

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

CANDIDATURA N. 13455

ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	CD T.DI CALCUTTA-TREMESTIERI
Codice meccanografico	CTEE081004
Tipo istituto	SCUOLA PRIMARIA
Indirizzo	VIA GUGLIELMINO, 49
Provincia	CATANIA
Comune	TREMESTIERI ETNEO
CAP	95030
Telefono	0957252431
Email	CTEE081004@istruzione.it
Sito web	https://www.circoloteresadicalcutta.edu.it/
Numero Alunni	889
Plessi	CTEE081004 CTAA08101X CTAA081021 CTAA081043 CTAA081054 CTAA081098 CTEE081015 CTEE081026 CTEE081037 CTEE081059

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2025-2026
Istituto	CTEE081004 - CD T.DI CALCUTTA-TREMESTIERI
Codice candidatura	13455
Importo totale richiesto	€ 79.980,00

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - "Estate di Scoperte – Imparare, Includere, Crescere"	€ 79.980,00
TOTALE PROGETTI	€ 79.980,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Musica e ritmo	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Competenze in materia di cittadinanza	La mia voce conta	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Musica insieme	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Sport e cooperazione	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	"Vivere il corpo"	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	"Storie da inventare"	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	"English is Fun: Learn, Speak, Create!"	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	"English is fun! "	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Esploriamo la natura (STEM	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	"Logica e strategia"	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Laboratorio delle scienze (STEM	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	"Missione: Digitale!"	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	"Digital Kids"	€ 6.060,00
TOTALE MODULI			€ 79.980,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: “Estate di Scoperte – Imparare, Includere, Crescere”

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - “Estate di Scoperte – Imparare, Includere, Crescere”
--------	--

Descrizione	Il progetto “Estate di scoperte” si propone di potenziare l’offerta formativa della scuola primaria attraverso un’articolazione di 13 moduli didattici che coinvolgono le aree fondamentali del curriculum: lingua italiana, matematica, lingua inglese, discipline STEM, educazione digitale, motoria e musicale. L’obiettivo è ampliare il tempo scuola in modo qualificato, promuovendo l’inclusione, la riduzione dei divari di apprendimento e territoriali, il contrasto alla dispersione scolastica e la motivazione allo studio, in linea con i principi dell’equità e del successo formativo per tutti. Finalità del progetto: •Ampliamento del tempo scuola con esperienze educative significative anche nel periodo estivo, favorendo la socialità e la continuità dell’apprendimento. •Recupero degli apprendimenti in italiano, matematica e lingua inglese, con strategie mirate per colmare lacune e consolidare competenze. •Inclusione attiva degli alunni con bisogni educativi speciali, provenienti da contesti fragili o a rischio dispersione. •Potenziamento delle competenze digitali e STEM, promuovendo il pensiero logico, critico e creativo. •Valorizzazione delle competenze trasversali, come l’autostima, la motivazione, la collaborazione e la cittadinanza attiva. Tutti i moduli si basano su metodologie attive e inclusive: apprendimento cooperativo, didattica laboratoriale, attività esperienziali, peer tutoring, valorizzazione delle intelligenze multiple. Il progetto prevede azioni specifiche di sostegno per alunni con BES attraverso percorsi personalizzati, uso di materiali semplificati e attività in piccolo gruppo. Le attività saranno progettate per promuovere l’accessibilità universale e il pieno coinvolgimento di tutti. La valutazione degli esiti del progetto sarà basata su osservazioni sistematiche, prove autentiche, rubriche di valutazione e feedback da parte degli studenti e delle famiglie. Saranno monitorati i livelli di apprendimento, la partecipazione attiva e la motivazione. “Crescere Insieme” mira, quindi, a rendere la scuola un luogo in cui ogni alunno possa sentirsi accolto, valorizzato e messo nelle condizioni di apprendere con gioia, superando ostacoli e costruendo solide basi per il futuro.
Codice CUP	I54D25002980007
Data inizio prevista	08/09/2025

Data fine prevista	31/07/2026
Numero moduli	13
Importo richiesto	€ 79.980,00

MODULO

Tipo modulo	Competenze in materia di cittadinanza
Titolo modulo	106375 - La mia voce conta

