m_pi.AOOGABMI.REGISTRO UFFICIALE.E.0076694.31-03-2026

AVVISO - 55669, 10/03/2026, FSE+, Agenda NORD a.s. 2025-2026 e 2026-2027
CANDIDATURA N. 22792

ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.C."BELLONI" COLORNO
Codice meccanografico	PRIC80700P
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	P.LE VITTORIO VENETO,1
Provincia	PARMA
Comune	COLORNO
CAP	43052
Telefono	0521815421
Email	PRIC80700P@istruzione.it
Sito web	https://www.iccolorno.edu.it/
Numero Alunni	0
Plessi	PRIC80700P PRAA80701G PREE80701R PRMM80701Q

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Agenda NORD a.s. 2025-2026 e 2026-2027
Istituto	PRIC80700P - I.C."BELLONI" COLORNO
Codice candidatura	22792
Importo totale richiesto	€ 149.850,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	0005857
Data Delibera Collegio docenti	19/11/2025
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	0005252
Data Delibera Consiglio d'istituto	18/10/2025

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A1.B - Un posto per ciascuno	€ 149.850,00
TOTALE PROGETTI	€ 149.850,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A1.B	Italiano per stranieri (L2)	Storie dal mondo, un mondo di storie	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Italiano per stranieri (L2)	Danze etniche	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	It's debate time!	€ 5.448,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Storie che abitano la scuola: parole, arte e spazi narrativi - Fase 1	€ 5.448,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Impariamo a dibattere!	€ 5.448,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Il teatro delle ombre	€ 5.448,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Cittadini digitali: imparare, creare e collaborare con le TIC	€ 5.448,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Cercatori d'incanto – La poesia nascosta tra le righe (Metodo Caviardage®)	€ 5.448,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Scintille	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Parole in Nota: Laboratorio di Narrazione Sonora e Scrittura Creativa	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	LUCE: Caravaggio e Bresson a confronto – Il linguaggio della luce tra pittura e fotografia	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	FotoStorie	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	On air - step four!!!	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Parole in Scena: Laboratorio di Espressione Creativa	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Storie che abitano la scuola: parole, arte e spazi narrativi - Fase 2	€ 5.601,00

ESO4.6.A1.B	Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado	Let''s Role-play 3	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado	Let's role play- 2	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Labomat 3	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Labomat 1	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Scacco al pensiero	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Digital Lab: impara, crea, programma	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	L'orto dei sensi	€ 5.448,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	Divertiamoci insieme in laboratorio	€ 5.448,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	Piccoli inventori crescono	€ 5.448,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	Maker Lab: creatività, tecnologia e sostenibilità	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	School garden	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	Esploratori della natura: imparare dalle esperienze all’aperto	€ 5.601,00
TOTALE MODULI			€ 149.850,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Un posto per ciascuno
ESO4.6.A1
ESO4.6.A1.B

Titolo	ESO4.6.A1.B - Un posto per ciascuno

Descrizione	“Un posto per ciascuno” è un progetto educativo rivolto agli studenti e alle studentesse della scuola primaria e della scuola secondaria di I grado dell’Istituto Comprensivo P.L. Belloni, finalizzato a promuovere il successo formativo, a prevenire la dispersione scolastica e a garantire a tutti pari opportunità di apprendimento e di crescita personale. Il progetto prevede la realizzazione di moduli laboratoriali extrascolastici dedicati al recupero e al potenziamento delle competenze di base in lingua italiana, matematica e scienze. Nella scuola primaria potranno essere attivati percorsi specifici per il potenziamento della lingua inglese ed anche nella scuola secondaria di I grado potranno essere sviluppati moduli relativi alle lingue straniere, nello specifico inglese e francese. Particolare attenzione sarà inoltre rivolta all’insegnamento dell’italiano L2 per favorire l’inclusione e il pieno accesso al curricolo degli alunni non italofoni. Le attività saranno progettate secondo un approccio laboratoriale e partecipativo, facendo ricorso a metodologie didattiche innovative quali il cooperative learning, il learning by doing, il problem solving e la didattica per competenze. Tali approcci mirano a promuovere il protagonismo attivo degli studenti, valorizzando le differenze individuali e i diversi stili di apprendimento. Accanto al rafforzamento delle competenze disciplinari, il progetto intende favorire lo sviluppo integrale della persona, offrendo percorsi in grado di far emergere e valorizzare le competenze artistico-espressive, socio-relazionali e imprenditoriali degli alunni. Attraverso attività creative, lavori di gruppo e compiti di realtà, gli studenti saranno messi nelle condizioni di esprimere i propri talenti, di collaborare in modo efficace e di sviluppare il proprio spirito di iniziativa. Finalità generali •Promuovere il successo formativo di tutti gli studenti, riducendo le disuguaglianze e contrastando il rischio di insuccesso e dispersione scolastica. •Favorire l’inclusione e l’integrazione, con particolare attenzione agli alunni con difficoltà di apprendimento o con background linguistico-culturale diverso. •Sviluppare competenze chiave di cittadinanza, potenziando autonomia, responsabilità e partecipazione attiva. •Valorizzare i talenti individuali e sostenere la crescita personale in un ambiente accogliente e motivante. Obiettivi specifici

