli alunni in un'attività concreta, creativa e cooperativa. La realizzazione di un cortometraggio permette di apprendere attraverso il fare, valorizzando il lavoro di gruppo, la fantasia e la partecipazione attiva, in linea con la dimensione esperienziale del Piano Estate.

Attività

Le attività saranno organizzate in modo progressivo e ludico: ideazione di una semplice storia condivisa, costruzione dei personaggi, suddivisione dei ruoli (attori, narratori, registi, scenografi), realizzazione di semplici scene recitate, prove di gruppo, riprese con dispositivi digitali e montaggio guidato. Saranno previsti momenti di brainstorming creativo, simulazioni e prove pratiche, fino alla produzione finale del cortometraggio o di una narrazione teatrale

Obiettivi

Il modulo mira a sviluppare la capacità di lavorare in gruppo, comunicare in modo efficace, rispettare ruoli e tempi condivisi, stimolare la creatività e la fantasia, rafforzare la fiducia in sé stessi e favorire un primo approccio consapevole agli strumenti multimediali. Si intende inoltre potenziare la capacità di affrontare compiti comuni in modo collaborativo e responsabile.

Finalità

La finalità del percorso è promuovere il benessere scolastico attraverso un'esperienza creativa e inclusiva che renda gli alunni protagonisti attivi del proprio apprendimento. Il modulo favorisce l'espressione personale, la socializzazione e la costruzione di un prodotto finale condiviso, rafforzando il senso di appartenenza al gruppo.

Metodologie

Saranno utilizzate metodologie attive e laboratoriali: learning by

	<p>doing, cooperative learning, peer education, role playing, storytelling, gamification e attività esperienziali. L'approccio sarà centrato sulla creatività, sulla collaborazione e sull'apprendimento attraverso l'esperienza diretta.</p> <p>Risultati attesi Si prevede un aumento della partecipazione attiva e della motivazione, un miglioramento delle capacità comunicative e relazionali, una maggiore collaborazione tra pari, il rispetto dei ruoli assegnati, un rafforzamento dell'autostima e la realizzazione di un prodotto finale condiviso (cortometraggio) come evidenza concreta delle competenze acquisite.</p>
Data inizio prevista	01/10/2026
Data fine prevista	30/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	FGEE86103Q
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Raccontiamo Insieme

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	255394 - Costruire, Collaborare e Risolvere

Descrizione

La scelta del percorso LEGO® nasce dall'esigenza di promuovere un apprendimento attivo e inclusivo basato sul "learning by doing", capace di coinvolgere gli studenti in esperienze concrete e motivanti. La costruzione collaborativa favorisce la partecipazione di tutti, valorizza le diverse abilità e stimola la cooperazione, rendendo l'apprendimento significativo e orientato alla risoluzione di problemi

Contenuti

Il modulo è finalizzato allo sviluppo delle competenze logiche, creative, collaborative e di problem solving attraverso attività di costruzione e progettazione con metodologia LEGO® Education. I contenuti riguardano la capacità di lavorare in gruppo, la pianificazione di soluzioni, la gestione di problemi reali o simulati, lo sviluppo del pensiero logico-sequenziale e la comunicazione efficace all'interno del team.

Attività

Le attività saranno di tipo laboratoriale, cooperativo e problem-based e comprenderanno:

- sfide di costruzione LEGO® a squadre con obiettivi progressivi
- progettazione e realizzazione di modelli legati al tema del Festival delle Competenze
- attività di problem solving (costruire soluzioni a situazioni simulate: ponti, città, strutture, percorsi)
- lavori di gruppo con ruoli assegnati (costruttore, progettista, verificatore, comunicatore)
- presentazione finale dei modelli come "Expo LEGO del Festival"

Obiettivi

Il modulo mira a sviluppare:

- capacità di problem solving e pensiero logico
- competenze collaborative e comunicative
- spirito di iniziativa e progettazione
- capacità di pianificazione e realizzazione di un compito
- creatività e pensiero divergente
- autonomia operativa e responsabilità nel gruppo
- capacità di imparare attraverso l'esperienza (learning by doing)

