

**AVVISO - 81652, 23/05/2025, FSE+, Piano Estate 2025-2026 - 2° Finestra
CANDIDATURA N. 18467
ANAGRAFICA SCUOLA**

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	ENRICO MATTEI
Codice meccanografico	MCIC80700N
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIALE ROMA, 30
Provincia	MACERATA
Comune	MATELICA
CAP	62024
Telefono	0737787634
Email	MCIC80700N@istruzione.it
Sito web	
Numero Alunni	727
Plessi	MCIC80700N MCAA80701E MCAA80702G MCEE80701Q MCEE80702R MCMM80701P MCMM80702Q

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2025-2026 - 2° Finestra
Istituto	MCIC80700N - ENRICO MATTEI
Codice candidatura	18467
Importo totale richiesto	€ 51.939,00

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - ESTATE CREATIVA E ATTIVA	€ 51.939,00
TOTALE PROGETTI	€ 51.939,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza imprenditoriale	L'ARTE CHE NASCE DAL FANGO	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	LINGUAGGI IN SCENA	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	ERBARIO DIGITALE: ALLA SCOPERTA DI NUOVE PIANTE	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Competenze in materia di cittadinanza	OLTRE LE PAROLE	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	TERRITORIO IN ARTE: ALLA SCOPERTA DELLE MERAVIGLIE LOCALI	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	SPORTIVAMENTE INSIEME	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	ENGLISH AROUND ME!	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	DIVERTIRSI CON LE STEM	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	ESPLORATORI DELLO SPAZIO	€ 5.754,00
TOTALE MODULI			€ 51.939,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: ESTATE CREATIVA E ATTIVA

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo

ESO4.6.A4.A - ESTATE CREATIVA E ATTIVA

Descrizione

Il progetto "Estate creativa e attiva" si inserisce nell'ambito del Piano Estate, con l'obiettivo di offrire agli alunni della scuola primaria e secondaria di primo grado un'opportunità educativa ricca e stimolante anche nel periodo estivo.

Attraverso un'articolata proposta di attività didattiche, sportive, espressive e laboratoriali, il progetto mira a rafforzare le competenze di base (linguistiche, logico-matematiche e relazionali), valorizzando al contempo le dimensioni del gioco, della creatività, del movimento e della socialità.

Si tratta di un progetto estivo multidisciplinare e inclusivo rivolto agli alunni della scuola primaria e secondaria, pensato per coniugare apprendimento, creatività e movimento in un ambiente sereno, stimolante e divertente. Il progetto si articola in una serie di moduli settimanali che offrono esperienze educative e ludiche in diverse aree: sport, ceramica, attività scientifiche, teatro e lezioni di inglese.

I bambini avranno l'opportunità di esplorare e sviluppare nuove competenze attraverso attività pratiche, giochi di gruppo, esperimenti e laboratori artistici, seguiti da educatori e specialisti delle varie discipline. Il percorso favorisce la socializzazione, la scoperta di passioni personali e il potenziamento di abilità trasversali come la cooperazione, la comunicazione e la creatività.

Obiettivi del Progetto:

Promuovere uno stile di vita attivo e sano attraverso lo sport.
Sviluppare la manualità e l'espressione artistica con la ceramica.
Stimolare la curiosità scientifica con esperimenti semplici e divertenti.
Valorizzare l'espressione corporea ed emotiva con il teatro.
Potenziare la comprensione e l'uso della lingua inglese in contesti quotidiani e giocosi.

Moduli previsti:

Sport e gioco all'aperto: attività motorie, giochi di squadra, percorsi a ostacoli, staffette.
Ceramica creativa: manipolazione dell'argilla, creazione di piccoli oggetti, pittura e decorazione.
Scienza divertente: esperimenti semplici con materiali sicuri, laboratori sulla natura, piccole scoperte quotidiane.
Teatro e movimento: improvvisazione, giochi teatrali, creazione di una breve rappresentazione finale.
English Time: lezioni interattive con giochi, canzoni, storytelling e laboratori linguistici.
Esito finale: presentazione di una mostra/laboratorio aperto alle famiglie con dimostrazioni, spettacolo teatrale, esposizione dei

	lavori di ceramica e video delle attività.
Codice CUP	H54D25006230007
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	9
Importo richiesto	€ 51.939,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	142230 - DIVERTIRSI CON LE STEM