Descrizione	Il progetto "La mia voce conta" è finalizzato a sviluppare nei bambini competenze comunicative, capacità espressive e consapevolezza del proprio valore come parte attiva della comunità scolastica. Un percorso che li aiuterà a esprimere le proprie opinioni, rispettare quelle degli altri e imparare a parlare con fiducia. Attraverso attività innovative, inclusive e digitali, si stimola la partecipazione, il dialogo e il rispetto reciproco, valorizzando la voce di ogni alunno come strumento di identità, relazione e cambiamento. Obiettivi didattici: •Sviluppare il pensiero critico e l'ascolto attivo. •Stimolare la comunicazione orale efficace e rispettosa. •Introdurre i bambini alla discussione argomentativa in modo ludico. •Promuovere la cittadinanza attiva e digitale. Destinatari Alunni delle classi quarta e quinta della scuola primaria Metodologie Didattiche •Debate semplificato (dibattiti guidati su temi quotidiani). •Circle time e cooperative learning. •Flipped learning (breve video e attività da svolgere a casa con l'aiuto della famiglia). •Tecnologie digitali per presentare idee (Canva, Padlet, PowerPoint, Book Creator). Strumenti Digitali •LIM o proiettore •Tablet o PC (anche condivisi) •Padlet per raccogliere idee •Book Creator o Canva per creare prodotti finali •Registratore audio/video per documentare le attività •Google Moduli per piccoli sondaggi o feedback Competenze sviluppate: •Comunicazione orale e ascolto attivo •Cittadinanza e rispetto delle regole comunitarie •Pensiero critico e argomentazione •Competenze digitali di base •Collaborazione e problem solving Valutazione: •Osservazione sistematica (schede dell'insegnante) •Autovalutazione semplice (emoji, semafori, disegni) •Valutazione dei prodotti digitali (rubriche semplificate)
Data inizio prevista	08/09/2025

Data fine prevista	31/07/2026
Sede dove è previsto il modulo	CTEE081004
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

La mia voce conta

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

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	106396 - "English is Fun: Learn, Speak, Create!"

Descrizione	Il progetto “English is : Learn, Speak, Create!” intende avvicinare gli alunni alla lingua inglese in modo ludico, coinvolgente e interattivo, valorizzando metodologie innovative, strumenti digitali e pratiche inclusive. L’obiettivo è sviluppare competenze comunicative di base attraverso attività che stimolino la partecipazione attiva e il piacere di apprendere. Obiettivi didattici: • Sviluppare le abilità di ascolto, comprensione e produzione orale • Favorire l’acquisizione del lessico e delle strutture linguistiche di base • Promuovere l’uso funzionale della lingua inglese in contesti reali e simulati • Integrare strumenti digitali e risorse multimediali nel processo di apprendimento • Sostenere l’inclusione attraverso attività cooperative e differenziate Destinatari: Alunni della scuola primaria Metodologie: • Apprendimento cooperativo e learning by doing • Uso di tecnologie digitali e risorse multimediali • Storytelling, giochi linguistici e role play • Didattica inclusiva con strategie visive, uditive e corporee • Valorizzazione delle intelligenze multiple e dei diversi stili cognitivi Materiali e strumenti: • LIM, tablet, PC, casse audio • App educative per l’apprendimento linguistico • Flashcards, schede illustrate, materiali manipolativi • Video, canzoni, giochi e libri in lingua inglese • Materiale per cartelloni e attività creative Le attività sono progettate per essere accessibili e coinvolgenti per tutti. Sono previste strategie di semplificazione linguistica, supporto visivo, utilizzo di tecnologie assistive e modalità cooperative che favoriscano la partecipazione anche degli alunni con bisogni educativi speciali. Verifica e documentazione: • Osservazione sistematica e rubriche di valutazione • Produzioni digitali e cartacee • Registrazioni audio/video delle attività orali • Autovalutazione con strumenti visivi e semplificati • Esibizione finale per famiglie e compagni Esiti attesi:
--------------------	---

	• Maggiore motivazione all'apprendimento della lingua inglese • Acquisizione di lessico e strutture linguistiche di base • Sviluppo delle abilità comunicative in L2 • Partecipazione attiva e inclusiva degli alunni • Produzione di materiali e performance in lingua inglese
Data inizio prevista	08/09/2025
Data fine prevista	31/07/2026
Sede dove è previsto il modulo	CTEE081059
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"English is Fun: Learn, Speak, Create!"

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

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	106400 - "Missione: Digitale!"