Finalità

La finalità del percorso è promuovere lo sviluppo integrato delle competenze cognitive, sociali e creative attraverso un ambiente di apprendimento laboratoriale e inclusivo. L'utilizzo della metodologia LEGO® consente di trasformare l'apprendimento in

	<p>esperienza concreta, rafforzando motivazione, partecipazione e cooperazione tra pari.</p> <p>Metodologie Saranno adottate metodologie attive e innovative: learning by doing, cooperative learning, problem based learning, peer education, gamification e didattica laboratoriale.</p> <p>Risultati attesi (indicatori osservabili) Si prevede:</p> <ul style="list-style-type: none"> •miglioramento delle capacità di problem solving •aumento della collaborazione e del lavoro di gruppo •sviluppo del pensiero logico e creativo
Data inizio prevista	05/10/2026
Data fine prevista	30/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	FGMM86101L
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Costruire, Collaborare e Risolvere

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	255408 - Il Corpo in Movimento

Descrizione

La scelta del percorso si basa sull'importanza dell'attività motoria come strumento educativo fondamentale per il benessere psicofisico, la socializzazione e l'inclusione. Lo sport, la danza e il movimento coreografico favoriscono la partecipazione attiva di tutti gli alunni, valorizzano le diverse abilità e promuovono la cooperazione, riducendo le barriere comunicative e rafforzando il senso di gruppo

Contenuti

Il modulo è finalizzato allo sviluppo delle competenze motorie, sociali ed espressive attraverso attività sportive. I contenuti riguardano il movimento coordinato, il ritmo, la percezione corporea, la cooperazione nei giochi di squadra, la costruzione di semplici sequenze coreografiche e l'espressione corporea come forma di comunicazione.

Le attività sono orientate alla realizzazione di giochi e di coreografiche inserite nel contesto del "Summer School Festival delle Competenze".

Attività

Le attività saranno organizzate in forma laboratoriale, progressiva e cooperativa e comprenderanno esercizi di consapevolezza corporea, giochi di ritmo e coordinazione, attività di espressione attraverso il movimento e costruzione guidata di semplici sequenze coreografiche individuali e di gruppo. Gli alunni lavoreranno su musica, tempo e sincronizzazione attraverso prove collettive, simulazioni di performance pubbliche e momenti di riflessione sul valore della collaborazione e del lavoro di squadra.

Attraverso il linguaggio del corpo e il movimento, gli studenti saranno guidati nell'espressione delle emozioni, nel rispetto delle regole condivise e nel rafforzamento dell'autostima e della sicurezza personale.

Finalità

La finalità del percorso è promuovere il benessere psicofisico e relazionale degli studenti attraverso lo sport come strumenti educativi e inclusivi. Il modulo favorisce la socializzazione, la cooperazione e l'espressione personale, contribuendo alla costruzione di un clima positivo e partecipativo all'interno della scuola.

Metodologie

	<p>Saranno adottate metodologie attive e laboratoriali: learning by doing, cooperative learning, peer education, didattica del movimento, gamification motoria e attività ritmico-espressive. L'apprendimento sarà basato sull'esperienza corporea come linguaggio universale</p> <p>Risultati attesi (indicatori osservabili) Si prevede:</p> <ul style="list-style-type: none"> •miglioramento delle capacità motorie e coordinative •sviluppo della collaborazione e del senso di squadra •maggiore sicurezza espressiva attraverso il corpo <p>Esibizione coreografica collettiva come momento centrale del percorso</p>
Data inizio prevista	05/10/2026
Data fine prevista	30/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	FGMM86101L
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Il Corpo 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	255245 - Dal gioco logico al digitale consapevole

Descrizione

Il modulo è finalizzato allo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di cittadinanza digitale in continuità tra scuola primaria e secondaria di I grado. I contenuti riguardano la risoluzione di problemi logici, la costruzione di sequenze e algoritmi, l'introduzione al coding unplugged e digitale, la produzione di contenuti creativi multimediali e l'uso consapevole e responsabile delle tecnologie digitali.

