

AVVISO - 81652, 23/05/2025, FSE+, Piano Estate 2025-2026
CANDIDATURA N. 13952
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.C. "G.GARIBALDI - G.PAOLO II"
Codice meccanografico	TPIC829001
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA SAN LEONARDO N.27
Provincia	TRAPANI
Comune	SALEMI
CAP	91018
Telefono	0924982254
Email	TPIC829001@istruzione.it
Sito web	https://icgaribaldisalemi.edu.it/
Numero Alunni	821
Plessi	TPIC829001 TPAA82901T TPAA82902V TPAA82903X TPAA829041 TPAA829052 TPEE829013 TPEE829024 TPEE829035 TPEE829046 TPEE829057 TPMM829012 TPMM829023

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2025-2026
Istituto	TPIC829001 - I.C. "G.GARIBALDI
Codice candidatura	13952
Importo totale richiesto	€ 79.841,00

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - Imparo, Gioco, Cresco	€ 79.841,00
TOTALE PROGETTI	€ 79.841,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenze in materia di cittadinanza	Cittadini Crescono	€ 8.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Viva lo Sport	€ 8.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Percorsi in movimento	€ 7.807,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Scrivo e Racconto	€ 8.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Favole e Fantasia	€ 8.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	Esploriamo l'inglese	€ 8.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	Avventure linguistiche	€ 7.554,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Curiosi per Natura	€ 8.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Matematica e Meraviglia	€ 8.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Clicca e Crea	€ 8.060,00
TOTALE MODULI			€ 79.841,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Imparo, Gioco, Cresco

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo

ESO4.6.A4.A - Imparo, Gioco, Cresco

Descrizione

Il progetto, articolato in dieci moduli formativi, si inserisce nell'ambito del Programma Nazionale "Scuola e Competenze" 2021-2027 – Obiettivo specifico ESO4.6, volto a promuovere l'accesso equo e inclusivo a un'istruzione di qualità, contrastare la dispersione scolastica e favorire la socialità, l'inclusione e il benessere degli studenti, in particolare durante i periodi di sospensione estiva delle attività didattiche.

L'iniziativa nasce con l'intento di valorizzare il tempo extrascolastico, rafforzando competenze di base, relazionali e trasversali attraverso un'offerta educativa integrata e multidisciplinare, che coniuga apprendimento e partecipazione attiva. Il progetto si rivolge a studentesse e studenti della scuola primaria, con l'obiettivo di offrire un contesto formativo dinamico, motivante e inclusivo, capace di rispondere ai diversi bisogni educativi e promuovere il successo formativo.

I dieci moduli sono stati progettati tenendo conto della varietà dei linguaggi e delle competenze chiave, in un'ottica di continuità educativa e valorizzazione delle potenzialità di ciascuno. In particolare, il progetto prevede:

- 2 moduli di Lingua madre (Italiano), mirati al consolidamento delle competenze linguistiche e comunicative, al rafforzamento della comprensione del testo e alla valorizzazione dell'espressività attraverso attività creative e cooperative;
- 2 moduli di Matematica, Scienze e Tecnologie, volti a potenziare la logica, il ragionamento e l'osservazione del mondo naturale e tecnologico, attraverso esperienze laboratoriali, esperimenti, giochi matematici e attività STEM;
- 1 modulo sulle Competenze di cittadinanza, incentrato su educazione civica, consapevolezza dei diritti e dei doveri, sostenibilità ambientale, partecipazione democratica e rispetto della diversità, con metodologie attive e inclusive;
- 2 moduli di Educazione motoria, finalizzati a promuovere il benessere fisico, la collaborazione, il rispetto delle regole e lo spirito di gruppo, mediante attività ludico-sportive e giochi all'aperto;
- 1 modulo di Pensiero computazionale, creatività e cittadinanza digitale, che intende sviluppare abilità logiche e creative, promuovere l'uso consapevole del digitale, la sicurezza online, la cooperazione e la risoluzione di problemi;
- 2 moduli di Lingua straniera (inglese), dedicati al potenziamento delle competenze linguistiche e comunicative in lingua inglese, con approcci interattivi, attività di ascolto, conversazione e giochi didattici.

	<p>Ogni modulo sarà condotto da un esperto e supportato da un tutor, con il coinvolgimento attivo degli studenti in attività pratiche e cooperative. L'impianto metodologico del progetto si fonda su didattiche laboratoriali, approcci esperienziali e personalizzazione degli apprendimenti, anche attraverso la valorizzazione delle risorse del territorio.</p> <p>La scuola intende costruire un ambiente accogliente e stimolante, in cui l'apprendimento diventi occasione di scoperta, relazione e crescita. Il progetto si propone di rafforzare il senso di appartenenza alla comunità scolastica, prevenire l'isolamento, offrire opportunità educative di qualità anche agli alunni con bisogni educativi speciali, valorizzando talenti, interessi e potenzialità individuali.</p> <p>In linea con gli obiettivi del FSE+ e con le finalità dell'avviso pubblico, il progetto punta a integrare e ampliare l'offerta formativa della scuola, contribuendo a ridurre i divari educativi e promuovere equità, inclusione e pari opportunità.</p>
Codice CUP	J94D25000990007
Data inizio prevista	20/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	10
Importo richiesto	€ 79.841,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	102592 - Viva lo Sport