Descrizione

Il progetto "Missione: Digitale!" ha l'obiettivo di avvicinare gli alunni della scuola primaria al mondo digitale in modo sicuro, creativo e consapevole. Attraverso un percorso inclusivo e innovativo, i bambini acquisiranno competenze digitali di base, impareranno a collaborare, a utilizzare strumenti tecnologici per la comunicazione e la creazione di contenuti, e a sviluppare un primo pensiero computazionale.

Obiettivi didattici:

- Acquisire familiarità con dispositivi digitali e ambienti interattivi
- Utilizzare strumenti digitali per esprimersi e comunicare
- Conoscere i principi base della cittadinanza digitale
- Sviluppare il pensiero logico attraverso attività di coding
- Collaborare e condividere in ambienti digitali in modo sicuro e responsabile

Destinatari:

Alunni della scuola primaria

Metodologie

- Didattica laboratoriale e cooperative learning
- Apprendimento basato su progetti e compiti autentici
- Utilizzo di tecnologie digitali e ambienti multimediali
- Attività inclusive con adattamenti per alunni BES
- Strategie per lo sviluppo delle intelligenze multiple

Materiali e strumenti

- LIM, tablet, PC, microfoni, robot educativi
- Connessione internet e piattaforme digitali (es. Canva, Padlet, Scratch Jr.)
- Software e app educative per coding, scrittura e grafica
- Materiale cartaceo per attività di coding unplugged
- Supporti visivi, audio e video

Il progetto è pensato per garantire l'accesso e la partecipazione attiva di tutti gli alunni, anche con bisogni educativi speciali. Sono previsti adattamenti delle attività, uso di strumenti compensativi e modalità cooperative che valorizzino le potenzialità di ciascuno.

Verifica e documentazione:

- Osservazione sistematica e rubriche di valutazione
- Portfolio digitale degli elaborati
- Autovalutazione con schede semplificate
- Condivisione dei risultati attraverso una presentazione finale

Esiti attesi:

- Acquisizione di competenze digitali di base
- Utilizzo consapevole e sicuro della tecnologia
- Maggiore partecipazione e motivazione all'apprendimento
- Sviluppo del pensiero logico e collaborativo

	•Produzione di contenuti digitali in ambienti inclusivi
Data inizio prevista	08/09/2025
Data fine prevista	31/07/2026
Sede dove è previsto il modulo	CTEE081059
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Missione: Digitale!"

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

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	106363 - Sport e cooperazione

Descrizione

Il progetto "Sport e cooperazione" intende promuovere una consapevolezza globale del proprio corpo, del movimento, delle emozioni e del benessere psicofisico nei bambini della scuola primaria. Attraverso attività motorie, espressive e digitali, il percorso favorisce lo sviluppo armonico, l'inclusione e l'autostima degli alunni.

Obiettivi didattici:

- Conoscere e prendere coscienza del proprio corpo in movimento
- Sviluppare la coordinazione, l'equilibrio, la lateralità e la percezione spaziale
- Favorire l'espressione corporea e la comunicazione non verbale
- Promuovere la salute, il benessere e uno stile di vita attivo
- Utilizzare strumenti digitali per documentare e riflettere sulle esperienze corporee

Destinatari:

Alunni della scuola primaria

. Metodologie:

- Apprendimento cooperativo e per scoperta
- Educazione somatica e approccio psicomotorio
- Uso di strumenti multimediali per il feedback corporeo (foto, video, tablet)
- Didattica inclusiva secondo i principi del Universal Design for Learning (UDL)
- Attività ispirate al Circle Time e al role-playing

Materiali e strumenti

- Palette, cerchi, coni, tappeti, strumenti musicali ritmici
- LIM, tablet, fotocamere digitali per registrare e osservare i movimenti
- App educative per il movimento (es. GoNoodle, Just Dance Kids)
- Musica, immagini ed elementi visivi per stimolare il movimento
- Schede semplificate per la riflessione personale

Il progetto è progettato per garantire la partecipazione di tutti gli alunni, anche con disabilità motorie, cognitive o relazionali. Le attività sono flessibili e adattabili, con un forte focus sulla valorizzazione di ogni corpo e movimento.