La scelta del percorso nasce dall'esigenza di accompagnare gli alunni nel delicato passaggio tra scuola primaria e secondaria, attraverso un ambiente di apprendimento comune, inclusivo e motivante. L'approccio laboratoriale consente di valorizzare competenze già acquisite e di svilupparne di nuove in modo progressivo, riducendo il disorientamento tipico del passaggio di grado e rafforzando continuità educativa e relazionale.

Attività

Le attività saranno organizzate in forma di "Digital Bridge Lab" e comprenderanno giochi di coding unplugged, sfide logiche a squadre, costruzione di lego, esercizi di problem solving collaborativo, pixel art, storytelling digitale e realizzazione di semplici prodotti multimediali. Saranno previste missioni progressive in cui gli alunni lavoreranno in gruppi misti tra primaria e secondaria.

Un focus specifico sarà dedicato alla cittadinanza digitale attraverso situazioni simulate e attività guidate su uso corretto dei dispositivi, sicurezza online, rispetto degli altri in rete e gestione consapevole delle informazioni.

Obiettivi

Il modulo mira a sviluppare il pensiero logico e computazionale, la capacità di risolvere problemi in modo creativo, la collaborazione tra pari in contesti verticali, le competenze digitali di base e la consapevolezza dei comportamenti corretti nell'ambiente digitale. Si intende inoltre favorire la continuità educativa tra ordini di scuola e il potenziamento della motivazione.

Finalità

La finalità del percorso è promuovere un apprendimento digitale attivo, inclusivo e progressivo, che accompagni gli alunni nel passaggio tra primaria e secondaria, rafforzando competenze trasversali, autonomia e responsabilità nell'uso delle tecnologie.

	<p>Metodologie</p> <p>Saranno adottate metodologie attive e cooperative: learning by doing, gamification, problem solving, peer education verticale, cooperative learning e attività unplugged. L'approccio sarà laboratoriale, esperienziale e fortemente collaborativo, con gruppi misti tra i due ordini di scuola per favorire tutoring tra pari.</p> <p>Risultati attesi (indicatori osservabili)</p> <p>Si prevede un miglioramento delle capacità logiche e di problem solving, una maggiore partecipazione alle attività digitali, lo sviluppo di competenze di base di coding, una maggiore consapevolezza nell'uso delle tecnologie, il rafforzamento della collaborazione tra alunni di ordini diversi e un aumento della motivazione verso le discipline STEM.</p>
Data inizio prevista	05/10/2026
Data fine prevista	30/12/2027
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

Dal gioco logico al digitale consapevole

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza imprenditoriale
Titolo modulo	255253 - Startup Lab: idee che diventano progetto

Descrizione

Il modulo è finalizzato allo sviluppo della competenza imprenditoriale attraverso un percorso laboratoriale orientato alla creatività, alla progettazione e al problem solving. I contenuti riguardano l'ideazione di semplici progetti, l'individuazione di bisogni reali, la trasformazione delle idee in proposte concrete, la comunicazione efficace e la presentazione di un'idea in forma strutturata.

La scelta del percorso per le classi terze della scuola secondaria di I grado risponde all'esigenza di accompagnare gli studenti nel processo di orientamento, favorendo la consapevolezza delle proprie attitudini e potenzialità. Il percorso imprenditoriale, inteso in chiave educativa, consente di sviluppare spirito di iniziativa, autonomia decisionale e capacità di problem solving, elementi fondamentali per le scelte formative successive.

Attività

Le attività saranno organizzate in modalità laboratoriale e cooperativa e comprenderanno: brainstorming guidato, individuazione di bisogni e problemi reali, ideazione di una "mini startup scolastica", definizione dell'identità del progetto, realizzazione di un semplice prototipo o rappresentazione grafica e costruzione di un "pitch" finale per la presentazione dell'idea. All'interno del percorso sarà introdotto un uso guidato e consapevole dell'intelligenza artificiale come supporto alla creatività e alla progettazione.

Gli alunni saranno accompagnati a utilizzare strumenti digitali per stimolare il brainstorming, generare spunti di idee, migliorare proposte progettuali e rielaborare contenuti in forma creativa. L'AI sarà proposta come strumento di supporto al pensiero umano e non sostitutivo, con particolare attenzione alla verifica delle informazioni e all'uso responsabile delle tecnologie digitali.