	•Consolidare e potenziare le competenze in lingua italiana, matematica e scienze attraverso attività laboratoriali mirate. •Migliorare le competenze comunicative in lingua inglese (scuola primaria) e nelle lingue straniere (scuola secondaria di I grado). •Sviluppare le competenze linguistiche in italiano L2 per favorire l'inclusione degli alunni non italofoni. •Promuovere il protagonismo degli studenti attraverso metodologie attive e partecipative. •Potenziare le competenze socio-relazionali, favorendo la collaborazione, il rispetto e la gestione positiva dei conflitti. •Stimolare la creatività e l'espressione personale attraverso attività artistico-espressive. •Rafforzare lo spirito di iniziativa e le competenze imprenditoriali mediante esperienze progettuali e compiti autentici. "Un posto per ciascuno" si configura come uno spazio educativo inclusivo e dinamico, in cui ogni studente ed ogni studentessa possa trovare il proprio ruolo, sviluppare competenze e costruire un percorso di crescita significativo e consapevole.
Codice CUP	I14D26000650007
Data inizio prevista	15/04/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Numero moduli	27
Importo richiesto	€ 149.850,00

MODULO	
Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	176968 - Storie che abitano la scuola: parole, arte e spazi narrativi - Fase 1

Descrizione	Il laboratorio propone un percorso integrato di lingua madre e arte finalizzato alla trasformazione dei corridoi scolastici in spazi educativi narrativi, attraverso attività di lettura, rielaborazione e produzione artistica ispirate a un'opera di letteratura per l'infanzia. Il progetto intende valorizzare gli ambienti della scuola come luoghi di apprendimento diffuso, rendendoli accoglienti, significativi e ricchi di stimoli culturali. Gli alunni saranno coinvolti nella lettura guidata del testo scelto, nella comprensione dei contenuti e nell'analisi di personaggi, ambienti e messaggi. Attraverso conversazioni, attività di scrittura e rielaborazione creativa, svilupperanno competenze linguistiche legate alla comprensione, alla produzione orale e scritta e all'arricchimento lessicale. Parallelamente, il percorso laboratoriale prevede attività artistiche finalizzate alla progettazione e realizzazione di decorazioni murali, pannelli illustrati, installazioni e percorsi visivi che rappresentino scene, atmosfere e significati dell'opera. Gli alunni sperimenteranno tecniche espressive diverse (disegno, pittura, collage, materiali di recupero), sviluppando creatività, senso estetico e capacità progettuali. Particolare attenzione sarà dedicata alla dimensione collaborativa: il lavoro di gruppo favorirà il confronto, la condivisione di idee e la costruzione di un progetto comune, rafforzando il senso di appartenenza alla comunità scolastica. Gli spazi decorati diventeranno così ambienti narrativi permanenti, capaci di stimolare curiosità, immaginazione e piacere della lettura. La metodologia è attiva, laboratoriale e inclusiva, basata sul coinvolgimento diretto degli alunni in tutte le fasi del progetto: ideazione, progettazione, realizzazione e allestimento. Il percorso si conclude con un momento di restituzione alla comunità scolastica, attraverso l'inaugurazione degli spazi e la presentazione del lavoro svolto. DESTINATARI: studenti e studentesse delle classi quinte della scuola primaria COMPETENZE CHIAVE - Competenza alfabetica funzionale - Consapevolezza ed espressione culturale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Data inizio prevista	15/04/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	PREE80701R
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Storie che abitano la scuola: parole, arte e spazi narrativi - Fase 1

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	€ 2.448,00
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO	
Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	176852 - Impariamo a dibattere!