Verifica e documentazione

- Osservazione dei comportamenti motori e sociali durante le attività
- Produzione di un "diario del corpo" con disegni, commenti e immagini
- Autovalutazione emotiva e riflessiva (con emoticon, colori, foto)
- Video e documentazione digitale delle esperienze per famiglie e scuola

	Esiti attesi • Maggiore consapevolezza corporea e benessere emotivo • Sviluppo di abilità motorie e comunicative • Potenziamento dell'autostima e della relazione con gli altri • Capacità di riflessione e verbalizzazione delle proprie emozioni attraverso il corpo • Produzione di materiali multimediali che raccontano il percorso vissuto
Data inizio prevista	08/09/2025
Data fine prevista	31/07/2026
Sede dove è previsto il modulo	CTEE081059
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Sport e cooperazione

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
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	105573 - "Digital Kids"

Descrizione	Il progetto “Digital Kids” ha l'obiettivo di avvicinare gli alunni della scuola primaria al mondo digitale in modo sicuro, creativo e consapevole. Attraverso un percorso inclusivo e innovativo, i bambini acquisiranno competenze digitali di base, impareranno a collaborare, a utilizzare strumenti tecnologici per la comunicazione e la creazione di contenuti, e a sviluppare un primo pensiero computazionale. Obiettivi didattici: •Acquisire familiarità con dispositivi digitali e ambienti interattivi •Utilizzare strumenti digitali per esprimersi e comunicare •Conoscere i principi base della cittadinanza digitale •Sviluppare il pensiero logico attraverso attività di coding •Collaborare e condividere in ambienti digitali in modo sicuro e responsabile Destinatari: Alunni della scuola primaria Metodologie •Didattica laboratoriale e cooperative learning •Apprendimento basato su progetti e compiti autentici •Utilizzo di tecnologie digitali e ambienti multimediali •Attività inclusive con adattamenti per alunni BES •Strategie per lo sviluppo delle intelligenze multiple Materiali e strumenti •LIM, tablet, PC, microfoni, robot educativi •Connessione internet e piattaforme digitali (es. Canva, Padlet, Scratch Jr.) •Software e app educative per coding, scrittura e grafica •Materiale cartaceo per attività di coding unplugged •Supporti visivi, audio e video Il progetto è pensato per garantire l'accesso e la partecipazione attiva di tutti gli alunni, anche con bisogni educativi speciali. Sono previsti adattamenti delle attività, uso di strumenti compensativi e modalità cooperative che valorizzino le potenzialità di ciascuno. Verifica e documentazione: •Osservazione sistematica e rubriche di valutazione •Portfolio digitale degli elaborati •Autovalutazione con schede semplificate •Condivisione dei risultati attraverso una presentazione finale Esiti attesi: •Acquisizione di competenze digitali di base •Utilizzo consapevole e sicuro della tecnologia •Maggiore partecipazione e motivazione all'apprendimento •Sviluppo del pensiero logico e collaborativo
--------------------	---

	•Produzione di contenuti digitali in ambienti inclusivi
Data inizio prevista	08/09/2025
Data fine prevista	31/07/2026
Sede dove è previsto il modulo	CTEE081004
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Digital Kids"

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

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	106365 - Musica insieme

Descrizione

Il progetto "Musica insieme" mira a sviluppare nei bambini l'ascolto attivo, la percezione musicale e la capacità espressiva attraverso il ritmo, il movimento e la musica. Si propone anche come strumento per il benessere relazionale e l'inclusione.

Obiettivi didattici

- Riconoscere e riprodurre sequenze ritmiche semplici
- Sperimentare la body percussion e l'uso di strumenti ritmici
- Coordinare il movimento corporeo al ritmo musicale
- Esprimere emozioni attraverso la musica e la voce
- Collaborare alla creazione di performance collettive
- Rafforzare l'autostima e il senso di appartenenza al gruppo

Destinatari

Alunni della scuola primaria

Metodologie

- Laboratori esperienziali e pratici
- Didattica inclusiva e cooperativa
- Apprendimento attivo e ludico
- Educazione socio-emotiva
- Valorizzazione della creatività individuale e collettiva

6. Materiali e strumenti

- Strumenti musicali didattici (tamburi, maracas, triangoli, ecc.)
- Oggetti sonori di uso quotidiano
- Casse audio e lettori musicali
- Cartelloni, colori, materiale di recupero
- Schede operative per pattern ritmici

Il laboratorio è strutturato per garantire la partecipazione attiva di tutti gli alunni, compresi coloro con bisogni educativi speciali, attraverso attività adattabili, tutoring tra pari e supporti visivi e sonori.

