

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

CANDIDATURA N. 14685

ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	IC 7 CARMEN SILVESTRONI FORLI'
Codice meccanografico	FOIC82500A
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA RIBOLLE, 47
Provincia	FORLI'-CESENA
Comune	FORLI'
CAP	47100
Telefono	054363439
Email	FOIC82500A@istruzione.it
Sito web	www.ic7forli.it
Numero Alunni	939
Plessi	FOIC82500A FOAA825017 FOAA825028 FOEE82501C FOEE82502D FOEE82503E FOMM82501B

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2025-2026
Istituto	FOIC82500A - IC 7 CARMEN SILVESTRONI FORLI'
Codice candidatura	14685
Importo totale richiesto	€ 79.980,00

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - E ... state in gioco!	€ 79.980,00
TOTALE PROGETTI	€ 79.980,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	"Laboratorio Teatrale: Mi metto in gioco"	€ 12.120,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	"Sport e Benessere in Estate – Sport, Gioco e Benessere per Crescere Insieme"	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	"Corri, Gioca e Impara– Sport, Gioco e Benessere per Crescere Insieme"	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	"Estate in Movimento! – Sport, Gioco e Benessere per Crescere" Insieme	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	"Parole in viaggio: Raccontarsi, capire e comunicare"	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	"English Summer" Un viaggio nella lingua inglese tra giochi, canzoni, storie e creatività.	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	"Fun with English!- Un viaggio nella lingua inglese tra giochi, canzoni, storie e creatività."	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	"Let's Play and Learn in English! Un viaggio nella lingua inglese tra giochi, canzoni, storie e creatività."	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	"Matematica con tutti e per tutti"	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	"Cittadini digitali, il domani è oggi!"	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	"Play and Code: Crescere digitali con creatività e logica"	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	"Smart Kids: Crescere digitali con creatività e logica."	€ 6.060,00
TOTALE MODULI			€ 79.980,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: E ... state in gioco!

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - E ... state in gioco!
Descrizione	Il progetto si compone di diversi moduli, indirizzati agli alunni della Scuola Primaria e Scuola Secondaria di Primo grado. Sono finalizzati a promuovere la partecipazione, la socialità e la cooperazione degli alunni, consolidando gli apprendimenti e favorendo l'inclusione.
Codice CUP	D24D25002100007
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	12
Importo richiesto	€ 79.980,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	125653 - "English Summer" Un viaggio nella lingua inglese tra giochi, canzoni, storie e creatività.
Descrizione	Il modulo di inglese intende raggiungere i seguenti obiettivi. Obiettivi Generali: -Avvicinare i bambini alla lingua inglese in modo ludico e coinvolgente. -Favorire l'apprendimento orale e l'ascolto (listening; speaking). - Sviluppare il vocabolario di base e le strutture semplici. -Stimolare la curiosità verso culture anglofone. -Favorire inclusione, collaborazione e socialità. Metodologia Approccio ludico-comunicativo Attività multisensoriali (visive, uditive, motorie) Apprendimento cooperativo Uso di canzoni, storytelling, giochi, art & craft Adattamenti Inclusivi Attività semplificate o multisensoriali per bambini con BES o disabilità Uso di immagini, gesti, routine Supporto individualizzato
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	FOEE82503E
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"English Summer" Un viaggio nella lingua inglese tra giochi, canzoni, storie e creatività.

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

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	125734 - "Cittadini digitali, il domani è oggi!"

Descrizione	Il modulo intende perseguire i seguenti obiettivi: Sviluppare il pensiero computazionale - Comprendere e creare algoritmi semplici - Imparare a risolvere problemi con approccio logico e sequenziale - Sperimentare il debugging (individuare e correggere errori) Stimolare la creatività digitale - Usare strumenti digitali per creare disegni, racconti e presentazioni - Esprimersi in modo personale e collaborativo attraverso il digitale - Approcciarsi alle tecnologie come strumenti di espressione, non solo di consumo Promuovere la cittadinanza digitale - Imparare a comunicare in modo rispettoso online - Riconoscere comportamenti sicuri e pericolosi nella rete - Riflettere su concetti di identità, privacy e condivisione responsabile Favorire l'inclusione e la collaborazione - Lavorare in piccoli gruppi o coppie per valorizzare il confronto - Offrire strumenti accessibili per differenti livelli di competenza - Integrare modalità visive, uditive e operative Modalità di Realizzazione delle Attività Digitali Le attività vengono integrate nel percorso secondo una logica progressiva e flessibile, e si possono adattare ai diversi livelli della scuola primaria. Ecco alcune linee guida organizzative: Spazi e strumenti - Aula con LIM, laboratorio informatico o tablet condivisi - Connessione internet stabile (solo per alcune attività online) - Materiali stampabili per la guida delle attività Modalità operative - Modalità a stazioni: ogni gruppo svolge un'attività diversa e ruota - Modalità cooperativa: piccoli gruppi misti per età o abilità - Tutoraggio tra pari: i più grandi aiutano i più piccoli (es. classi aperte)
--------------------	---