Descrizione	Il debate è un'efficace metodologia didattica attiva che sviluppa pensiero critico, competenze espressive e ascolto empatico. Si basa su brevi confronti strutturati tra piccoli gruppi (3-4 bambini) su temi accattivanti, con tempi regolamentati, stimolando la cooperazione e la cittadinanza attiva attraverso il gioco e il rispetto delle regole. DESTINATARI: studenti e studentesse delle classi delle scuola primaria COMPETENZE CHIAVE - Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare STRUTTURA DEL PROGETTO Temi adatti: Scegliere argomenti semplici e vicini al vissuto dei bambini, ad esempio: "Meglio il libro o il film?", "È giusto avere compiti per casa?", "Meglio il mare o la montagna?", "I videogiochi migliorano l'apprendimento?". FASI DEL DEBATE - Presentazione del tema: L'insegnante introduce l'argomento. - Suddivisione squadre: Creare due gruppi (PRO/CONTRO), incoraggiando la rotazione dei ruoli. - Preparazione (Brainstorming): I gruppi discutono e raccolgono le loro idee (15-20 min). - Dibattito: Ogni bambino ha un tempo limitato e definito (es. 1-2 minuti) per esporre le proprie idee senza interruzioni. - Conclusioni e Riflessione: Discussione finale guidata sulle emozioni provate e sul rispetto delle opinioni altrui. REGOLE FONDAMENTALI - Ascoltare senza interrompere. - Parlare a turno rispettando il tempo (uso di clessidre o timer visivi). - Attaccare l'idea, non la persona. VALUTAZIONE - Focalizzarsi su autovalutazione del gruppo, partecipazione, capacità di ascolto e creatività nell'esposizione, piuttosto che sulla vittoria del dibattito. Il debate trasforma l'aula in una "palestra" di pensiero. Favorisce l'inclusione, specialmente per alunni BES/DSA, valorizzando le diverse abilità comunicative e migliorando l'autostima.
Data inizio prevista	15/04/2026
Data fine prevista	31/08/2027

Sede dove è previsto il modulo	PREE80701R
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Impariamo a dibattere!

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	€ 2.448,00
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO	
Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	176983 - L'orto dei sensi
Descrizione	Per il progetto sarà utilizzata l'area cortilizia della scuola. Gli alunni sperimenteranno in prima persona la preparazione del terreno, la semina, il tener pulito l'orto dalle erbacce, l'irrigazione e la raccolta dei frutti prodotti dalle piante scelte. Impareranno ad osservare con rispetto, tutti gli esseri viventi presenti nel micro-ecosistema orto; si avvicineranno alla scoperta della vita e delle abitudini degli insetti che vivono sulle piante orticole. Gli alunni osserveranno e disegneranno le forme e i colori delle piante, creando un diario dell'orto per registrare le osservazioni. Studieranno le proprietà delle piante e le loro utilizzazioni. Verrà organizzata una vendita a km 0 utilizzando i frutti dell'orto per raccogliere fondi che potranno essere utilizzati per ampliare l'orto o per comprare materiali per le nuove semine. DESTINATARI: studenti e studentesse delle classi terze e quarte della scuola primaria COMPETENZE CHIAVE - Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM). - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. OBIETTIVI EDUCATIVO-DIDATTICI - Creare un ambiente di apprendimento all'aperto che stimoli i sensi dei bambini. - Coinvolgere i bambini in attività di gruppo e ricerca. - Insegnare ai bambini l'importanza della natura e della cura delle piante. - Sviluppare abilità pratiche e di osservazione nei bambini. STRUTTURE E MATERIALI - Vasconi rialzati per facilitare l'accesso ai bambini. - Sentieri e percorsi per esplorare l'orto. - Etichette e cartelli per identificare le piante. - Strumenti per la cura delle piante: innaffiatoi, rastrellini, vanghette, foraterra, tubo in gomma per innaffiare.
Data inizio prevista	15/04/2026
Data fine prevista	31/08/2027

Sede dove è previsto il modulo	PREE80701R
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