Verifica e documentazione

- Osservazione in itinere dei comportamenti e delle abilità
- Diario di bordo e raccolta di foto/video delle attività
- Rubrica di autovalutazione dell'alunno (espressività, partecipazione, ascolto)
- Restituzione finale con coinvolgimento delle famiglie

Esiti attesi

- Potenziamento delle abilità musicali e motorie
- Maggiore coordinazione, concentrazione e ascolto
- Miglioramento delle relazioni tra pari
- Rafforzamento dell'autostima e dell'inclusione
- Capacità di partecipare a una performance collettiva

Data inizio prevista	08/09/2025
Data fine prevista	31/07/2026
Sede dove è previsto il modulo	CTEE081004
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Musica insieme

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

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	106359 - Esploriamo la natura (STEM

Descrizione

Il progetto "Esploriamo la natura" intende promuovere nei bambini della scuola primaria l'osservazione attiva dell'ambiente naturale, la consapevolezza ecologica e il rispetto per il mondo che li circonda. Attraverso attività all'aperto, l'uso di strumenti digitali e un approccio laboratoriale, gli alunni impareranno a conoscere, amare e tutelare la natura in modo partecipativo e inclusivo.

Obiettivi didattici:

- Osservare e descrivere elementi del paesaggio naturale (piante, animali, suolo, acqua)
- Riconoscere le principali caratteristiche degli ecosistemi
- Utilizzare strumenti digitali per documentare e rappresentare la realtà naturale
- Promuovere comportamenti sostenibili e responsabili
- Sviluppare abilità collaborative e comunicative attraverso il lavoro di gruppo

Destinatari:

Alunni della scuola primaria

Metodologie:

- Didattica esperienziale e outdoor education
- Cooperative learning e peer tutoring
- Uso di app educative e strumenti digitali per la documentazione
- Approccio UDL (Universal Design for Learning) per l'inclusione
- Apprendimento visivo, tattile e uditivo per coinvolgere più stili cognitivi

Materiali e strumenti:

- Taccuini, lenti, contenitori per campioni, tavole di osservazione
- Tablet, fotocamere, microfoni per raccolta dati e media
- App come Book Creator, Canva, Padlet, Quizizz
- Materiali naturali e di recupero per laboratori creativi
- Cartelloni, pennarelli, materiali per costruzioni

Le attività sono accessibili a tutti gli alunni, compresi quelli con bisogni educativi speciali. Saranno usati strumenti compensativi, supporti visivi e attività pratiche per favorire l'inclusione e la partecipazione attiva.

Verifica e documentazione

- Osservazione sistematica delle attività
- Diario del progetto individuale o di gruppo
- Autovalutazione tramite emoticon e griglie semplificate
- Raccolta di fotografie, video e produzioni digitali

Esiti attesi:

- Aumento della consapevolezza ambientale
- Acquisizione di conoscenze scientifiche di base legate alla natura
- Sviluppo di competenze digitali per esplorare e comunicare

	•Miglioramento della capacità di osservazione, collaborazione e riflessione •Realizzazione di prodotti creativi e multimediali legati al tema della natura
Data inizio prevista	08/09/2025
Data fine prevista	31/07/2026
Sede dove è previsto il modulo	CTEE081059
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Esploriamo la natura (STEM

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

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	106361 - "Vivere il corpo"

Descrizione	Il progetto “Vivere il Corpo” intende promuovere una consapevolezza globale del proprio corpo, del movimento, delle emozioni e del benessere psicofisico nei bambini della scuola primaria. Attraverso attività motorie, espressive e digitali, il percorso favorisce lo sviluppo armonico, l'inclusione e l'autostima degli alunni. Obiettivi didattici: •Conoscere e prendere coscienza del proprio corpo in movimento •Sviluppare la coordinazione, l'equilibrio, la lateralità e la percezione spaziale •Favorire l'espressione corporea e la comunicazione non verbale •Promuovere la salute, il benessere e uno stile di vita attivo •Utilizzare strumenti digitali per documentare e riflettere sulle esperienze corporee Destinatari: Alunni della scuola primaria Metodologie •Apprendimento cooperativo e per scoperta •Educazione somatica e approccio psicomotorio •Uso di strumenti multimediali per il feedback corporeo (foto, video, tablet) •Didattica inclusiva secondo i principi del Universal Design for Learning (UDL) •Attività ispirate al Circle Time e al role-playing Materiali e strumenti: •Palette, cerchi, coni, tappeti, strumenti musicali ritmici •LIM, tablet, fotocamere digitali per registrare e osservare i movimenti •App educative per il movimento (es. GoNoodle, Just Dance Kids) •Musica, immagini ed elementi visivi per stimolare il movimento •Schede semplificate per la riflessione personale Il progetto è progettato per garantire la partecipazione di tutti gli alunni, anche con disabilità motorie, cognitive o relazionali. Le attività sono flessibili e adattabili, con un forte focus sulla valorizzazione di ogni corpo e movimento. Verifica e documentazione: •Osservazione dei comportamenti motori e sociali durante le attività •Produzione di un “diario del corpo” con disegni, commenti e immagini •Autovalutazione emotiva e riflessiva (con emoticon, colori, foto) •Video e documentazione digitale delle esperienze per famiglie e scuola
--------------------	--