Descrizione

L'apprendimento STEM avverrà attraverso l'azione, l'esplorazione, il contatto con gli oggetti e la natura, il tutto in una dimensione ludica. I partecipanti saranno accompagnati da un esperto a vivere esperienze in prima persona alla scoperta delle basi del pensiero logico e dello spirito critico, del metodo sperimentale e del digitale. Queste aree di esperienza sono strumenti che consentiranno di far emergere le attitudini di osservazione, le capacità di ragionamento, riflessione, spirito creativo, abilità manuali e la competenza collaborativa nel gruppo, il tutto in un ambiente stimolante e incoraggiante che consentirà loro di effettuare attività sempre più articolate procedendo per tentativi ed errori.

L'apprendimento STEM permetterà agli studenti di interfacciarsi con tecnologie educative che consentiranno di sperimentare modalità di lavoro collaborative e progettuali ed essere protagonisti di sfide e problemi complessi. I laboratori che verranno proposti da un esperto saranno strettamente connessi a uno o più settori disciplinari: dalle discipline matematico a quelle scientifiche al fine di favorire l'apprendimento dei concetti curriculari attraverso un approccio attivo e costruzionista, ovvero di rafforzare le competenze acquisite durante l'anno scolastico. La metodologia adottata, quindi, prevederà il superamento di una didattica trasmissiva a favore di attività e momenti di lavoro in gruppo, di ricerca e sperimentazione.

Scuola secondaria primo grado – classi 1^a

Sezione scienze (10 ore)

- la luce e i colori
- la spinta di Archimede
- diavoleto di Cartesio
- pressione atmosferica
- baricentro

Sezione energia (10 ore)

- la pila elettrica
- il motore elettrico
- energia cinetica
- energia magnetica

Sezione simulazioni al pc (10 ore)

- geometria
- le frazioni: numeri misti, costruire una frazione, equivalenza, rappresentazione grafica, confronto
- aritmetica ed espressioni
- costruire una molecola
- scala del ph

	- concentrazione e molarità - le leve - forze e moto
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	MCMM80701P
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

DIVERTIRSI CON LE 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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	142229 - LINGUAGGI IN SCENA

Descrizione

“Linguaggi in Scena” è un percorso teatrale inclusivo pensato per gli alunni della scuola primaria, che ha l’obiettivo di far sperimentare ai bambini la potenza espressiva del corpo, della musica, del gesto, del segno e della luce. Non c’è una storia da raccontare, ma una serie di quadri tematici, ognuno costruito intorno a un linguaggio artistico differente. Il progetto promuove una visione del teatro come spazio di incontro, ascolto, cooperazione e valorizzazione delle differenze. L’inclusione è al centro dell’esperienza: tutti i bambini, con i loro talenti e le loro modalità comunicative, trovano un ruolo attivo nella creazione dello spettacolo finale. Ogni bambino è parte integrante del progetto, grazie alla varietà di linguaggi: chi non ama parlare può danzare, chi non canta può segnare, chi non si muove velocemente può giocare con la luce o con i colori. L’inclusione è pensata non come adattamento ma come principio fondante: il progetto nasce per essere accessibile, e si adatta continuamente ai bisogni reali delle classi.

Obiettivi Generali

Promuovere l’inclusione scolastica e l’educazione all’ascolto e al rispetto dell’altro.

Favorire lo sviluppo di competenze espressive attraverso linguaggi verbali e non verbali.

Sperimentare l’arte teatrale come esperienza collettiva, creativa e trasformativa.

Rafforzare la consapevolezza del proprio corpo e delle sue possibilità comunicative.

Obiettivi Specifici

Apprendere i fondamenti della LIS e utilizzarla in contesti espressivi (canzoni, dialoghi visivi).

Sperimentare tecniche teatrali visive come il black theatre e l’uso delle luci UV.

Acquisire elementi base di arte circense e clownerie (coordinazione, ritmo, comicità fisica).

Partecipare alla creazione di quadri teatrali collettivi basati sul movimento, la luce, il gesto e la musica.

Cantare in gruppo con integrazione della LIS, promuovendo accessibilità e inclusione.

Collaborare attivamente in un progetto comune, condividendo idee, ruoli e responsabilità.