L'orto dei sensi

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	€ 2.448,00
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO	
Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	176913 - Il teatro delle ombre
Descrizione	Il progetto propone un percorso laboratoriale finalizzato allo sviluppo delle competenze linguistiche, espressive, digitali e relazionali attraverso la realizzazione di uno spettacolo di teatro delle ombre. Gli alunni, a partire da una storia già strutturata, saranno guidati nella comprensione e rielaborazione del testo, nella lettura espressiva e nella registrazione dei dialoghi mediante strumenti digitali, sviluppando consapevolezza nell'uso della voce (tono, ritmo, intonazione). Parallelamente, sperimenteranno attività di espressione corporea e mimo per potenziare le capacità comunicative non verbali. Saranno introdotti all'uso di semplici programmi di video making per la creazione delle ombre e delle sequenze proiettate, acquisendo competenze di base nella produzione multimediale. Il percorso prevede inoltre attività laboratoriali di tipo creativo-manuale per la realizzazione di sagome e scenografie anche con materiali di recupero. La metodologia è attiva, inclusiva e cooperativa, basata su lavoro di gruppo, learning by doing e valorizzazione dei diversi linguaggi espressivi. Il progetto si conclude con una rappresentazione finale che integra linguaggio verbale, corporeo e digitale, favorendo partecipazione, collaborazione e sviluppo dell'autostima. DESTINATARI: studenti e studentesse delle classi seconde e terze della scuola primaria COMPETENZE CHIAVE - Competenze alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali OBIETTIVI EDUCATIVO-DIDATTICI - Promuovere l'uguaglianza di accesso a un'istruzione di qualità - Contrastare la povertà educativa - Favorire l'inclusione sociale - Valorizzare ogni studente come risorsa per la comunità
Data inizio prevista	15/04/2026

Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	PREE80701R
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Il teatro delle ombre

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	€ 2.448,00
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO	
Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	176930 - Cittadini digitali: imparare, creare e collaborare con le TIC

Descrizione	Il progetto è finalizzato allo sviluppo integrato delle competenze linguistiche e digitali degli alunni della scuola primaria, attraverso un percorso laboratoriale orientato alla produzione attiva e collaborativa di contenuti. L'intervento risponde ai bisogni educativi legati all'uso consapevole delle tecnologie e al potenziamento delle competenze di base, in coerenza con le Raccomandazioni europee sulle competenze chiave e con il framework DigComp. Gli obiettivi riguardano il miglioramento della comprensione e produzione della lingua italiana, il rafforzamento delle capacità di rielaborazione e comunicazione, e l'acquisizione di competenze digitali di base, con particolare attenzione all'uso responsabile degli strumenti tecnologici. Il percorso promuove inoltre lo sviluppo del pensiero critico, della creatività e delle competenze sociali, favorendo l'inclusione e la partecipazione attiva di tutti gli alunni. La metodologia si basa su approcci innovativi quali il learning by doing, il cooperative learning e la didattica laboratoriale. Gli alunni operano in piccoli gruppi, utilizzando strumenti digitali (videoscrittura, presentazioni, archiviazione e condivisione online) per realizzare compiti autentici e significativi. Particolare rilievo è attribuito alla dimensione della cittadinanza digitale, con attività specifiche dedicate alla sicurezza in rete, al rispetto delle regole e alla consapevolezza nell'uso dei media digitali. Il progetto prevede una didattica inclusiva e personalizzata, con attenzione ai diversi stili di apprendimento e alla valorizzazione delle potenzialità di ciascun alunno, contribuendo al miglioramento del clima di classe, della motivazione allo studio e del successo formativo. L'utilizzo delle tecnologie digitali favorisce inoltre la continuità didattica e la documentazione del percorso, rendendo visibili i processi di apprendimento. DESTINATARI: studenti e studentesse delle classi quarte della scuola primaria COMPETENZE CHIAVE - Competenza alfabetica funzionale - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza
Data inizio prevista	15/04/2026
Data fine prevista	31/08/2027

Sede dove è previsto il modulo	PREE80701R
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Cittadini digitali: imparare, creare e collaborare con le TIC

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	€ 2.448,00
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO	
Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	178688 - Divertiamoci insieme in laboratorio
Descrizione	L'apprendimento per scoperta cambia la modalità tradizionale di insegnamento: se guardo, tocco e provo, imparo più velocemente. Le studentesse e gli studenti saranno attivamente impegnati nell'apprendimento, esplorando argomenti scientifici in modo pratico e divertente. Attraverso l'esplorazione di fenomeni naturali o la creazione di esperimenti scientifici, si cercherà di creare una reale opportunità di acquisizione e valorizzazione di competenze scientifiche e tecnologiche al fine di sviluppare una maggiore passione per la scienza e la tecnologia. Le discipline coinvolte sono molteplici: la tecnologia, la matematica, la biologia, la chimica e la fisica. Inoltre, si svolgeranno attività di gruppo, quindi si impara a lavorare insieme. DESTINATARI: studenti e studentesse delle classi seconde della scuola secondaria di I grado COMPETENZE CHIAVE - Competenza alfabetica funzionale - Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale OBIETTIVI EDUCATIVO-DIDATTICI - Introdurre gli studenti ai concetti fondamentali di chimica, fisica e biologia. - Incrementare un atteggiamento positivo nei confronti delle materie STEM. - Promuovere competenze trasversali nelle materie STEM. - Sviluppare la collaborazione e la creatività.
Data inizio prevista	15/04/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	PRMM80701Q
Numero destinatari	16
Numero ore	30

Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Divertiamoci insieme in laboratorio

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	€ 2.448,00
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO	
Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	176949 - Cercatori d’incanto – La poesia nascosta tra le righe (Metodo Caviardage®)

Descrizione	Il progetto si propone di accompagnare gli alunni della classe quinta in un viaggio di esplorazione poetica e artistica. Utilizzando il Metodo Caviardage®, i bambini trasformeranno pagine di libri destinati al macero in componimenti lirici e opere d'arte visiva. L'obiettivo è scardinare l'idea della poesia come esercizio mnemonico, rendendola uno strumento vivo di narrazione del sé. DESTINATARI: studenti e studentesse delle classi quinte della scuola primaria COMPETENZE CHIAVE - Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza Obiettivi Formativi 1. Area Linguistico-Espressiva • Sviluppare la capacità di sintesi: imparare a estrapolare il nucleo poetico da un testo narrativo complesso, eliminando il superfluo. • Arricchire il lessico emotivo: riconoscere e utilizzare parole "evocative" per dare nome alle proprie sensazioni interiori. • Sperimentare la risemantizzazione: comprendere come una parola, decontestualizzata dal suo brano originale, possa assumere significati nuovi e personali. 2. Area Artistica e Metodologica • Padroneggiare le tecniche di sottrazione: applicare correttamente l'annerimento, il frammento e il cut-up per creare composizioni visive equilibrate. • Integrare testo e immagine: utilizzare il colore e il segno grafico (stencil, acquerello, collage) non come decorazione, ma come parte integrante del messaggio poetico. 3. Area Personale e Relazionale • Educare allo stupore e alla lentezza: sviluppare la pazienza necessaria per "ascoltare" la pagina e attendere che la poesia si sveli. • Potenziare l'autostima creativa: favorire la consapevolezza che "tutti possono essere poeti", abbattendo il blocco del foglio bianco. • Promuovere l'ascolto empatico: valorizzare la condivisione delle proprie "scoperte" all'interno del gruppo, rispettando l'unicità dello sguardo altrui. 4. Area Civica e Ambientale

	• Praticare il riuso creativo: percepire il libro da macero non come uno scarto, ma come una risorsa preziosa, sviluppando una sensibilità ecologica e artistica. 3. Programma delle Attività Le 30 ore saranno suddivise in moduli pratici focalizzati sulle diverse declinazioni del metodo: • Tecnica Base e Frammento: la ricerca delle parole "illuminate" e la creazione di testi brevi partendo da porzioni minime di pagina. • La Doppia Mezza Pagina: gestione del flusso poetico su superfici diverse, sperimentando l'equilibrio tra spazio bianco e spazio scritto. • La Tecnica della Piega: un testo può avere un significato che cambia in base al punto di vista. • Il Cut-up (Scomposizione): ritaglio e ricomposizione creativa di parole e frasi per generare nuovi mondi semantici. • Poesia effimera: poesia che dura solo il tempo di uno scatto fotografico. • Integrazione Artistica: sperimentazione di annerimento grafico, acquerello, collage materico e stencil per dare veste visiva alla parola salvata. Materiali necessari: • Supporti: libri da macero (almeno 2 a bambino), riviste, giornali e fotocopie. • Cancelleria: fogli colorati e neri, pennarelli neri (punta fine e media), pennarelli colorati, acquerelli, pastelli a cera, stencil, timbri, stickers o ritagli decorativi.
Data inizio prevista	15/04/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	PREE80701R
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Cercatori d’incanto – La poesia nascosta tra le righe (Metodo Caviardage®)

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	€ 2.448,00
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO	
Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	177498 - Piccoli inventori crescono