	Esiti attesi • Maggiore consapevolezza corporea e benessere emotivo • Sviluppo di abilità motorie e comunicative • Potenziamento dell'autostima e della relazione con gli altri • Capacità di riflessione e verbalizzazione delle proprie emozioni attraverso il corpo • Produzione di materiali multimediali che raccontano il percorso vissuto
Data inizio prevista	08/09/2025
Data fine prevista	31/07/2026
Sede dove è previsto il modulo	CTEE081004
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

"Vivere il corpo"

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
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	104385 - "Storie da inventare"

Descrizione

Il progetto "Storie da inventare" mira a potenziare le competenze linguistiche degli alunni attraverso metodologie innovative, digitali e inclusive. Il laboratorio si propone di rendere l'apprendimento della lingua italiana coinvolgente, creativo e accessibile a tutti, promuovendo il piacere della lettura, della scrittura e dell'espressione verbale in un contesto motivante e cooperativo.

Obiettivi didattici

- Arricchire il lessico e migliorare l'espressione orale e scritta
- Promuovere l'uso consapevole e creativo della lingua italiana
- Utilizzare strumenti digitali per la produzione e la manipolazione di testi
- Favorire la collaborazione e l'inclusione tra pari
- Stimolare il pensiero divergente e la creatività verbale

Destinatari:

Alunni della scuola primaria

Metodologie:

- Didattica digitale integrata
- Cooperative learning e tutoring tra pari
- Didattica per competenze
- Storytelling digitale e creatività linguistica
- Laboratori esperienziali e multisensoriali

6. Materiali e strumenti

- LIM, tablet, computer
- App educative (BookCreator, Padlet, StoryJumper, Kahoot...)
- Microfoni, cuffie e registratori vocali
- Materiali per cartelloni e giochi analogici
- Libri illustrati, immagini, audio e video

Il progetto è progettato per garantire il coinvolgimento attivo di tutti gli alunni, con attività accessibili e strumenti compensativi digitali per alunni con BES o DSA. Le attività prevedono una pluralità di canali comunicativi (visivi, uditivi, corporei) e favoriscono la valorizzazione delle diversità.

Verifica e documentazione

- Raccolta di prodotti digitali e creativi
- Osservazione dei processi partecipativi
- Autovalutazione e valutazione tra pari

Esiti attesi:

- Sviluppo delle competenze linguistiche e digitali
- Incremento della motivazione e del piacere di apprendere
- Miglioramento della collaborazione tra pari
- Produzione di contenuti originali, orali e scritti
- Inclusione attiva e partecipazione di tutti gli alunni

Data inizio prevista	08/09/2025
Data fine prevista	31/07/2026
Sede dove è previsto il modulo	CTEE081004
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Storie da inventare"

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

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	104403 - "Logica e strategia"

Descrizione

Il progetto "Logica e strategia" si propone di rendere l'apprendimento della matematica accessibile, coinvolgente e significativo attraverso l'uso di metodologie innovative, strumenti digitali e strategie inclusive. Il percorso è pensato per sviluppare le competenze logico-matematiche, la cooperazione tra pari e la fiducia nelle proprie capacità.

Obiettivi didattici:

- Consolidare le abilità di calcolo e di problem solving
- Potenziare la logica e il pensiero computazionale
- Promuovere l'uso consapevole delle tecnologie digitali
- Stimolare la curiosità e la motivazione verso la matematica
- Favorire l'inclusione attraverso attività cooperative e multisensoriali

Destinatari:

Alunni della scuola primaria.