Competenze Trasversali sviluppate

Consapevolezza corporea e coordinazione motoria.

Espressione artistica e creativa.

Educazione all’ascolto e al rispetto reciproco.

	Comunicazione verbale e non verbale. Collaborazione, problem-solving e senso di responsabilità.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	MCEE80702R
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

LINGUAGGI IN SCENA

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza imprenditoriale
Titolo modulo	142228 - L'ARTE CHE NASCE DAL FANGO

Descrizione

Il laboratorio di ceramica "L'Arte che Nasce dal Fango" è un percorso creativo e sensoriale pensato per gli alunni della scuola primaria, finalizzato allo sviluppo della manualità, della fantasia e della capacità di espressione attraverso la manipolazione dell'argilla.

Durante il progetto, i bambini saranno guidati alla scoperta delle principali tecniche ceramiche (modellazione, decorazione, incisione, colorazione), imparando a realizzare piccoli oggetti, figure, animali, piastrelle o semplici manufatti personalizzati. Il progetto prevede anche momenti di riflessione e rielaborazione collettiva sul processo creativo, valorizzando l'unicità di ogni prodotto e promuovendo il rispetto per il lavoro proprio e altrui.

Obiettivi generali:

- Promuovere la creatività e la libertà espressiva;
- Favorire lo sviluppo della motricità fine e della coordinazione mano-occhio;
- Stimolare la capacità di osservazione e concentrazione;
- Rafforzare l'autostima e la fiducia in sé attraverso la realizzazione di oggetti unici;
- Incentivare il lavoro cooperativo e il rispetto dei tempi e delle idee altrui.

Obiettivi specifici:

- Conoscere e sperimentare materiali e tecniche di base della ceramica;
- Comprendere le fasi del processo creativo: progettazione, realizzazione, decorazione;
- Utilizzare strumenti adeguati in modo sicuro e consapevole;
- Riconoscere la funzione comunicativa dell'arte come forma di espressione personale e collettiva;
- Rielaborare l'esperienza in forma orale o scritta (breve racconto, descrizione, diario di bordo, ecc.).

Modalità di valutazione

La valutazione avverrà in forma qualitativa e descrittiva, prendendo in considerazione i seguenti aspetti:

- Partecipazione attiva e coinvolgimento nel percorso;
- Interesse e curiosità dimostrati verso le attività proposte;
- Progressi individuali nello sviluppo della manualità e della precisione;
- Capacità di collaborare in gruppo, di rispettare tempi, materiali e regole del laboratorio;
- Capacità espressiva nel raccontare, descrivere o spiegare il proprio lavoro.

	<p>La valutazione sarà condivisa con i bambini attraverso momenti di autovalutazione guidata (con semplici domande o schede visive), per favorire la consapevolezza del percorso svolto.</p> <p>Il laboratorio si concluderà con un momento di restituzione collettiva, come una piccola esposizione dei lavori e una riflessione condivisa sull'esperienza vissuta.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	MCEE80701Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

L'ARTE CHE NASCE DAL FANGO

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	151101 - ERBARIO DIGITALE: ALLA SCOPERTA DI NUOVE PIANTE

Descrizione

Il progetto "Erbario digitale: alla scoperta di nuove piante" vuole avvicinare i bambini della scuola primaria alla natura, insegnando loro a riconoscere le piante, raccoglierle con rispetto e conservarle. I bambini continueranno a costruire un erbario cartaceo con vere foglie e fiori essiccati, e poi lo trasformeranno e amplieranno l'erbario digitale iniziato lo scorso anno, con l'aiuto delle insegnanti e degli strumenti tecnologici.

Attraverso questo progetto, i bambini impareranno a osservare la natura, a lavorare insieme e a usare la tecnologia in modo utile e creativo.

Obiettivi generali

Avvicinare i bambini alla natura attraverso esperienze sensoriali e pratiche.

Favorire la conoscenza degli alberi e delle piante del proprio territorio.

Promuovere la cittadinanza attiva e la cura degli spazi verdi.

Sviluppare competenze digitali e creative in un contesto ecologico.

Obiettivi specifici

Riconoscere alcune piante e alberi del giardino scolastico o del parco.

Realizzare un erbario personale cartaceo e digitale.

Ricavare colori naturali da piante e foglie.