Descrizione	Il modulo prevede la realizzazione di un macchinario funzionante (es. gru, macchina con ruote, mulino, catapulta semplice) con materiali di recupero e presentazione alla classe. FASI DI LAVORO - Fase di attivazione Brainstorming: “Cos’è una macchina?” Osservazione di oggetti quotidiani. Discussione sul riciclo. METODOLOGIA DISCUSSIONE GUIDATA - Esplorazione - Analisi di macchine semplici. - Esperimenti pratici (su leve e ruote). - Visione di video didattici. METODOLOGIA APPRENDIMENTO ATTIVO - Progettazione Disegno del macchinario. - Scelta dei materiali. - Definizione delle fasi di costruzione. METODOLOGIA COOPERATIVE LEARNING - Realizzazione Costruzione del prototipo. - Test e miglioramenti. - Problem solving. METODOLOGIA LABORATORIALE - Presentazione - Esposizione orale. - Dimostrazione del funzionamento. - Confronto tra i gruppi. - Peer learning DESTINATARI: studenti e studentesse della classi terze della scuola primaria COMPETENZE CHIAVE - Competenza STEM - Competenza personale e sociale - Competenza imprenditoriale - Competenza di cittadinanza - Competenza digitale TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE - Progetta e realizza semplici manufatti - Utilizza materiali di recupero - Comprende il funzionamento di semplici macchine - Collabora nel gruppo - Espone il proprio lavoro OBIETTIVI EDUCATIVO-DIDATTICI CONOSCENZE - Materiali e loro caratteristiche - Macchine semplici (leva, ruota, carrucola)

	FASI DELLA PROGETTAZIONE: (idea progetto realizzazione verifica) ABILITÀ - Progettare attraverso il disegno - Utilizzare misure e proporzioni - Costruire semplici oggetti - Usare strumenti in sicurezza - Lavorare in gruppo - Descrivere il proprio lavoro
Data inizio prevista	15/04/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	PREE80701R
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Piccoli inventori crescono

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.448,00
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO	
Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	178852 - Maker Lab: creatività, tecnologia e sostenibilità

Descrizione	Il progetto si configura come un laboratorio innovativo di tecnologia applicata, finalizzato allo sviluppo integrato di competenze STEM, digitali e trasversali attraverso una didattica attiva e laboratoriale. Il percorso è centrato sull'apprendimento attraverso l'esperienza diretta ("imparare facendo"), in cui gli studenti diventano protagonisti nella progettazione e realizzazione di oggetti utili per il contesto scolastico e quotidiano (come ad es. porta-cellulare, organizer da banco, gadget etc). Le attività si articolano in fasi strutturate: Analisi del bisogno, ideazione, progettazione, costruzione, verifica e miglioramento del prodotto. Gli alunni, organizzati in piccoli gruppi, saranno guidati nello sviluppo di soluzioni concrete, potenziando capacità di problem solving, pensiero critico, creatività e collaborazione. Il laboratorio promuove inoltre la sostenibilità ambientale mediante l'utilizzo di materiali di recupero, sviluppando nei partecipanti una maggiore consapevolezza ecologica e responsabilità nell'uso delle risorse. DESTINATARI: studenti e studente delle classi seconde e terze della scuola secondaria di I grado COMPETENZE CHIAVE - Competenza matematica e competenze in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM) - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di cittadinanza OBIETTIVI EDUCATIVO-DIDATTICI - Sviluppare competenze progettuali e manuali. - Acquisire familiarità con strumenti digitali per la progettazione. - Potenziare la capacità di pianificazione e verifica. - Favorire autonomia e responsabilità nel lavoro. - Promuovere la cultura del riuso e della sostenibilità. Il laboratorio si configura come uno spazio inclusivo e motivante, in cui ogni studente può esprimere le proprie capacità attraverso attività concrete e significative. L'approccio inclusivo e operativo consente, inoltre, di valorizzare i diversi stili di apprendimento, favorendo la partecipazione attiva di tutti gli studenti e il successo formativo.
Data inizio prevista	15/04/2026

Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	PRMM80701Q
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Maker Lab: creatività, tecnologia e sostenibilità