Metodologie

- Didattica laboratoriale e cooperativa
- Gamification e problem solving
- Uso di strumenti e ambienti digitali interattivi
- Approccio esperienziale e concreto
- Inclusione attraverso strategie multimodali

6. Materiali e strumenti

- LIM, tablet, PC
- App e ambienti digitali (Kahoot, GeoGebra, Minecraft Ed...)
- Strumenti manipolativi (regoli, forme geometriche, monete finte)
- Kit di coding e robotica educativa
- Materiale per cartellonistica e creazione di giochi

Le attività sono progettate per rispondere ai diversi stili cognitivi e ai bisogni educativi speciali. Sono previste attività facilitate, uso di strumenti compensativi digitali, tutoring tra pari, organizzazione flessibile dei gruppi e valorizzazione delle intelligenze multiple.

Verifica e documentazione:

- Raccolta di prodotti digitali e cartacei
- Osservazione sistematica e rubriche di valutazione
- Diario fotografico delle attività
- Autovalutazione guidata degli alunni
- Restituzione finale con esposizione pubblica

9. Esiti attesi

- Sviluppo delle competenze matematiche di base e trasversali
- Maggiore coinvolgimento e partecipazione attiva degli alunni
- Miglioramento dell'autoefficacia e dell'autostima
- Produzione di materiali originali e significativi
- Inclusione effettiva di tutti gli alunni attraverso pratiche

	cooperative e digitali
Data inizio prevista	08/09/2025
Data fine prevista	31/07/2026
Sede dove è previsto il modulo	CTEE081004
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Logica e strategia"

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

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	105590 - Laboratorio delle scienze (STEM

Descrizione

Il progetto "Laboratorio delle Scienze" mira a stimolare la curiosità scientifica dei bambini attraverso esperienze pratiche, esperimenti, osservazioni e attività digitali. Gli alunni saranno guidati nella scoperta del mondo naturale e scientifico mediante un approccio laboratoriale e inclusivo, sviluppando competenze di osservazione, classificazione, descrizione e rappresentazione.

Obiettivi didattici:

- Sviluppare l'osservazione e la curiosità verso i fenomeni naturali
- Introdurre il metodo scientifico: ipotesi, esperimento, verifica
- Favorire l'apprendimento attraverso l'esperienza concreta
- Utilizzare strumenti digitali per documentare e comunicare
- Promuovere la cooperazione e l'inclusione attraverso attività di gruppo

Destinatari:

Alunni della scuola primaria

Metodologie:

- Didattica esperienziale e laboratoriale
- Cooperative learning e lavoro in piccoli gruppi
- Utilizzo di app educative e strumenti digitali (es. video, microscopia digitale, presentazioni)
- UDL (Universal Design for Learning) per garantire accesso e partecipazione
- Approccio inclusivo con strategie compensative per alunni BES

Materiali e strumenti:

- Materiali per esperimenti semplici (bicchieri, acqua, terriccio, semi, calamite, specchi...)
- Tablet, LIM, fotocamere digitali
- Software per presentazioni (PowerPoint, Canva, Book Creator)
- Kit scientifici scolastici (microscopi, modelli anatomici, robot didattici)
- Schede strutturate e semplificate per la documentazione

Tutte le attività sono pensate per essere accessibili a bambini con differenti stili di apprendimento e bisogni educativi speciali. Sono previsti supporti visivi, strumenti compensativi, attività cooperative e momenti di riflessione individuale.

Verifica e documentazione:

- Osservazioni sistematiche durante le attività
- Produzione del diario dello scienziato (cartaceo o digitale)
- Autovalutazione con rubriche semplici e condivise
- Presentazione finale pubblica dei risultati del laboratorio

Esiti attesi:

- Sviluppo del pensiero scientifico e delle competenze STEM
- Acquisizione di un metodo di indagine e sperimentazione

	•Maggiore motivazione all'apprendimento delle scienze •Capacità di lavorare in gruppo e comunicare in modo efficace •Produzione di materiali digitali in ambienti inclusivi
Data inizio prevista	08/09/2025
Data fine prevista	31/07/2026
Sede dove è previsto il modulo	CTEE081004
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Laboratorio delle scienze (STEM)

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

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	105565 - "English is fun! "