Costruire QR Code da apporre sugli alberi per condividere curiosità e informazioni.

Stimolare la cooperazione e la curiosità attraverso attività all'aperto e laboratoriali.

Attività previste

1. Esploriamo il nostro giardino

Passeggiata guidata nel giardino o parco vicino alla scuola

Osservazione degli alberi: forma delle foglie, corteccia, frutti

Rilevazione sensoriale: tocco, profumo, colori

Raccolta autorizzata di foglie cadute, fiori secchi, semi

2. Impariamo a riconoscere le piante

Giochi di riconoscimento (memory con foglie vere, carte da gioco botaniche)

Schede illustrate da compilare (nome pianta, forma foglia, uso)

Confronto con app di riconoscimento piante

3. Facciamo l'erbario cartaceo

Pressatura e asciugatura delle foglie raccolte

Incollaggio su cartoncino con etichette (nome, luogo di raccolta, data)

Decorazione creativa delle pagine

	<p>4. Coloriamo con la natura Estrazione di colori naturali da cavolo rosso, curcuma, spinaci, fiori Pittura su carta con pennelli o dita Realizzazione di segnalibri e copertina dell'erbario con i colori vegetali</p> <p>5. Ampliamo l'erbario digitale Scansione o fotografia delle foglie raccolte Scrittura collettiva o individuale di brevi descrizioni (testi semplificati) Uso di strumenti come PowerPoint, Google Slides, Canva Kids o Book Creator</p> <p>6. Creiamo i QR Code della natura Ogni gruppo adotta un albero del giardino Raccolta informazioni (nome, caratteristiche, usi) Realizzazione di una pagina digitale o video con descrizione Generazione di QR Code da collegare alla risorsa Plastificazione ed esposizione dei QR Code sugli alberi</p> <p>7. Giochi all'aria aperta Caccia al tesoro botanica "L'albero misterioso" (indovina quale albero è stato toccato bendati) Memory vivente delle foglie</p> <p>8. Mostra finale e coinvolgimento delle famiglie Allestimento dell'erbario cartaceo e digitale Percorso QR Code nel giardino aperto ai genitori e ai cittadini Laboratorio di pittura con i colori naturali per bambini e adulti</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	MCIC80700N
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

ERBARIO DIGITALE: ALLA SCOPERTA DI NUOVE PIANTE

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	151113 - ESPLORATORI DELLO SPAZIO

<p>Descrizione</p>	<p>“Esploratori dello Spazio” è un laboratorio interdisciplinare pensato per avvicinare i bambini della scuola primaria al mondo dell’astronomia in modo ludico, creativo e coinvolgente. Attraverso esperienze pratiche, attività manuali, osservazioni, giochi educativi e narrazione, i bambini esploreranno l’Universo, scoprendo i pianeti del Sistema Solare, le stelle, la Luna, il Sole, le galassie e i viaggi spaziali.</p> <p>Il percorso sarà arricchito da esperimenti scientifici semplificati, costruzione di modellini, visione di brevi documentari e letture di storie a tema spaziale. Il tutto sarà inserito in un racconto-cornice: i bambini diventeranno “piccoli astronauti” in missione per esplorare l’ignoto, con tanto di “passaporto spaziale”, tuta creativa e diario di bordo.</p> <p>Obiettivi didattici</p> <p>Obiettivi generali</p> <p>Stimolare la curiosità scientifica e l’interesse per il mondo naturale.</p> <p>Promuovere l’apprendimento attraverso il gioco, la manipolazione e la scoperta.</p> <p>Sviluppare la capacità di osservazione, descrizione e rappresentazione della realtà.</p> <p>Favorire il lavoro di gruppo, la cooperazione e la condivisione di esperienze.</p> <p>Incentivare l’immaginazione, la creatività e il pensiero critico.</p> <p>Obiettivi specifici</p> <p>Conoscere i principali corpi celesti: Sole, Luna, pianeti del Sistema Solare, stelle.</p> <p>Comprendere il movimento della Terra (rotazione e rivoluzione) e i suoi effetti (giorno/notte, stagioni).</p> <p>Intuire il concetto di gravità attraverso attività ludiche.</p> <p>Scoprire i principali strumenti di osservazione astronomica (telescopio, sonda, satellite).</p> <p>Introdurre le figure storiche importanti legate all’astronomia (Galileo Galilei, Newton, astronauti famosi).</p> <p>Imparare a osservare il cielo e riconoscere alcune costellazioni.</p> <p>Abilità:</p> <p>Realizzare modellini del Sistema Solare con materiali di riciclo.</p> <p>Disegnare mappe stellari e riconoscere alcune costellazioni.</p> <p>Utilizzare semplici strumenti per osservare il cielo (binocolo, app per l’osservazione astronomica).</p> <p>Comprendere e raccontare un ciclo naturale (giorno/notte, fasi lunari) con parole proprie.</p> <p>Competenze trasversali:</p>
--------------------	---