Descrizione

Il modulo “Viva lo Sport” ha come obiettivo quello di promuovere, attraverso il gioco e il movimento, uno sviluppo armonico e consapevole del corpo, valorizzando l'attività motoria come strumento per il benessere fisico, la socializzazione, l'autostima e la crescita personale. Il percorso si rivolge agli alunni della scuola primaria e propone un'esperienza ludico-sportiva inclusiva, stimolante e partecipativa, capace di rafforzare competenze motorie, sociali e relazionali.

Attraverso attività dinamiche e strutturate, i bambini saranno coinvolti in giochi di squadra, percorsi motori, staffette, mini tornei, esercizi di coordinazione, equilibrio e orientamento nello spazio. Le proposte saranno adattate alle diverse fasce d'età e capacità motorie, con particolare attenzione alla sicurezza, alla progressività degli esercizi e alla valorizzazione del movimento come momento di gioia, espressione e appartenenza al gruppo. Il modulo intende sviluppare le capacità motorie di base (camminare, correre, saltare, lanciare, afferrare, rotolare, arrampicarsi) e le abilità più complesse legate al gioco sportivo (collaborare, rispettare i turni, accettare le regole, gestire le emozioni, controllare il corpo nello spazio), con l'obiettivo di educare al rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente.

“Viva lo Sport” promuove anche valori fondamentali della cittadinanza attiva e responsabile: la lealtà, il fair play, la cooperazione, la tolleranza e l'inclusione. I giochi proposti, individuali e di gruppo, saranno occasione per riflettere insieme sul senso delle regole, sull'importanza dell'impegno, della perseveranza e del rispetto reciproco.

In coerenza con l'Obiettivo Specifico ESO4.6 del Programma Nazionale “Scuola e Competenze” 2021–2027, il modulo mira a contrastare la dispersione scolastica implicita, sostenere il benessere globale degli studenti e valorizzare il tempo estivo come opportunità di crescita personale e di rafforzamento delle competenze trasversali. L'intervento si fonda su un'impostazione educativa che unisce il corpo e la mente, e che riconosce il movimento come linguaggio e come diritto.

Il modulo sarà progettato per garantire l'inclusione di tutti gli alunni, compresi quelli con bisogni educativi speciali (BES), attraverso attività personalizzate, strategie facilitanti e un'organizzazione flessibile degli spazi e dei tempi. Il tutor scolastico affiancherà l'esperto per sostenere i bambini nei momenti di difficoltà e per favorire la partecipazione attiva di ciascuno.

Le attività saranno realizzate preferibilmente in spazi all'aperto o

	<p>in palestra, con l'eventuale coinvolgimento di associazioni sportive del territorio per esperienze dimostrative o collaborative.</p> <p>Sono previsti momenti di restituzione finale, come mini-olimpiadi, esibizioni, giochi di squadra aperti alle famiglie o agli altri moduli, per celebrare l'impegno e i progressi raggiunti. I materiali utilizzati saranno semplici e sicuri, privilegiando l'uso di attrezzature leggere, palle, cerchi, con, corde, tappeti morbidi e giochi autocostruiti.</p> <p>"Viva lo Sport" intende offrire agli alunni un ambiente educativo stimolante, sereno e attivo, dove il corpo possa esprimersi, muoversi e imparare in libertà. Lo sport diventa così veicolo di benessere, socialità, inclusione e crescita, contribuendo alla formazione integrale della persona e alla costruzione di una cittadinanza consapevole e solidale.</p>
Data inizio prevista	20/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	TPIC829001
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Viva lo Sport

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
TOTALE				€ 8.060,00

MODULO

Tipo modulo	Competenze in materia di cittadinanza
Titolo modulo	102530 - Cittadini Crescono

Descrizione

Il modulo "Cittadini Crescono" è pensato per accompagnare gli alunni della scuola primaria in un percorso di scoperta e sperimentazione dei valori fondamentali della convivenza civile, della responsabilità individuale e collettiva, del rispetto delle regole, dell'identità personale e sociale e della partecipazione attiva alla vita di comunità.

Attraverso un approccio laboratoriale, esperienziale e cooperativo, il modulo mira a sviluppare le competenze di cittadinanza previste nelle Indicazioni Nazionali e valorizzate dal Programma Nazionale "Scuola e Competenze" 2021-2027, in linea con l'Obiettivo Specifico ESO4.6: promuovere una formazione inclusiva, equa e orientata ai diritti.

Gli alunni saranno coinvolti in attività dinamiche e partecipative: giochi di ruolo, circle time, discussioni guidate, storytelling valoriale, drammatizzazioni, creazione di regole condivise, laboratori sul rispetto delle differenze, progettazione di simboli, bandiere e "Costituzioni di classe", osservazioni sul funzionamento della scuola come comunità democratica.