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO	
Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	178816 - Labomat 3
Descrizione	Il laboratorio mira a consolidare le abilità matematiche attraverso attività di approfondimento del pensiero logico-matematico. Gli studenti saranno protagonisti di attività autentiche e motivanti che riguardano la vita e le loro esperienze. Verranno proposti problemi che possono essere risolti attingendo a concetti matematici e scientifici e mobilitando le conoscenze possedute. Verranno utilizzati modelli scientifico-matematici legati a contesti reali, attività di laboratorio, proposte operative e compiti di realtà. Per la realizzazione di questo progetto si utilizzeranno principalmente metodologie didattiche attive come il cooperative learning, peer education e la didattica laboratoriale. DESTINATARI: studenti e studentesse delle classi terze della scuola secondaria di I grado COMPETENZE CHIAVE - Competenza alfabetica funzionale - Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale. OBIETTIVI EDUCATIVO-DIDATTICI - Incentivare l'atteggiamento positivo verso la matematica. - Comprendere e utilizzare il linguaggio matematico. - Utilizzare le competenze logico-matematiche per risolvere problemi di vita reale. - Sviluppare il pensiero critico. - Favorire la collaborazione tra pari per il raggiungimento del goal. - Promuovere la creatività.
Data inizio prevista	15/04/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	PRMM80701Q
Numero destinatari	17
Numero ore	30

Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Labomat 3

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO	
Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	178831 - School garden
Descrizione	Il percorso si propone di potenziare le competenze di base in scienze e tecnologia attraverso attività pratiche e laboratoriali, incentrate sullo studio dei vari tipi di terreni e di piante. Gli studenti saranno protagonisti di attività autentiche e motivanti che riguarderanno, dapprima, lo studio delle cellule vegetali e degli organi delle piante e, successivamente, la riqualifica di aree verdi presenti all'interno della Scuola attraverso la messa a dimora di specie vegetali sempreverdi. Verranno adoperate principalmente metodologie didattiche attive come il cooperative learning, peer education e la didattica laboratoriale. DESTINATARI: studenti e studentesse delle classi seconde e terze della scuola secondaria di I grado COMPETENZE CHIAVE - Competenza alfabetica funzionale - Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale OBIETTIVI EDUCATIVO-DIDATTICI - Insegnare agli alunne e alle alunne il ciclo di vita delle piante e l'importanza della biodiversità. - Migliorare la motricità e la capacità di problem solving attraverso l'attività manuale. - Aiutare gli studenti a comprendere il valore di un'alimentazione sana e sostenibile. - Favorire il lavoro di squadra e l'integrazione tra gli alunni. - Trascorrere del tempo all'aria aperta per migliorare l'umore e ridurre lo stress. Questi obiettivi mirano a creare un ambiente di apprendimento unico, capace di coniugare apprendimento e rispetto per la natura.
Data inizio prevista	15/04/2026
Data fine prevista	31/08/2027

Sede dove è previsto il modulo	PRMM80701Q
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

School garden

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO	
Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	178718 - Labomat 1
Descrizione	Il percorso si propone di potenziare le competenze matematiche attraverso attività pratiche e laboratoriali, incentrate su problemi di vita reale. Gli studenti saranno protagonisti di attività autentiche e motivanti che riguardano la vita e le loro esperienze. Verranno utilizzati modelli scientifico-matematici legati a contesti reali, attività di laboratorio, proposte operative e compiti di realtà. Verranno adoperate principalmente metodologie didattiche attive come il cooperative learning, peer education e la didattica laboratoriale. DESTINATARI: studenti e studentesse delle classi prime della scuola secondaria di I grado COMPETENZE CHIAVE - Competenza alfabetica funzionale - Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM) - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale OBIETTIVI EDUCATIVO-DIDATTICI - Incentivare l'atteggiamento positivo verso la matematica. - Interiorizzare e concettualizzare le conoscenze matematiche. - Applicare le conoscenze matematiche in contesti reali e interdisciplinari. - Promuovere la creatività. - Confrontare ipotesi di risoluzione dei problemi. - Utilizzare la didattica laboratoriale e il cooperative learning come principali metodologie didattiche.
Data inizio prevista	15/04/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	PRMM80701Q
Numero destinatari	17
Numero ore	30

Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Labomat 1

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO	
Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	181154 - Scintille