	<p>Lavorare in gruppo per realizzare un progetto comune (es. costruzione di un razzo o di una navicella).</p> <p>Esprimere emozioni e pensieri attraverso il disegno, la scrittura e la drammatizzazione.</p> <p>Utilizzare correttamente semplici strumenti scientifici e materiali creativi.</p> <p>Rispettare i tempi, le regole condivise e il materiale comune.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	MCIC80700N
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

ESPLORATORI DELLO SPAZIO

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

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	151061 - SPORTIVAMENTE INSIEME

Descrizione

"Sportivamente Insieme" è un progetto sportivo-educativo rivolto agli alunni della scuola primaria, con l'obiettivo di promuovere il benessere psicofisico dei bambini attraverso il gioco, lo sport e il contatto con il territorio.

L'iniziativa è realizzata in collaborazione con le società sportive locali, che mettono a disposizione istruttori qualificati per avviare i bambini alla pratica di diverse discipline in un ambiente sicuro, inclusivo e divertente. L'approccio sarà ludico e sperimentale: ogni giorno sarà dedicato alla scoperta di uno sport, integrato con momenti di gioco libero, attività cooperative e laboratori creativi.

Obiettivi Generali

Offrire un'esperienza educativa completa attraverso il gioco motorio.

Favorire la socializzazione tra pari in un contesto non competitivo.

Valorizzare la varietà delle discipline sportive presenti sul territorio.

Promuovere l'autonomia, il rispetto delle regole e la cooperazione.

Obiettivi Specifici

Sviluppare abilità motorie di base e specifiche.

Esplorare differenti sport con istruttori qualificati.

Migliorare l'autostima attraverso il superamento di piccole sfide.

Sperimentare il valore del gruppo e del rispetto reciproco.

Consolidare un atteggiamento positivo verso l'attività fisica.

Attività Complementari

Laboratori creativi a tema sportivo (creazione di mascotte, bandiere di squadra, medaglie).

Momenti di riflessione e circle time alla fine di ogni giornata.

Punti fair play assegnati per spirito di squadra, rispetto delle regole e collaborazione.

Colazione o merenda sana offerta da partner locali o organizzata con le famiglie.

Valutazione

Osservazione informale di comportamenti e partecipazione.

Questionario finale di gradimento per bambini e genitori.

Riflessione di gruppo con docenti e istruttori al termine del progetto.

Risorse Necessarie

Spazi sportivi e naturali (palestre, campi, cortili, parchi).

Materiale sportivo vario (palloni, coni, reti, tappetoni).

Coinvolgimento attivo di società sportive locali.

Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	MCEE80701Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

SPORTIVAMENTE 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	Competenze in materia di cittadinanza
Titolo modulo	151065 - OLTRE LE PAROLE

Descrizione

"Oltre le parole" è un progetto teatrale pensato per bambini della scuola primaria, che unisce diversi linguaggi artistici per promuovere l'inclusione, la collaborazione e la valorizzazione delle diversità. Il progetto integra elementi di teatro inclusivo: canzoni tradotte in LIS (Lingua dei Segni Italiana), tecniche di black theatre (teatro nero), arte circense, clownerie, uso espressivo del corpo, della musica e delle luci wood (lampade UV) per creare effetti magici e coinvolgenti. L'obiettivo è quello di coinvolgere ogni bambino, valorizzando le diverse abilità e sensibilità finalizzato alla messa in scena di uno spettacolo finale aperto alle famiglie. Ciascuno sarà protagonista secondo le proprie possibilità e attitudini. Gli strumenti alternativi al linguaggio verbale (LIS, musica, corpo, luci) permettono a tutti di comunicare e partecipare attivamente. Il lavoro di gruppo sarà costruito su dinamiche di sostegno reciproco, con particolare attenzione all'empatia e all'accoglienza delle differenze.