I temi trattati comprenderanno:

- L'identità personale e l'autostima
- Il gruppo, l'altro, l'empatia e la cooperazione
- Le regole e la giustizia
- I diritti e i doveri dei bambini
- L'ambiente e i beni comuni
- La diversità come ricchezza
- Il rispetto degli altri, delle opinioni e delle culture
- La partecipazione attiva e responsabile

L'approccio sarà trasversale e interdisciplinare, in stretto collegamento con l'educazione civica, l'educazione ambientale, la legalità e la cittadinanza digitale. Le attività saranno progettate per essere accessibili e inclusive, utilizzando strumenti facilitanti, materiali visivi e strategie cooperative, in modo da garantire la partecipazione di tutti, con attenzione particolare agli alunni con bisogni educativi speciali (BES).

Il contesto educativo sarà caratterizzato da un clima di fiducia, ascolto e dialogo, in cui ogni bambino potrà sentirsi valorizzato, riconosciuto e parte attiva di un gruppo. L'obiettivo è quello di rafforzare le competenze sociali, comunicative ed emotive, fondamentali per la costruzione di una cittadinanza consapevole, critica e responsabile.

L'esperto condurrà le attività insieme a un tutor scolastico, che curerà il supporto organizzativo e relazionale, oltre alla registrazione delle presenze e alla documentazione delle attività

	<p>sulla piattaforma SIF2127.</p> <p>Nel corso del modulo, potranno essere previsti momenti di collegamento con il territorio: incontri con figure istituzionali (es. vigile, bibliotecario, consigliere comunale), visite guidate, piccoli progetti per il bene comune (es. cura di uno spazio scolastico), attività interattive con le famiglie.</p> <p>“Cittadini Crescono” rappresenta un’occasione preziosa per vivere l’educazione alla cittadinanza in modo attivo, coinvolgente e formativo, favorendo nei bambini la consapevolezza dei propri diritti e doveri e la capacità di contribuire, fin da piccoli, alla costruzione di una società più giusta, accogliente e sostenibile.</p>
Data inizio prevista	20/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	TPIC829001
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Cittadini Crescono

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
TOTALE				€ 8.060,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	102572 - Clicca e Crea

Descrizione

Il modulo “Clicca e Crea” si propone di accompagnare gli alunni della scuola primaria in un percorso che unisce creatività espressiva, uso consapevole del digitale e pensiero computazionale. Obiettivo del modulo è sviluppare competenze digitali di base, abilità narrative, artistiche e logiche, incoraggiando i bambini a usare le tecnologie non solo come strumenti di consumo passivo, ma come mezzi per creare, comunicare e pensare.

Il percorso didattico sarà articolato in attività laboratoriali, in cui i bambini saranno coinvolti nella produzione di contenuti digitali: disegni interattivi, storie animate, presentazioni, fumetti digitali, brevi video, giochi narrativi. Verranno utilizzati software e applicazioni a misura di bambino per stimolare l'immaginazione e la capacità di costruire prodotti digitali personali e originali.

Il modulo sarà anche un'occasione per rafforzare il pensiero logico e computazionale, attraverso attività di programmazione visuale, giochi di logica, esercizi di sequenziamento e percorsi interattivi unplugged. I bambini impareranno a pianificare, progettare e testare le proprie idee, sviluppando autonomia, spirito di iniziativa e resilienza nell'affrontare gli errori e nel migliorare i propri elaborati.

La dimensione della cittadinanza digitale sarà trasversale e integrata: ogni attività sarà occasione per riflettere sui comportamenti corretti online, sul linguaggio rispettoso, sull'identità digitale e sull'importanza della sicurezza in rete. I bambini verranno sensibilizzati al concetto di traccia digitale, alle regole di convivenza online e alla necessità di usare gli strumenti digitali in modo responsabile e collaborativo.

Le attività saranno differenziate per età, bisogni e stili cognitivi, in modo da garantire l'accessibilità e la partecipazione di tutti. Gli alunni con bisogni educativi speciali (BES) saranno accompagnati da strategie inclusive, con il supporto del tutor, l'uso di materiali facilitanti e la valorizzazione delle abilità individuali. Il lavoro sarà prevalentemente a piccoli gruppi o in coppia, per incentivare il confronto e la collaborazione.

Coerentemente con l'Obiettivo Specifico ESO4.6 del Programma Nazionale “Scuola e Competenze” 2021–2027, il modulo “Clicca e Crea” contribuisce alla promozione di una scuola equa, aperta all'innovazione, capace di motivare gli alunni, rafforzare la loro autostima e ridurre le disuguaglianze, anche nei contesti sociali più fragili.