Obiettivi

Il modulo mira a sviluppare spirito di iniziativa, creatività, capacità di lavorare in gruppo, problem solving e competenze comunicative. Si intende inoltre potenziare la capacità di progettare soluzioni semplici a problemi reali, rafforzare la motivazione e favorire la consapevolezza delle proprie attitudini in ottica orientativa e digitale.

Finalità

La finalità del percorso è promuovere una forma di pensiero progettuale e imprenditoriale educativo, inteso come capacità di

	<p>trasformare idee in azioni concrete attraverso il lavoro collaborativo, l'uso consapevole delle tecnologie e la risoluzione creativa dei problemi, sostenendo il processo di orientamento scolastico e personale.</p> <p>Metodologie Saranno adottate metodologie attive e laboratoriali: learning by doing, cooperative learning, project based learning, brainstorming, problem solving, gamification e role playing.</p> <p>Risultati attesi (indicatori osservabili) Si prevede un miglioramento della capacità di collaborazione, una maggiore partecipazione attiva, lo sviluppo dello spirito di iniziativa, un incremento della creatività e delle competenze di problem solving, una maggiore sicurezza comunicativa e la capacità di presentare un progetto in modo strutturato. Si attende inoltre una prima consapevolezza nell'uso critico e responsabile degli strumenti di intelligenza artificiale.</p>
Data inizio prevista	05/10/2026
Data fine prevista	30/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	FGMM86101L
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Startup Lab: idee che diventano progetto

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	255220 - Laboratorio di Avventura Digitale

Descrizione

Il modulo si inserisce nella Summer School Experience del progetto "BenEssere a scuola" e promuove lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e della cittadinanza digitale consapevole nella scuola primaria, attraverso un approccio laboratoriale, ludico ed esperienziale.

L'intervento risponde all'esigenza di avvicinare precocemente gli alunni al linguaggio del digitale in modo attivo e motivante, trasformando la tecnologia in uno strumento di esplorazione, collaborazione e problem solving. L'obiettivo è sviluppare competenze logiche e operative di base, promuovendo al contempo comportamenti responsabili nell'uso degli strumenti digitali.

La scelta del percorso nasce dalla necessità di proporre esperienze significative e concrete, capaci di stimolare curiosità, partecipazione e cooperazione tra pari, superando un approccio trasmissivo e favorendo invece la costruzione attiva degli apprendimenti.

Attività

Le attività saranno organizzate come un "Digital Adventure Lab" e prevederanno giochi di coding unplugged, costruzione di lego, attività di sequenze logiche e algoritmi attraverso il movimento e la narrazione, esercizi di risoluzione di problemi, pixel art, storytelling digitale e semplici produzioni multimediali. Gli alunni saranno coinvolti in "missioni" progressive che richiedono collaborazione, ragionamento e creatività.

Un focus specifico sarà dedicato alla cittadinanza digitale, con attività guidate e situazioni simulate finalizzate alla comprensione delle regole di comportamento online, del rispetto degli altri, della tutela dei dati personali e dell'uso consapevole delle tecnologie.

Obiettivi

Gli obiettivi riguardano lo sviluppo del pensiero logico e computazionale, la capacità di analizzare e risolvere problemi, il potenziamento della creatività digitale, la promozione della collaborazione e l'acquisizione di comportamenti corretti nell'ambiente digitale.

Metodologie

Le metodologie saranno adottate saranno attive e inclusive: learning by doing, gamification, cooperative learning, problem solving, peer education e attività unplugged. L'apprendimento sarà basato sull'esperienza diretta, sulla sperimentazione e sulla

	partecipazione attiva degli alunni. Risultati attesi Includono il miglioramento delle capacità logiche e di problem solving, una maggiore partecipazione alle attività, lo sviluppo di competenze digitali di base, una più consapevole cittadinanza digitale e un incremento della motivazione verso attività scientifico-tecnologiche
Data inizio prevista	01/10/2026
Data fine prevista	30/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	FGEE86103Q
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Laboratorio di Avventura Digitale

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria; sport, gioco didattico
Titolo modulo	255237 - Gioco e Benessere in ambiente acquatico

Descrizione

Il modulo si inserisce nella Summer School Experience del progetto "BenEssere a scuola" ed è rivolto in forma verticale agli alunni della scuola primaria e della scuola secondaria di I grado. L'intervento utilizza lo sport, il gioco motorio e in particolare l'attività natatoria come strumenti educativi per promuovere il benessere psicofisico, la socializzazione e lo sviluppo delle competenze trasversali.