Obiettivi Generali

Promuovere l'inclusione scolastica attraverso il linguaggio teatrale.

Sviluppare la consapevolezza corporea, vocale ed emotiva.

Favorire la collaborazione, l'ascolto reciproco e il rispetto dell'altro.

Stimolare la creatività e l'espressione individuale.

Introdurre e valorizzare linguaggi alternativi e non verbali (LIS, movimento, musica).

Obiettivi Specifici

Conoscere e utilizzare elementi base della Lingua dei Segni Italiana.

Apprendere e rappresentare semplici tecniche di clownerie e arte circense (equilibrio, giocoleria base, mimo).

Utilizzare il corpo come strumento comunicativo in attività teatrali e coreografiche.

Sperimentare la black theatre con effetti visivi creati da luci wood e materiali fluorescenti.

Imparare a lavorare in gruppo e costruire uno spettacolo corale dove ognuno ha un ruolo.

Cantare e tradurre canzoni in LIS, per unire voce, gesto e musica in modo accessibile a tutti.

Acquisire un primo approccio al linguaggio scenico (spazio, ritmo, presenza sc

Competenze Trasversali Sviluppate

Comunicazione verbale e non verbale

Educazione alla cittadinanza e al rispetto delle diversità

	<p>Coordinazione motoria Espressione creativa ed estetica Capacità di concentrazione e memoria Autostima e senso di appartenenza</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	MCEE80702R
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

OLTRE LE PAROLE

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	151082 - TERRITORIO IN ARTE: ALLA SCOPERTA DELLE MERAVIGLIE LOCALI

Descrizione

Il progetto "Territorio in Arte: Alla Scoperta delle Meraviglie Locali" è un'iniziativa educativo-estiva destinata ai bambini della scuola primaria, che unisce la conoscenza del patrimonio naturale e culturale del territorio. In due settimane di attività dinamiche e coinvolgenti, i partecipanti avranno l'opportunità di esplorare il proprio territorio attraverso una serie di escursioni, laboratori e attività pratiche, che stimoleranno la loro curiosità e creatività.

Il progetto si articola in due filoni principali:

Esplorazione della natura e dell'arte: I bambini saranno guidati alla scoperta di parchi, riserve naturali, monumenti, siti storici e artistici. Ogni giornata prevede un'alternanza di attività sul campo (escursioni e visite guidate) e momenti di approfondimento pratico, come laboratori creativi, disegni e costruzioni ispirati alla natura e al patrimonio culturale del territorio. Il tutto avverrà con l'accompagnamento di esperti e guide che arricchiranno l'esperienza con racconti e curiosità.

Adottare e valorizzare i monumenti: Ogni classe sarà coinvolta nell'adozione di un monumento o sito storico del proprio territorio. I bambini esploreranno la storia, le caratteristiche artistiche e il valore culturale del monumento, creando una mappa culturale digitale che descrive i luoghi visitati. Con l'ausilio di schede digitali, interviste e ricerche, i bambini raccoglieranno informazioni per realizzare un e-book da condividere con la scuola e la comunità. Inoltre, l'uso di QR code posizionati sui monumenti stessi permetterà di diffondere le conoscenze acquisite anche al pubblico esterno.

Obiettivi del progetto:

Sviluppare la consapevolezza e l'amore per il proprio territorio attraverso un approccio esperienziale e multidisciplinare che integra natura e cultura.

Fornire ai bambini strumenti pratici per esplorare e documentare il patrimonio naturale e storico, sviluppando abilità di osservazione, ricerca e documentazione.

Promuovere la creatività e la collaborazione, stimolando la produzione di contenuti artistici, digitali e informativi.

Creare una risorsa digitale interattiva che raccolga e racconti le meraviglie del territorio attraverso gli occhi dei bambini, rendendo il progetto accessibile alla comunità locale.