L'esperto guiderà il laboratorio creativo digitale con il supporto del tutor scolastico, che affiancherà gli alunni, curerà la

	<p>documentazione e assicurerà il monitoraggio dell'inclusione e della partecipazione.</p> <p>Nel corso del modulo, potranno essere realizzate piccole esposizioni digitali dei lavori creati, e-book collettivi, video-presentazioni o "giornalini digitali", anche da condividere con le famiglie e con la comunità scolastica. Questi prodotti finali rappresenteranno non solo il risultato del percorso, ma anche strumenti per valorizzare l'impegno dei bambini e la loro capacità di comunicare, creare e crescere insieme.</p> <p>"Clicca e Crea" vuole dunque offrire un'opportunità educativa ricca, inclusiva e moderna, in cui i bambini possano scoprire il potere creativo del digitale, imparare a pensare come progettisti e sviluppare un atteggiamento critico e responsabile verso le tecnologie che fanno parte del loro presente e del loro futuro.</p>
Data inizio prevista	20/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	TPIC829001
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Clicca e Crea

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
TOTALE				€ 8.060,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	102923 - Esploriamo l'inglese

Descrizione

Il modulo "Esploriamo l'inglese" è un percorso educativo studiato per far scoprire ai bambini della scuola primaria le basi della lingua inglese attraverso un approccio interdisciplinare, coinvolgente e pratico. L'obiettivo principale è promuovere nei bambini l'interesse e la curiosità per l'inglese, facilitando l'acquisizione di semplici competenze comunicative e il piacere di conoscere nuove parole, espressioni e aspetti culturali del mondo anglofono.

Questo percorso si propone di strutturare un'esperienza di apprendimento orientata alla scoperta e alla sperimentazione, caratterizzata da attività che vanno oltre la semplice memorizzazione, favorendo l'interazione attiva, il gioco e il lavoro collaborativo. Gli alunni, attraverso attività stimolanti, manipolative e ludiche, saranno guidati nella comprensione di concetti di base come saluti, numeri, colori, oggetti e semplici frasi di uso quotidiano.

Il metodo adottato si basa sull'interattività e sull'immersione, creando un ambiente di apprendimento naturale e motivante che stimola l'ascolto, la ripetizione e l'espressione orale. Le attività prevedono l'uso di canzoni, filastrocche, giochi di ruolo, storie illustrate e attività di laboratorio creativo, che permettono ai bambini di entrare in contatto con la lingua straniera in modo diretto, coinvolgente e positivo.

Un elemento centrale del modulo è l'apprendimento attraverso il gioco: i bambini saranno coinvolti in quiz linguistici, attività di drammatizzazione e giochi motori, che favoriscono l'assimilazione delle nuove parole e frasi e sviluppano le capacità di comprensione e produzione orale. La ripetizione e l'uso pratico costituiscono le strategie principali per consolidare le competenze fondamentali, riconoscendo l'importanza di un approccio empatico e sicuro che favorisca l'autostima dei piccoli allievi.

Il percorso si avvale anche di materiali audiovisivi, flashcard, risorse multimediali e ambientazioni simboliche, pensate per stimolare le diverse modalità di apprendimento dei bambini. La presenza di figure professionali qualificate – un esperto di didattica dell'inglese e un tutor – garantisce la qualità della didattica e il supporto continuo, facilitando l'organizzazione delle attività e l'attenzione alle caratteristiche di ogni studente.

"Esploriamo l'inglese" mira anche a promuovere la conoscenza interculturale, attraverso la presentazione di brevi aspetti culturali di paesi anglofoni, come tradizioni, festività, cibi e modi di vivere, utilizzando supporti multimediali e attività pratiche. In questo modo, il modulo favorisce un approccio globale, che unisce

	<p>l'apprendimento linguistico alle competenze civiche, promuovendo valori di rispetto e curiosità verso altre culture.</p> <p>Le attività sono pensate per essere svolte in orario extracurricolare, ad esempio nel pomeriggio o durante i periodi di sospensione delle lezioni, creando un momento di svago e crescita personale che rafforza l'autonomia, l'immaginazione e la socialità dei bambini. La durata del modulo può essere modulata, con incontri settimanali o intensivi durante le vacanze, a seconda delle esigenze della scuola e delle risorse disponibili.</p> <p>In conclusione, "Esploriamo l'inglese" rappresenta un'occasione per accostare i bambini alla lingua inglese in modo giocoso e naturale, ponendo le basi di una futura padronanza comunicativa e di una conoscenza interculturale che accompagneranno i piccoli studenti lungo tutto il percorso scolastico e oltre. Con ambientazioni creative e approcci coinvolgenti, questo modulo aiuta i bambini a scoprire l'inglese come una vera e propria avventura, stimolando i loro sensi, la loro curiosità e il loro entusiasmo per il mondo linguistico e culturale straniero.</p>
Data inizio prevista	20/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	TPIC829001
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Esploriamo l'inglese

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
TOTALE				€ 8.060,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	102650 - Percorsi in movimento

Descrizione

Il modulo "Percorsi in movimento" è un'attività educativa e formativa ideata per promuovere lo sviluppo delle competenze motorie, cognitive e sociali dei bambini in età primaria. Rende i bambini protagonisti attivi nel loro percorso di apprendimento attraverso attività motoria ludiche, creative e motore-educative, favorendo il benessere psico-fisico, l'inclusione e la socializzazione.