La scelta del percorso nasce dalla consapevolezza che l'attività motoria, e in particolare il nuoto, rappresenta un contesto privilegiato per favorire inclusione, partecipazione attiva e superamento delle differenze individuali. L'ambiente acquatico consente infatti di sperimentare il movimento in modo progressivo, sicuro e motivante, valorizzando le potenzialità di ciascun alunno e rafforzando la fiducia in sé stessi.

Attività

Le attività saranno strutturate in forma laboratoriale e ludico-sportiva e comprenderanno giochi acquatici guidati, percorsi motori in acqua, attività di ambientamento e familiarizzazione con l'ambiente acquatico, esercizi di coordinazione e respirazione, staffette e giochi di squadra, attività cooperative e sfide motorie progressive.

Il modulo promuove un approccio inclusivo e graduale, in cui ogni alunno può partecipare secondo il proprio livello di abilità, senza enfasi sulla prestazione ma sul miglioramento personale, sulla collaborazione e sulla partecipazione attiva.

Obiettivi

Gli obiettivi riguardano lo sviluppo delle capacità motorie di base, il miglioramento della coordinazione e dell'equilibrio, il potenziamento delle competenze relazionali e cooperative, la promozione di stili di vita sani e attivi e il rafforzamento dell'autostima e della fiducia nelle proprie capacità.

Saranno adottate metodologie attive, esperienziali e inclusive, basate sul gioco motorio e sull'apprendimento situato in ambiente acquatico. Le attività saranno organizzate secondo una progressione didattica graduale, che parte dall'ambientamento fino alla realizzazione di giochi e percorsi strutturati in acqua.

Metodologie

Si privilegeranno il gioco didattico, il learning by doing e il cooperative learning, attraverso attività di gruppo, staffette, giochi di squadra e sfide motorie cooperative. Saranno utilizzate

	<p>strategie di peer education per favorire l'aiuto reciproco e l'inclusione tra pari, con particolare attenzione alla valorizzazione delle differenze individuali.</p> <p>L'approccio sarà di tipo ludico-sportivo e non competitivo, orientato al miglioramento personale, alla partecipazione attiva e allo sviluppo della fiducia in sé stessi. Particolare attenzione sarà dedicata alla sicurezza in acqua, alla gestione consapevole del corpo e alla progressiva autonomia motoria.</p>
Data inizio prevista	01/10/2026
Data fine prevista	30/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	Piscina
Numero destinatari	19
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Gioco e Benessere in ambiente acquatico

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

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	255275 - Raccontare - Comunicare - Creare

Descrizione

Il modulo è finalizzato al potenziamento della lingua italiana come strumento di comunicazione, espressione e rielaborazione personale. I contenuti riguardano la comprensione e produzione di testi orali e scritti, la narrazione di esperienze, la scrittura creativa, la comunicazione efficace, l'uso consapevole della lingua nei diversi contesti e l'arricchimento lessicale.

La scelta del percorso nasce dall'esigenza di rafforzare negli alunni le competenze linguistiche di base attraverso attività motivanti, pratiche e laboratoriali. L'italiano viene proposto non come disciplina teorica, ma come strumento vivo per raccontare sé stessi, collaborare, creare contenuti e comunicare in modo efficace, in un contesto di apprendimento attivo e inclusivo tipico del Piano Estate.

Attività

Le attività saranno organizzate in forma laboratoriale e comprenderanno: storytelling guidato e libero, scrittura creativa di racconti brevi, costruzione di testi collaborativi, giochi linguistici, attività di riscrittura e rielaborazione di storie, produzione di dialoghi e sceneggiature semplici, reading ad alta voce e attività di ascolto attivo.

Una parte del percorso sarà dedicata alla produzione di elaborati narrativi e comunicativi collegati alla Summer School Experience, come diari di bordo delle attività, racconti delle esperienze vissute, e brevi testi destinati alla realizzazione di prodotti multimediali (es. cortometraggi o presentazioni digitali).