Metodo:

Il progetto si sviluppa attraverso un mix di attività all'aperto, incontri con esperti, laboratori pratici e la creazione di contenuti digitali, che favoriscono l'apprendimento esperienziale. Ogni attività è pensata per stimolare la curiosità, la creatività e

	l'interesse per il mondo che ci circonda, sia naturale che culturale. Alla fine del percorso, i bambini avranno contribuito a creare una mappa culturale digitale del territorio e un e-book che potrà essere utilizzato come risorsa per la scuola e la comunità.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	MCIC80700N
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

TERRITORIO IN ARTE: ALLA SCOPERTA DELLE MERAVIGLIE LOCALI

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	151057 - ENGLISH AROUND ME!

Descrizione

Il progetto "English Around Me!" ha come obiettivo quello di avvicinare gli alunni della scuola primaria alla lingua inglese in modo ludico, motivante e contestualizzato alla loro quotidianità. Attraverso attività interattive, canzoni, giochi, storytelling e semplici produzioni orali e scritte, i bambini apprenderanno vocaboli e strutture base legate a tematiche vicine alla loro esperienza personale. Il progetto promuove l'apprendimento della lingua inglese come strumento di comunicazione, ponendo attenzione allo sviluppo delle quattro abilità fondamentali: listening, speaking, reading e writing.

Obiettivi generali

Sviluppare una competenza comunicativa in lingua inglese.

Favorire un atteggiamento positivo verso l'apprendimento delle lingue straniere.

Stimolare la curiosità e la partecipazione attiva degli alunni.

Promuovere la comprensione interculturale attraverso la conoscenza di semplici aspetti della cultura anglofona.

Obiettivi specifici

Comprendere e utilizzare espressioni e frasi di uso quotidiano.

Presentare sé stessi e gli altri.

Riconoscere e nominare colori, numeri, oggetti scolastici, animali, cibo, emozioni, membri della famiglia.

Comprendere semplici istruzioni orali e scritte.

Partecipare a scambi comunicativi brevi e strutturati.

Ascoltare e comprendere storie, canzoni e filastrocche in inglese.

Scrivere parole e frasi semplici relative agli argomenti trattati.

Drammatizzare storie

Attività previste

Circle Time in English

Brevi momenti quotidiani di routine in lingua inglese.

Songs and Chants

Canzoni e filastrocche per apprendere in modo musicale e ritmico.

Storytelling

Lettura di storie con supporti visivi e domande di comprensione.

Language Games

Giochi linguistici (memory, bingo, "Simon Says", puzzle).

Crafts and Drawing

Attività artistiche collegate al lessico (poster, lap-book, disegni).

Role Play

Simulazioni di semplici conversazioni o contesti (negozi, scuola, casa).

CLIL

	<p>Attività interdisciplinari con contenuti di altre materie (scienze, arte, geografia...).</p> <p>Strumenti e materiali</p> <p>Cartelloni tematici (colori, numeri, emozioni, stagioni)</p> <p>Flashcards con immagini e parole</p> <p>Video e canzoni in lingua inglese (YouTube Kids, Super Simple Songs, BBC Learning)</p> <p>Libri illustrati in inglese per la lettura ad alta voce</p> <p>Schede didattiche per attività di ascolto, lettura e scrittura</p> <p>Cartoncini, forbici, colla, colori per attività manuali</p> <p>Piattaforme digitali (opzionale): app educative come Wordwall, LearningApps o Kahoot in versione semplificata</p> <p>Oggetti reali per simulazioni (frutta finta, pupazzi, abbigliamento, etc.)</p> <p>Valutazione finale</p> <p>La valutazione avverrà in modo formativo e continuo, privilegiando l'osservazione diretta durante le attività. Verranno considerati:</p> <p>Partecipazione alle attività orali e ludiche</p> <p>Capacità di comprensione di istruzioni e messaggi semplici e complessi</p> <p>Uso corretto di vocaboli e strutture di base</p> <p>Sviluppo delle quattro abilità linguistiche, in particolare listening e speaking</p> <p>Progressi individuali rispetto al punto di partenza</p> <p>Strumenti di valutazione:</p> <p>Griglie di osservazione</p> <p>Produzioni individuali o di gruppo (poster, mini-libri, role play)</p> <p>Verifiche semplificate (matching, coloring, fill in the gaps)</p> <p>Portfolio con lavori svolti durante il corso</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	MCEE80702R
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

ENGLISH AROUND ME!

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 che l'inserimento delle delibere avverrà in fase successiva

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