L'obiettivo principale è stimolare nei bambini l'amore per il movimento e la scoperta del proprio corpo, integrando esercizi di coordinazione, equilibrio, agilità e percezione spaziale. Attraverso percorsi motori strutturati, giochi di squadra e attività di problem solving motorio, il modulo mira a rafforzare le capacità di teamwork, rispetto delle regole e autoregolazione emotiva, elementi fondamentali per lo sviluppo complessivo degli alunni. Le attività proposte si avvalgono di approcci didattici innovativi, caratterizzati da un forte carattere di sperimentazione e ludicità, che coinvolgono i bambini in percorsi motori vari e diversificati. Si promuove la personalizzazione delle attività in base alle diverse esigenze degli studenti, anche considerando eventuali bisogni educativi speciali, favorendo un ambiente inclusivo e favorevole all'apprendimento.

Il percorso si articola in più incontri, ciascuno caratterizzato da esercizi pratici, giochi di movimento, esercitazioni di coordinazione e attività collaborative. Le sessioni sono strutturate per permettere agli studenti di esplorare e migliorare le proprie capacità motorie, con particolare attenzione alla partecipazione attiva e all'autonomia.

Il modulo prevede l'impiego di figure professionali quali un esperto in educazione motoria e un tutor, che supportano la didattica, la gestione delle attività e la rilevazione dei risultati. La presenza di eventuali figure aggiuntive permette di ampliare l'offerta e offrire approfondimenti personalizzati, garantendo la partecipazione e l'inclusione di tutti gli alunni.

Inoltre, il modulo si inquadra in un progetto più ampio di promozione del benessere e dello sviluppo integrato degli studenti, rafforzando il legame tra scuola, territorio e famiglie. Favorisce la creazione di ambienti scolastici dinamici e inclusivi, capaci di stimolare l'interesse e la motivazione dei giovani studenti nei confronti del movimento e delle pratiche sportive di base.

Attraverso "Percorsi in movimento", si intende offrire agli alunni strumenti concreti per potenziare la propria motricità, migliorare la coordinazione, sviluppare abilità sociali e favorire uno stile di vita

	attivo e salutare, condividendo l'esperienza motoria come un modo di apprendere, divertirsi e crescere insieme.
Data inizio prevista	20/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	TPIC829001
Numero destinatari	19
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Percorsi 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	€ 2.907,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 570,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.330,00
TOTALE				€ 7.807,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	102466 - Curiosi per Natura

Descrizione

Il modulo “Curiosi per Natura” nasce con l'intento di coltivare nei bambini lo stupore e l'interesse per il mondo naturale, offrendo un percorso educativo ricco di esperienze dirette, esplorazioni e attività scientifiche concrete, in grado di stimolare la curiosità, il pensiero critico e l'osservazione consapevole dell'ambiente che li circonda.

Attraverso un approccio laboratoriale e interdisciplinare, il modulo guiderà gli alunni in un viaggio alla scoperta della natura, delle sue forme, dei suoi ritmi e delle sue regole. Le attività si svolgeranno sia in aula che, ove possibile, all'aperto (cortili, giardini, piccoli spazi verdi), per permettere agli studenti di esplorare direttamente piante, animali, elementi naturali e fenomeni fisici semplici.

Gli alunni saranno coinvolti in esperimenti, raccolte di materiali, osservazioni con lenti d'ingrandimento, classificazioni, costruzione di piccoli erbari, schede naturalistiche, e realizzazione di semplici strumenti di misura. Il metodo scientifico sarà presentato in forma ludica, incoraggiando a porre domande, formulare ipotesi, verificare attraverso l'esperienza e riflettere sui risultati ottenuti.

Il modulo promuove inoltre il potenziamento delle competenze matematiche e tecnologiche legate all'ambito scientifico, attraverso attività che prevedano misurazioni, conteggi, grafici, rappresentazioni spaziali, stime e confronti, in un'ottica di collegamento tra numeri e realtà. Saranno utilizzati anche strumenti digitali semplici per documentare le esperienze, disegnare mappe concettuali o creare piccoli report fotografici delle attività svolte.

Coerentemente con l'Obiettivo Specifico ESO4.6 del Programma Nazionale “Scuola e Competenze” 2021–2027, il modulo si inserisce in un'azione educativa volta a contrastare la dispersione scolastica e promuovere l'inclusione. Il contesto sarà strutturato per favorire la partecipazione di tutti gli alunni, compresi quelli con bisogni educativi speciali (BES), grazie a una didattica differenziata e personalizzata, all'utilizzo di strumenti facilitanti e al lavoro cooperativo.

Le attività saranno proposte in piccoli gruppi o a coppie, con momenti di condivisione collettiva delle scoperte, nel rispetto dei ritmi individuali e con l'obiettivo di sviluppare anche abilità sociali, collaborazione, senso di responsabilità e spirito di squadra. Il modulo si propone inoltre di rafforzare il legame tra scuola e territorio, valorizzando l'ambiente naturale come risorsa educativa e promuovendo comportamenti di cura e rispetto verso l'ecosistema.