Obiettivi

Il modulo mira a potenziare le competenze linguistiche di base, migliorare la comprensione e la produzione di testi orali e scritti, sviluppare la capacità di comunicare in modo chiaro ed efficace, arricchire il lessico e stimolare la creatività espressiva. Si intende inoltre rafforzare la fiducia nell'espressione personale e la partecipazione attiva.

Finalità

La finalità del percorso è promuovere un uso consapevole, creativo e funzionale della lingua italiana, intesa come strumento fondamentale di comunicazione, relazione e costruzione del pensiero. Il modulo contribuisce allo sviluppo delle competenze linguistiche e alla valorizzazione dell'espressione personale all'interno di un contesto inclusivo e laboratoriale.

	<p>Metodologie</p> <p>Saranno adottate metodologie attive e partecipative: learning by doing, cooperative learning, peer education, storytelling, brainstorming, circle time, scrittura creativa e attività laboratoriali. L'apprendimento sarà centrato sull'esperienza, sulla produzione di testi significativi e sulla collaborazione tra pari.</p> <p>Risultati attesi (indicatori osservabili)</p> <p>Si prevede un miglioramento delle competenze di comprensione e produzione linguistica, una maggiore sicurezza nell'espressione orale e scritta, un incremento della partecipazione attiva, il potenziamento della creatività narrativa e una maggiore motivazione verso lo studio della lingua italiana. Sarà inoltre osservabile una migliore capacità di lavorare in gruppo e di rielaborare esperienze in forma testuale.</p>
Data inizio prevista	05/10/2026
Data fine prevista	30/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	FGMM86101L
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Raccontare - Comunicare - Creare

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria; sport, gioco didattico
Titolo modulo	274158 - Acquaticità e Benessere

Descrizione

La scelta del percorso in ambiente acquatico risponde all'esigenza di promuovere il benessere globale degli studenti attraverso attività motorie altamente inclusive, in grado di valorizzare tutti i livelli di abilità. L'ambiente piscina rappresenta un contesto educativo privilegiato per lo sviluppo dell'autonomia, della fiducia in sé stessi e della collaborazione tra pari, favorendo il superamento delle paure e il rafforzamento del senso di sicurezza personale.

Il modulo è finalizzato allo sviluppo delle competenze motorie, sociali e relazionali attraverso attività di educazione motoria in ambiente acquatico. I contenuti riguardano l'acquisizione e il consolidamento delle abilità natatorie di base, la familiarizzazione con l'ambiente piscina, la sicurezza in acqua, il controllo del corpo, la respirazione, la coordinazione motoria e la collaborazione in attività ludico-sportive. Le attività sono orientate al benessere psicofisico e alla partecipazione attiva degli studenti, in un contesto educativo inclusivo e motivante.

Attività

Le attività saranno di tipo progressivo, laboratoriale e cooperativo e comprenderanno:

- esercizi di ambientamento e familiarizzazione con l'acqua
- attività di galleggiamento e controllo della respirazione
- giochi acquatici individuali e di gruppo
- percorsi motori in acqua per lo sviluppo della coordinazione
- attività ludico-sportive cooperative (staffette, giochi di squadra)
- esercizi guidati per l'apprendimento delle tecniche natatorie di base
- attività di sicurezza in acqua e comportamenti corretti in ambiente acquatico
- momenti di riflessione sul lavoro svolto e sulla collaborazione

Obiettivi

Il modulo mira a sviluppare:

- abilità motorie di base in ambiente acquatico
- coordinazione, equilibrio e controllo del corpo
- autonomia e sicurezza personale in acqua
- capacità di lavorare in gruppo e rispettare le regole
- fiducia in sé stessi e superamento delle difficoltà

Finalità

La finalità del percorso è promuovere il benessere psicofisico e relazionale degli studenti attraverso attività motorie in ambiente acquatico, favorendo l'inclusione, la socializzazione e lo sviluppo