	Valutazione e restituzione Osservazione delle dinamiche collaborative e delle strategie usate Produzione finale da esporre (cartacea o digitale) Rubriche semplici per autovalutazione e riflessione
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	FOEE82501C
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Cittadini digitali, il domani è oggi!"

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	125943 - "Laboratorio Teatrale: Mi metto in gioco"

Descrizione	La pratica del laboratorio teatrale offre molte opportunità in ambito scolastico, soprattutto in un'ottica di integrazione e di inclusione. Le ragazze e i ragazzi coinvolti possono mettersi in gioco, migliorando le proprie capacità di comunicazione ed espressione ed imparando a rapportarsi e a collaborare con gli altri per la realizzazione di un risultato finale comune. L'esperienza teatrale è il miglior canale per sviluppare abilità di tipo espressivo, comunicativo e aggregativo, e favorisce la valorizzazione delle diversità e potenzialità di ciascuno. La pratica del teatro è infatti considerata un'attività formativa fondamentale, perché grazie ad essa si possono educare gli alunni all'espressione di sé, alla comunicazione e alla socializzazione, e perché aiuta a saper gestire le proprie emozioni attraverso il corpo, prima ancora che tramite il linguaggio verbale. Fare attività di tipo teatrale favorisce, quindi, abilità di tipo sociale, come il rispetto delle regole ed è utile per superare le proprie incertezze, l'insicurezza, l'ansia e la paura; ci si allena ad essere disponibili verso gli altri, ad ascoltarli e ad accettarli. Finalità generali • favorire l'aggregazione sociale, la capacità di socializzazione e di gestione dei rapporti interpersonali • capire la valenza educativa dell'attività teatrale come occasione di crescita • favorire lo sviluppo delle abilità relazionali e il rispetto dell'altro • sviluppare e migliorare le capacità di attenzione e concentrazione • stimolare la motivazione ad apprendere • conoscere meglio le proprie potenzialità e sentirsi parte di un tutto • comprendere le proprie difficoltà e superarle • potenziare i punti di forza degli alunni • potenziare l'autocontrollo e l'autostima • stimolare la creatività • saper lavorare rispettando i tempi richiesti • saper affrontare e gestire le emozioni e il rapporto con un pubblico • prevenire e contrastare situazioni di disagio e di dispersione scolastica Obiettivi specifici • acquisire e sviluppare capacità espressive e comunicative
--------------------	--

	• migliorare la capacità di ascolto e di attenzione • valorizzare e potenziare le competenze linguistiche attraverso la pratica teatrale • saper rispettare il proprio turno e il lavoro collettivo • sperimentare linguaggi espressivi diversi: gestualità, musica, danza, canto e parola • saper rapportare sé stessi agli altri e all'interno di uno spazio • saper collaborare con i propri compagni al fine di raggiungere un obiettivo comune • sviluppare le capacità mnemoniche • partecipare alla realizzazione di uno spettacolo teatrale
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	FOMM82501B
Numero destinatari	25
Numero ore	60
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Laboratorio Teatrale: Mi metto in gioco"

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 4.200,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 1.800,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 6.120,00
TOTALE				€ 12.120,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	125536 - "Sport e Benessere in Estate – Sport, Gioco e Benessere per Crescere Insieme"