	<p>Le attività si svolgeranno in orario extracurricolare, durante il periodo estivo, articolate in incontri settimanali della durata di 2-3 ore. Il team educativo sarà composto da un esperto in didattica scientifica e un tutor scolastico, con il compito di facilitare l'organizzazione delle attività, sostenere la partecipazione degli alunni e curare la documentazione.</p> <p>“Curiosi per Natura” vuole essere un’esperienza di scoperta gioiosa, in cui gli alunni possano imparare a guardare il mondo con occhi attenti e meravigliati, sviluppando competenze scientifiche, abilità logiche e rispetto per l’ambiente. In questo modo, il modulo contribuirà a rendere l'estate un tempo di apprendimento vivo, inclusivo e pieno di significato.</p>
Data inizio prevista	20/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	TPIC829001
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Curiosi per Natura

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
TOTALE				€ 8.060,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	102676 - Avventure linguistiche

Descrizione

Il modulo "Avventure linguistiche" è un percorso educativo progettato per introdurre gli alunni della scuola primaria alla scoperta della lingua inglese in modo coinvolgente e ludico. L'obiettivo principale è stimolare nei bambini la curiosità per le lingue straniere, favorendo l'acquisizione delle prime competenze comunicative e il piacere di esplorare nuovi mondi culturali attraverso un'esperienza di apprendimento dinamica e interattiva. Il percorso si articola in attività variegata che rendono l'apprendimento della lingua inglese un'avventura emozionante, ricca di scoperte e di momenti di gioco collaborativo. Attraverso storie, canzoni, giochi di ruolo, attività di laboratorio creativo e esercizi di ascolto, i bambini saranno condotti a familiarizzare con vocaboli di base, espressioni di saluto, numeri, colori e parole essenziali per avviare una prima comunicazione in lingua straniera.

Il modulo si basa su un approccio esperienziale, che privilegia l'aspetto comunicativo e la partecipazione attiva degli studenti. Le attività sono progettate per essere divertenti e motivanti, favorendo l'interazione tra i bambini e la costruzione di una prima autonomia nel parlare e ascoltare l'inglese. In questo modo, si vuole promuovere non soltanto l'apprendimento linguistico, ma anche lo sviluppo di competenze sociali, capacità di ascolto e rispetto delle regole, fondamentali per la crescita personale e scolastica.

Le attività proposte prevedono l'uso di materiali visivi, audio e multimediali, che arricchiscono l'esperienza e facilitano la memorizzazione dei contenuti. Si favorisce inoltre l'utilizzo di metodologie basate sul gioco e sulla cooperazione, come tirocini, quiz linguistici, attività di teatro e giochi di movimento, che stimolano l'interesse e la motivazione dei bambini.

Il modulo "Avventure linguistiche" prevede l'impiego di figure professionali quali un insegnante esperto nella didattica della lingua inglese e un tutor che supportano la didattica, la gestione delle attività e il monitoraggio dei risultati. La presenza di eventuali figure aggiuntive permette di personalizzare ulteriormente l'offerta formativa e di garantire un'attenzione mirata alle diverse esigenze degli alunni, anche quelli con bisogni educativi speciali.

L'approccio didattico favorisce inoltre la valorizzazione delle differenze culturali, stimolando il rispetto per le diversità e la curiosità verso le tradizioni dei paesi anglofoni. Attraverso brevi laboratori culturali, i bambini potranno ascoltare storie, guardare brevi filmati e partecipare a attività che approfondiscono aspetti della cultura inglese, americana e di altri paesi anglofoni.

	<p>"Avventure linguistiche" è un modulo che si svolge in orario extrascolastico, preferibilmente durante i periodi di sospensione delle attività didattiche o nelle attività pomeridiane, per offrire ai bambini un momento di scoperta e di divertimento in un ambiente rilassato e stimolante. La durata può essere modulata in funzione delle esigenze della scuola e può prevedere incontri settimanali, bisettimanali o intensivi in periodo di vacanza.</p> <p>In conclusione, il modulo "Avventure linguistiche" mira a far vivere ai bambini un'esperienza positiva e coinvolgente con la lingua inglese, ponendo le basi per un continuo percorso di apprendimento e promuovendo la consapevolezza culturale in modo naturale, giocoso e interattivo. Al termine del percorso, i bambini avranno acquisito le prime competenze comunicative in inglese, sviluppando interesse e motivazione per un'approfondita conoscenza futura della lingua straniera, e portando avanti valori di inclusione, collaborazione e rispetto verso culture diverse.</p>
Data inizio prevista	20/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	TPIC829001
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Avventure linguistiche

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 540,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.260,00
TOTALE				€ 7.554,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	102331 - Scrivo e Racconto

Descrizione

Il modulo "Scrivo e Racconto" si propone di accompagnare gli alunni della scuola primaria in un percorso coinvolgente di potenziamento delle competenze linguistiche, con un focus particolare sulla comprensione e produzione scritta e orale. L'obiettivo principale è quello di avvicinare i bambini al mondo della parola attraverso esperienze attive, motivanti e creative, che rafforzino l'interesse per la lingua italiana e il piacere di leggere e scrivere.