	<p>dell'autonomia personale. Il modulo contribuisce alla crescita globale dell'alunno attraverso esperienze significative, sicure e motivanti.</p> <p>Metodologie Saranno adottate metodologie attive e progressive: learning by doing, cooperative learning, didattica ludico-motoria, gioco sportivo, peer education e attività guidate in acqua. L'apprendimento sarà esperienziale e basato sulla gradualità, sulla sicurezza e sulla collaborazione tra pari.</p> <p>Risultati attesi (indicatori osservabili)</p> <ul style="list-style-type: none"> •miglioramento delle capacità motorie in acqua •sviluppo della collaborazione e del rispetto delle regole •superamento di eventuali paure legate all'ambiente acquatico •rafforzamento della fiducia nelle proprie capacità
Data inizio prevista	22/06/2026
Data fine prevista	30/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	piscina
Numero destinatari	19
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Acquaticità e Benessere

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

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	278301 - Il Suono delle Emozioni

Descrizione

Il modulo nasce con l'obiettivo di promuovere la consapevolezza culturale, la creatività e l'espressione personale attraverso la musica e il canto come strumenti di partecipazione, inclusione e crescita relazionale. Il percorso intende valorizzare il linguaggio espressivo quale forma universale di comunicazione capace di favorire il dialogo, la collaborazione e il senso di appartenenza alla comunità scolastica.

Le attività saranno orientate alla scoperta delle potenzialità espressive all'ascolto attivo del canto, alla pratica musicale e alla valorizzazione delle diverse culture. Attraverso esperienze laboratoriali e performative, gli alunni saranno coinvolti in un percorso creativo finalizzato alla realizzazione di una manifestazione culturale conclusiva aperta alla comunità scolastica e al territorio.

Il laboratorio rappresenta un'opportunità educativa significativa per rafforzare motivazione, partecipazione attiva e competenze trasversali, favorendo il benessere relazionale e la socializzazione in un contesto inclusivo e stimolante.

Attività

Le attività saranno organizzate in forma laboratoriale, cooperativa e progressiva e comprenderanno esercizi di educazione all'ascolto, uso espressivo della voce, giochi ritmici e musicali, attività corali, interpretazione di brani musicali, momenti di improvvisazione creativa. Gli alunni saranno inoltre coinvolti nella preparazione di performance musicali e canore, nella scelta dei repertori e nell'organizzazione della manifestazione finale. Particolare attenzione sarà dedicata alla collaborazione tra pari, alla valorizzazione delle potenzialità individuali e alla partecipazione attiva di tutti gli studenti.

Obiettivi

Il modulo mira a sviluppare competenze espressive, musicali e comunicative attraverso esperienze artistiche condivise. Intende favorire la capacità di lavorare in gruppo, l'ascolto reciproco, la gestione delle emozioni e la valorizzazione della creatività personale. Il percorso promuove inoltre la consapevolezza culturale, il rispetto delle diversità e il rafforzamento del senso di appartenenza alla comunità scolastica.

Finalità

La finalità del percorso è promuovere il benessere personale e relazionale degli studenti attraverso la musica, canto e narrazione

	<p>come strumenti di inclusione, partecipazione e crescita culturale. Il modulo contribuisce allo sviluppo dell'autostima, della sensibilità artistica e delle competenze sociali, favorendo esperienze educative coinvolgenti e significative.</p> <p>Metodologie Saranno adottate metodologie attive e laboratoriali: learning by doing, cooperative learning, peer education, circle time, didattica musicale attiva, improvvisazione guidata e lavoro di gruppo. L'apprendimento sarà centrato sull'esperienza, sulla partecipazione e sulla dimensione collaborativa della pratica musicale.</p> <p>Risultati attesi (indicatori osservabili) Si prevede un miglioramento delle competenze espressive, musicali e relazionali degli alunni, una maggiore partecipazione attiva alle attività di gruppo e un rafforzamento dell'autostima e della fiducia nelle proprie capacità comunicative. Gli studenti svilupperanno maggiore consapevolezza culturale, capacità collaborative e senso di appartenenza alla comunità scolastica attraverso la realizzazione condivisa della manifestazione finale.</p>
Data inizio prevista	14/09/2026
Data fine prevista	31/12/2026
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 Suono delle Emozioni

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

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