Descrizione	Il modulo di educazione motoria intende perseguire i seguenti obiettivi: - Promuovere il benessere fisico e psico-sociale dei bambini attraverso l'attività motoria. - Favorire l'inclusione, la socializzazione e la cooperazione tra pari. - Sviluppare competenze motorie di base in un contesto ludico e motivante. - Educare al rispetto delle regole, degli altri e dell'ambiente. Contenuti delle Attività Attività Sportive e Motorie Proposte Giochi di movimento (palla avvelenata, ruba bandiera, strega comanda color...) Percorsi motori (con cerchi, coni, ostacoli bassi, tunnel) Mini atletica (salti, lanci, corse con e senza ostacoli) Giochi con la palla (calcio, pallavolo adattata, palla rilanciata, dodgeball) Giochi cooperativi (trasporti a squadre, "costruisci il percorso insieme", ecc.) Attività di equilibrio e coordinazione (trampolini bassi, funicelle, travi basse) Yoga per bambini / rilassamento guidato (soprattutto per fine attività) Metodo Didattica ludica e inclusiva. Apprendimento attraverso il gioco e l'esperienza corporea. Attenzione al gruppo e al singolo bambino. Adattamento delle attività secondo età e bisogni. Alternanza tra momenti dinamici e momenti di calma. Risorse Necessarie Spazio all'aperto (campo, giardino, cortile) e/o palestra. Attrezzatura semplice: coni, cerchi, palloni, corde, tunnel, tappetoni, cinesini, ecc. Acqua, merenda, materiali di primo soccorso. Educatori sportivi o animatori con competenze motorie e relazionali. Valutazione e Monitoraggio Osservazione dell'entusiasmo e della partecipazione attiva. Raccolta di feedback dai bambini (anche tramite disegni o emoticon). Osservazione delle dinamiche relazionali e del clima del gruppo.
--------------------	---

	Eventuale restituzione finale con una giornata aperta alle famiglie Momento Finale "Mini Olimpiadi dell'Amicizia" – Un incontro conclusivo con giochi a squadre, premi simbolici, diplomi di partecipazione.
Data inizio prevista	01/06/2026
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	FOEE82502D
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Sport e Benessere in Estate – Sport, Gioco e Benessere per Crescere 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	Educazione motoria
Titolo modulo	125555 - "Corri, Gioca e Impara– Sport, Gioco e Benessere per Crescere Insieme"

Descrizione	Il modulo di educazione motoria intende perseguire i seguenti obiettivi: - Promuovere il benessere fisico e psico-sociale dei bambini attraverso l'attività motoria. - Favorire l'inclusione, la socializzazione e la cooperazione tra pari. - Sviluppare competenze motorie di base in un contesto ludico e motivante. - Educare al rispetto delle regole, degli altri e dell'ambiente. Contenuti delle Attività Attività Sportive e Motorie Proposte Giochi di movimento (palla avvelenata, ruba bandiera, strega comanda color...) Percorsi motori (con cerchi, coni, ostacoli bassi, tunnel) Mini atletica (salti, lanci, corse con e senza ostacoli) Giochi con la palla (calcio, pallavolo adattata, palla rilanciata, dodgeball) Giochi cooperativi (trasporti a squadre, "costruisci il percorso insieme", ecc.) Attività di equilibrio e coordinazione (trampolini bassi, funicelle, travi basse) Yoga per bambini / rilassamento guidato (soprattutto per fine attività) Metodo Didattica ludica e inclusiva. Apprendimento attraverso il gioco e l'esperienza corporea. Attenzione al gruppo e al singolo bambino. Adattamento delle attività secondo età e bisogni. Alternanza tra momenti dinamici e momenti di calma. Risorse Necessarie Spazio all'aperto (campo, giardino, cortile) e/o palestra. Attrezzatura semplice: coni, cerchi, palloni, corde, tunnel, tappetoni, cinesini, ecc. Acqua, merenda, materiali di primo soccorso. Educatori sportivi o animatori con competenze motorie e relazionali. Valutazione e Monitoraggio Osservazione dell'entusiasmo e della partecipazione attiva. Raccolta di feedback dai bambini (anche tramite disegni o emoticon). Osservazione delle dinamiche relazionali e del clima del gruppo.
--------------------	---

	Eventuale restituzione finale con una giornata aperta alle famiglie Momento Finale "Mini Olimpiadi dell'Amicizia" – Un incontro conclusivo con giochi a squadre, premi simbolici, diplomi di partecipazione.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	FOEE82503E
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Corri, Gioca e Impara– Sport, Gioco e Benessere per Crescere 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	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	125617 - "Fun with English!- Un viaggio nella lingua inglese tra giochi, canzoni, storie e creatività."
Descrizione	Il modulo di inglese intende raggiungere i seguenti obiettivi. Obiettivi Generali: -Avvicinare i bambini alla lingua inglese in modo ludico e coinvolgente. -Favorire l'apprendimento orale e l'ascolto (listening; speaking). - Sviluppare il vocabolario di base e le strutture semplici. -Stimolare la curiosità verso culture anglofone. -Favorire inclusione, collaborazione e socialità. Metodologia Approccio ludico-comunicativo Attività multisensoriali (visive, uditive, motorie) Apprendimento cooperativo Uso di canzoni, storytelling, giochi, art & craft Adattamenti Inclusivi Attività semplificate o multisensoriali per bambini con BES o disabilità Uso di immagini, gesti, routine Supporto individualizzato
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	FOEE82502D
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Fun with English!- Un viaggio nella lingua inglese tra giochi, canzoni, storie e creatività."