L'approccio didattico sarà laboratoriale e centrato sul fare: i partecipanti saranno stimolati a raccontare storie, inventare personaggi, costruire ambientazioni e creare piccoli testi narrativi o poetici, anche in forma collettiva. Le attività comprenderanno letture animate, scrittura creativa, giochi linguistici, filastrocche, drammatizzazioni, utilizzo di immagini stimolo, realizzazione di mini-libri, fumetti e brevi racconti illustrati.

Attraverso questi strumenti, si intende migliorare la padronanza lessicale, la coesione e la coerenza testuale, la correttezza ortografica e la capacità di strutturare un discorso logico e organizzato. L'intero percorso sarà costruito in modo da valorizzare la fantasia, le emozioni e le esperienze personali degli alunni, rafforzando l'autostima, l'espressività e la motivazione allo studio.

Il modulo avrà anche una forte valenza inclusiva: verranno proposte attività differenziate e personalizzate per rispondere ai diversi bisogni educativi presenti nel gruppo, con particolare attenzione agli alunni con BES o con difficoltà di apprendimento. L'utilizzo di strategie cooperative, pair work e circle time favorirà la partecipazione attiva di tutti, promuovendo la collaborazione e il rispetto reciproco.

"Scrivo e Racconto" si configura inoltre come un'opportunità per creare un contesto di socializzazione positiva e di esplorazione guidata del linguaggio, in cui gli studenti possano sentirsi liberi di esprimersi e di comunicare, sia verbalmente che per iscritto, migliorando la capacità di ascolto e il rispetto dei tempi e delle opinioni degli altri.

Il modulo sarà articolato in incontri della durata di 2-3 ore, in orario extracurricolare, secondo un calendario distribuito nel periodo estivo, con eventuali momenti conclusivi di restituzione aperti alle

	<p>famiglie. È previsto il coinvolgimento di un esperto e di un tutor per l'intera durata del modulo, con funzioni didattiche e di accompagnamento. Verranno utilizzati materiali cartacei e digitali, supporti visivi e strumenti multimediali per rendere le attività ancora più stimolanti e accessibili.</p> <p>In sintesi, "Scrivo e Racconto" mira a consolidare le abilità linguistiche in un contesto di apprendimento sereno e giocoso, contribuendo al raggiungimento degli obiettivi di inclusione, contrasto alla dispersione implicita e valorizzazione delle competenze trasversali, in linea con le finalità del Programma Nazionale "Scuola e Competenze" 2021-2027, obiettivo ESO4.6.</p>
Data inizio prevista	20/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	TPIC829001
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Scrivo e Racconto

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
TOTALE				€ 8.060,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	102456 - Matematica e Meraviglia

Descrizione

Il modulo “Matematica e Meraviglia” si propone di offrire agli alunni della scuola primaria un percorso coinvolgente, dinamico e accessibile per il potenziamento delle competenze logico-matematiche e scientifiche. L’approccio didattico sarà fortemente esperienziale e orientato alla scoperta, alla curiosità e al ragionamento attivo, con l’obiettivo di superare la percezione della matematica come disciplina astratta e difficile, favorendo invece un apprendimento gioioso, concreto e significativo.

Il percorso si svilupperà attraverso attività laboratoriali che mettono al centro la manipolazione, l’osservazione e la sperimentazione. I bambini saranno coinvolti in giochi logici, puzzle matematici, costruzioni geometriche, esperimenti scientifici semplici e attività di problem solving. Particolare attenzione sarà dedicata all’uso creativo di materiali di uso quotidiano e strumenti digitali, per stimolare l’interesse e il coinvolgimento diretto degli alunni.

Il modulo valorizzerà le intelligenze multiple e le diverse modalità di apprendimento, offrendo un contesto didattico inclusivo e motivante. Attraverso attività cooperative e individuali, gli studenti avranno l’opportunità di sviluppare il pensiero critico, l’autonomia, la capacità di osservazione e la curiosità scientifica. La matematica sarà esplorata nella sua dimensione più concreta: misurazioni, classificazioni, calcoli, relazioni spaziali, sequenze e regolarità saranno proposti sotto forma di giochi, sfide, esperimenti e piccole indagini.

In continuità con le finalità dell’Obiettivo Specifico ESO4.6 del Programma Nazionale “Scuola e Competenze” 2021–2027, il modulo intende contrastare la dispersione scolastica implicita, promuovendo la partecipazione attiva e la fiducia nelle proprie capacità. Saranno adottate strategie di personalizzazione didattica, con materiali semplificati, supporti visivi e strumenti compensativi, per garantire l’effettiva inclusione degli alunni con bisogni educativi speciali (BES).