Descrizione	Il progetto “English is fun!” intende avvicinare gli alunni alla lingua inglese in modo ludico, coinvolgente e interattivo, valorizzando metodologie innovative, strumenti digitali e pratiche inclusive. L’obiettivo è sviluppare competenze comunicative di base attraverso attività che stimolino la partecipazione attiva e il piacere di apprendere. Obiettivi didattici: • Sviluppare le abilità di ascolto, comprensione e produzione orale • Favorire l’acquisizione del lessico e delle strutture linguistiche di base • Promuovere l’uso funzionale della lingua inglese in contesti reali e simulati • Integrare strumenti digitali e risorse multimediali nel processo di apprendimento • Sostenere l’inclusione attraverso attività cooperative e differenziate Destinatari: Alunni della scuola primaria Metodologie: • Apprendimento cooperativo e learning by doing • Uso di tecnologie digitali e risorse multimediali • Storytelling, giochi linguistici e role play • Didattica inclusiva con strategie visive, uditive e corporee • Valorizzazione delle intelligenze multiple e dei diversi stili cognitivi Materiali e strumenti: • LIM, tablet, PC, casse audio • App educative per l’apprendimento linguistico • Flashcards, schede illustrate, materiali manipolativi • Video, canzoni, giochi e libri in lingua inglese • Materiale per cartelloni e attività creative Le attività sono progettate per essere accessibili e coinvolgenti per tutti. Sono previste strategie di semplificazione linguistica, supporto visivo, utilizzo di tecnologie assistive e modalità cooperative che favoriscano la partecipazione anche degli alunni con bisogni educativi speciali. Verifica e documentazione: • Osservazione sistematica e rubriche di valutazione • Produzioni digitali e cartacee • Registrazioni audio/video delle attività orali • Autovalutazione con strumenti visivi e semplificati • Esibizione finale per famiglie e compagni Esiti attesi:
--------------------	--

	• Maggiore motivazione all'apprendimento della lingua inglese • Acquisizione di lessico e strutture linguistiche di base • Sviluppo delle abilità comunicative in L2 • Partecipazione attiva e inclusiva degli alunni • Produzione di materiali e performance in lingua inglese
Data inizio prevista	08/09/2025
Data fine prevista	31/07/2026
Sede dove è previsto il modulo	CTEE081004
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"English is fun! "

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

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	106369 - Musica e ritmo

Descrizione

Il progetto "Musica e ritmo" mira a sviluppare nei bambini l'ascolto attivo, la percezione musicale e la capacità espressiva attraverso il ritmo, il movimento e la musica. Si propone anche come strumento per il benessere relazionale e l'inclusione.

Obiettivi didattici

- Riconoscere e riprodurre sequenze ritmiche semplici
- Sperimentare la body percussion e l'uso di strumenti ritmici
- Coordinare il movimento corporeo al ritmo musicale
- Esprimere emozioni attraverso la musica e la voce
- Collaborare alla creazione di performance collettive
- Rafforzare l'autostima e il senso di appartenenza al gruppo

Destinatari

Alunni della scuola primaria

Metodologie

- Laboratori esperienziali e pratici
- Didattica inclusiva e cooperativa
- Apprendimento attivo e ludico
- Educazione socio-emotiva
- Valorizzazione della creatività individuale e collettiva

6. Materiali e strumenti

- Strumenti musicali didattici (tamburi, maracas, triangoli, ecc.)
- Oggetti sonori di uso quotidiano
- Casse audio e lettori musicali
- Cartelloni, colori, materiale di recupero
- Schede operative per pattern ritmici

Il laboratorio è strutturato per garantire la partecipazione attiva di tutti gli alunni, compresi coloro con bisogni educativi speciali, attraverso attività adattabili, tutoring tra pari e supporti visivi e sonori.

Verifica e documentazione

- Osservazione in itinere dei comportamenti e delle abilità
- Diario di bordo e raccolta di foto/video delle attività
- Rubrica di autovalutazione dell'alunno (espressività, partecipazione, ascolto)
- Restituzione finale con coinvolgimento delle famiglie

Esiti attesi

- Potenziamento delle abilità musicali e motorie
- Maggiore coordinazione, concentrazione e ascolto
- Miglioramento delle relazioni tra pari
- Rafforzamento dell'autostima e dell'inclusione
- Capacità di partecipare a una performance collettiva

Data inizio prevista	08/09/2025
Data fine prevista	31/07/2026
Sede dove è previsto il modulo	CTEE081059
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Musica e ritmo

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

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