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

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	125607 - "Let's Play and Learn in English! Un viaggio nella lingua inglese tra giochi, canzoni, storie e creatività."
Descrizione	Il modulo di inglese intende raggiungere i seguenti obiettivi. Obiettivi Generali: -Avvicinare i bambini alla lingua inglese in modo ludico e coinvolgente. -Favorire l'apprendimento orale e l'ascolto (listening; speaking). - Sviluppare il vocabolario di base e le strutture semplici. -Stimolare la curiosità verso culture anglofone. -Favorire inclusione, collaborazione e socialità. Metodologia Approccio ludico-comunicativo Attività multisensoriali (visive, uditive, motorie) Apprendimento cooperativo Uso di canzoni, storytelling, giochi, art & craft Adattamenti Inclusivi Attività semplificate o multisensoriali per bambini con BES o disabilità Uso di immagini, gesti, routine Supporto individualizzato
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	FOEE82501C
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Let's Play and Learn in English! Un viaggio nella lingua inglese tra giochi, canzoni, storie e creatività."

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

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	125505 - "Estate in Movimento! – Sport, Gioco e Benessere per Crescere" Insieme

Descrizione	Il modulo "Estate in movimento" intende promuovere il benessere fisico e psico-sociale dei bambini attraverso l'attività motoria; favorire l'inclusione, la socializzazione e la cooperazione tra pari; sviluppare competenze motorie di base in un contesto ludico e motivante; educare al rispetto delle regole, degli altri e dell'ambiente. Attività Sportive e Motorie Proposte Giochi di movimento (palla avvelenata, ruba bandiera, strega comanda color...) Percorsi motori (con cerchi, coni, ostacoli bassi, tunnel) Mini atletica (salti, lanci, corse con e senza ostacoli) Giochi con la palla (calcio, pallavolo adattata, palla rilanciata, dodgeball) Giochi cooperativi (trasporti a squadre, "costruisci il percorso insieme", ecc.) Attività di equilibrio e coordinazione (trampolini bassi, funicelle, travi basse) Yoga per bambini / rilassamento guidato (soprattutto per fine attività) Metodo Didattica ludica e inclusiva. Apprendimento attraverso il gioco e l'esperienza corporea. Attenzione al gruppo e al singolo bambino. Adattamento delle attività secondo età e bisogni. Alternanza tra momenti dinamici e momenti di calma. Risorse Necessarie Spazio all'aperto (campo, giardino, cortile) e/o palestra. Attrezzatura semplice: coni, cerchi, palloni, corde, tunnel, tappetoni, cinesini, ecc. Acqua, merenda, materiali di primo soccorso. Educatori sportivi o animatori con competenze motorie e relazionali. Valutazione e Monitoraggio Osservazione dell'entusiasmo e della partecipazione attiva. Raccolta di feedback dai bambini (anche tramite disegni o emoticon). Osservazione delle dinamiche relazionali e del clima del gruppo. Eventuale restituzione finale con una giornata aperta alle famiglie Momento Finale "Mini Olimpiadi dell'Amicizia" – Un incontro conclusivo con giochi a squadre, premi
--------------------	--

	simbolici, diplomi di partecipazione.
Data inizio prevista	01/06/2026
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	FOEE82501C
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Estate in Movimento! – Sport, Gioco e Benessere per Crescere" 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	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	125767 - "Play and Code: Crescere digitali con creatività e logica"