Il contesto educativo sarà accogliente e collaborativo, favorendo la costruzione di relazioni positive tra pari e con gli adulti. Gli alunni saranno incoraggiati a esprimere ipotesi, verificare risultati, confrontare soluzioni e spiegare i propri ragionamenti in modo semplice ma rigoroso. L’errore sarà valorizzato come parte integrante del processo di apprendimento.

Le attività si svolgeranno in orario extracurricolare e saranno articolate in incontri della durata di 2-3 ore, distribuiti nel periodo estivo. L’esperto guiderà le attività con la collaborazione del tutor scolastico, che avrà anche il compito di monitorare la

	<p>partecipazione, supportare gli alunni nelle difficoltà e garantire la documentazione delle attività sulla piattaforma SIF2127.</p> <p>Nel modulo saranno integrati elementi di educazione scientifica e tecnologia di base, anche attraverso la realizzazione di semplici strumenti di misura, l'uso di app educative o la creazione di mini-progetti STEM, per collegare la matematica alla realtà e alle altre discipline.</p> <p>In sintesi, "Matematica e Meraviglia" intende offrire agli alunni un'opportunità per vivere l'apprendimento della matematica e delle scienze come un'avventura entusiasmante, promuovendo competenze chiave per la crescita cognitiva, relazionale e civica, in un ambiente ludico, stimolante e fortemente inclusivo.</p>
Data inizio prevista	20/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	TPIC829001
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Matematica e Meraviglia

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
TOTALE				€ 8.060,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	102438 - Favole e Fantasia

Descrizione

Il modulo "Favole e Fantasia" si propone di avvicinare gli alunni al mondo della narrazione attraverso la scoperta, l'ascolto, la lettura e la reinvenzione delle favole. Il percorso didattico mira a potenziare le competenze linguistiche e comunicative dei bambini, stimolando allo stesso tempo la loro immaginazione, creatività e capacità di riflessione sui messaggi morali e simbolici contenuti nei testi narrativi della tradizione.

Attraverso un approccio ludico-esperienziale, i bambini saranno guidati alla scoperta delle strutture tipiche della favola e del racconto fantastico: ambientazioni immaginarie, personaggi simbolici, situazioni straordinarie, sequenze narrative ricorrenti, conflitti e soluzioni. Le attività didattiche saranno centrate su laboratori di lettura animata, drammatizzazione, disegno e scrittura creativa, in cui i partecipanti avranno la possibilità di trasformarsi in narratori, illustratori, attori o semplici ascoltatori partecipi.

Il modulo promuove lo sviluppo delle abilità di comprensione del testo, arricchisce il lessico e favorisce l'organizzazione del pensiero narrativo, guidando i bambini a distinguere inizio, sviluppo e conclusione, causa ed effetto, tempo e luogo delle azioni. La produzione di testi sarà incoraggiata in forma sia individuale che collettiva, con la creazione di racconti, fiabe reinventate, storie illustrate e libri creativi, anche con l'utilizzo di materiali multimediali o strumenti digitali semplici.

In linea con gli obiettivi del Programma Nazionale "Scuola e Competenze" 2021-2027 – Obiettivo Specifico ESO4.6 – il modulo pone particolare attenzione all'inclusione scolastica e al contrasto alla dispersione, implicita o esplicita. Ogni attività sarà strutturata in modo da valorizzare i talenti individuali e favorire la partecipazione di tutti, anche degli alunni con bisogni educativi speciali (BES), attraverso metodologie cooperative, strumenti compensativi e facilitatori visivi.

Il percorso sarà anche un'occasione per promuovere la cittadinanza attiva e la consapevolezza interculturale: le favole di tradizioni diverse diventeranno spunto per confronti, discussioni e attività espressive, utili a far emergere somiglianze, differenze e valori universali come il rispetto, la solidarietà, il coraggio e la giustizia.

Il contesto educativo sarà caratterizzato da un clima sereno, stimolante e accogliente, in cui i bambini potranno sentirsi liberi di immaginare, raccontare e costruire significati, rafforzando nel contempo le proprie competenze linguistiche, emotive e sociali. Le attività si svolgeranno in orario extracurricolare, secondo un

	<p>calendario che favorisca la frequenza regolare e continuità, anche durante il periodo estivo. L'esperto e il tutor accompagneranno costantemente gli alunni lungo tutto il percorso, curando l'aspetto didattico, organizzativo e relazionale. È prevista anche una restituzione finale, come momento celebrativo del lavoro svolto, eventualmente sotto forma di piccola mostra, lettura collettiva o performance narrativa.</p> <p>“Favole e Fantasia” vuole offrire ai bambini un'esperienza educativa ricca e coinvolgente, dove la lingua diventa strumento di gioco, scoperta e crescita, e la fantasia un mezzo potente per comprendere il mondo e costruire insieme il proprio percorso formativo.</p>
Data inizio prevista	20/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	TPIC829001
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Favole e Fantasia

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
TOTALE				€ 8.060,00

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**