Descrizione	Il modulo intende perseguire i seguenti obiettivi: Sviluppare il pensiero computazionale - Comprendere e creare algoritmi semplici - Imparare a risolvere problemi con approccio logico e sequenziale - Sperimentare il debugging (individuare e correggere errori) Stimolare la creatività digitale - Usare strumenti digitali per creare disegni, racconti e presentazioni - Esprimersi in modo personale e collaborativo attraverso il digitale - Approcciarsi alle tecnologie come strumenti di espressione, non solo di consumo Promuovere la cittadinanza digitale - Imparare a comunicare in modo rispettoso online - Riconoscere comportamenti sicuri e pericolosi nella rete - Riflettere su concetti di identità, privacy e condivisione responsabile Favorire l'inclusione e la collaborazione - Lavorare in piccoli gruppi o coppie per valorizzare il confronto - Offrire strumenti accessibili per differenti livelli di competenza - Integrare modalità visive, uditive e operative Modalità di Realizzazione delle Attività Digitali Le attività vengono integrate nel percorso secondo una logica progressiva e flessibile, e si possono adattare ai diversi livelli della scuola primaria. Ecco alcune linee guida organizzative: Spazi e strumenti - Aula con LIM, laboratorio informatico o tablet condivisi - Connessione internet stabile (solo per alcune attività online) - Materiali stampabili per la guida delle attività Modalità operative - Modalità a stazioni: ogni gruppo svolge un'attività diversa e ruota - Modalità cooperativa: piccoli gruppi misti per età o abilità - Tutoraggio tra pari: i più grandi aiutano i più piccoli (es. classi aperte)
--------------------	---

	Valutazione e restituzione Osservazione delle dinamiche collaborative e delle strategie usate Produzione finale da esporre (cartacea o digitale) Rubriche semplici per autovalutazione e riflessione
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	FOEE82503E
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Play and Code: Crescere digitali con creatività e logica"

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

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	126028 - "Parole in viaggio: Raccontarsi, capire e comunicare"
Descrizione	Il modulo di lingua madre intende potenziare la lingua L2 in un contesto ludico, inclusivo e relazionale, attraverso esperienze comunicative e creative. Si promuovono i seguenti obiettivi: - sviluppare il lessico di base e la comprensione orale e scritta; - favorire l'inclusione sociale e scolastica; - migliorare la comunicazione interpersonale; - promuovere la motivazione all'apprendimento attraverso il gioco.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	FOEE82501C
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Parole in viaggio: Raccontarsi, capire e comunicare"

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	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	126100 - "Matematica con tutti e per tutti"
Descrizione	Il modulo intendere consolidare le conoscenze di base nell'area logico-matematica, necessarie per affrontare lo studio, attraverso la risoluzione di problemi pratici, attività cooperative e laboratoriali.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	FOMM82501B
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Matematica con tutti e per tutti"

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	125725 - "Smart Kids: Crescere digitali con creatività e logica."

Descrizione	Il modulo intende perseguire i seguenti obiettivi: Sviluppare il pensiero computazionale - Comprendere e creare algoritmi semplici - Imparare a risolvere problemi con approccio logico e sequenziale - Sperimentare il debugging (individuare e correggere errori) Stimolare la creatività digitale - Usare strumenti digitali per creare disegni, racconti e presentazioni - Esprimersi in modo personale e collaborativo attraverso il digitale - Approcciarsi alle tecnologie come strumenti di espressione, non solo di consumo Promuovere la cittadinanza digitale - Imparare a comunicare in modo rispettoso online - Riconoscere comportamenti sicuri e pericolosi nella rete - Riflettere su concetti di identità, privacy e condivisione responsabile Favorire l'inclusione e la collaborazione - Lavorare in piccoli gruppi o coppie per valorizzare il confronto - Offrire strumenti accessibili per differenti livelli di competenza - Integrare modalità visive, uditive e operative Modalità di Realizzazione delle Attività Digitali Le attività vengono integrate nel percorso secondo una logica progressiva e flessibile, e si possono adattare ai diversi livelli della scuola primaria. Ecco alcune linee guida organizzative: Spazi e strumenti - Aula con LIM, laboratorio informatico o tablet condivisi - Connessione internet stabile (solo per alcune attività online) - Materiali stampabili per la guida delle attività Modalità operative - Modalità a stazioni: ogni gruppo svolge un'attività diversa e ruota - Modalità cooperativa: piccoli gruppi misti per età o abilità - Tutoraggio tra pari: i più grandi aiutano i più piccoli (es. classi aperte)
--------------------	---

	Valutazione e restituzione Osservazione delle dinamiche collaborative e delle strategie usate Produzione finale da esporre (cartacea o digitale) Rubriche semplici per autovalutazione e riflessione
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	FOEE82501C
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Smart Kids: Crescere digitali con creatività e logica."

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