Descrizione	Noi siamo tanteparticelle ,tutte diverse. Quando camminiamo, corriamo, c'incontriamo, quando saltiamo, inciampiamo e a volte cadiamo, quando poi ci rialziamo, corriamo di nuovoe a un certopunto cifermiamo, ogni volta generiamo scintille. Le scintille possono essere di colori, forme, intensità diverse,come differenti e uniche sono le persone che le sprigionano. Ogni persona ha la sua scintilla da cercare, scoprire e provare ad accendere. A volte questi effetti luminosi li avvertiamo dentro di noi, a volte invece li intravediamo fuori di noi, in altri corpi luminescenti, è verso quelle fiamme che noitendiamo. Perché c'è sempre un fuoco che arde e chiama: una passione, un'idea, una persona, un desiderio condiviso. Il laboratorio "scintille" propone un viaggio teatrale dentro sé stessi ed alcontempo al di fuori,oltre i propriconfini. Il progetto propone l'attività teatrale come processo diformazione necessaria per l'individuonel momento in cui accompagna alla conoscenza di sé, potenziando l'autocontrollo el'autostima. Durante il percorso si darà la possibilità a ogni partecipante di esprimere la propria specificità, in quanto portatore di un messaggio individualee unico, attraverso il proprio corpo e la propriavoce. Sicercherà di stimolare la creativitàe lacapacità di pensiero critico e divergente, di lasciare scaturire da sé un lavorocreativod'immaginazione, sia vocale che fisica, di liberare ilcorpo ela mente. Attraversogli eserciziteatraliproposti si proverà alasciare emergere spontaneamente le peculiarità di ognuno. Partendo dal presupposto che l'arte si esprime attraverso un linguaggio universale, per questo crea relazione, l'obbiettivo del progetto diteatro è anche quello di lavorare, non solosul singolo individuo, ma sul gruppo. RISULTATI ATTESI - Acquisizione diunamaggiore conoscenza di sé, di una maggiore consapevolezza del propriocorpo: sapersi muovere in modo armonico nello spazio tenendo conto, non solo di sé, maanche delle altrepersone. - Affinare le proprie capacitàdi ascolto, sia verso se stessi che verso gli altri. - Sviluppare empatia. - Scoprire una nuova modalità di espressione, al di là delle competenze linguistiche e verbali già acquisite a scuola. - Affinare le proprie capacità espressive attraverso l'uso della voce e delcorpo. METODOLOGIA Gli esercizi teatrali proposti saranno, di volta involta, diversi. Si

	lavoreràprevalentemente in gruppo, ma anche in piccoli gruppi, a coppiee individualmente. Verranno proposti esercizi teatrali in cui ci si concentrerà molto sul corpo e sul movimento, sull'organicità di gesti e azioni, sul rapporto del corpo con lo spazio (prossemica teatrale), sul rapporto tra movimento individualee corale. Ci si cimenterà anche in improvvisazioni di testo, attraversol'uso della parola, siaorale, che scritta(esercizidi scrittura creativa). ARTICOLAZIONE DEL PERCORSO Il percorso si articolerà inquindiciincontri della durata di due ore ciascuno. Per losvolgimento dell'attivitàè necessario uno spazio neutro, senza ingombri. DESTINATARI: studenti e studentesse delle classi prime della scuola secondaria di I grado COMPETENZE CHIAVE - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Data inizio prevista	15/04/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	PRMM80701Q
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Scintille

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO	
Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	181174 - Parole in Nota: Laboratorio di Narrazione Sonora e Scrittura Creativa

Descrizione	Il laboratorio "Parole in Nota" nasce dall'esigenza di potenziare le competenze linguistiche degli alunni della scuola primaria attraverso l'interazione costante con il linguaggio musicale. Il percorso guida i bambini alla scoperta delle analogie tra la struttura di una frase e quella di una melodia, tra il ritmo del verso e il battito musicale. Gli studenti non saranno solo fruitori passivi, ma diventeranno "autori": partendo dall'ascolto di brani classici e contemporanei, inventeranno storie, scriveranno testi per canzoni e filastrocche, esplorando la ricchezza del vocabolario italiano e le sfumature emotive dei sinonimi e dei contrari attraverso l'evocazione sonora. DESTINATARI: studenti e studentesse delle classi seconde della scuola primaria COMPETENZE CHIAVE - Competenza alfabetica funzionale: - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale - Competenza multilinguistica - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare OBIETTIVI EDUCATIVO-DIDATTICI - Arricchimento lessicale: Utilizzare la musica come stimolo per produrre testi descrittivi, narrativi e poetici originali. - Comprensione del testo: Analizzare strutture narrative (inizio, sviluppo, conclusione) attraverso l'ascolto guidato di brani a programma (es. "Pierino e il lupo"). - Sviluppo della capacità di ascolto e sintesi: Tradurre sensazioni uditive in testi scritti coerenti e coesi. - Educazione all'espressione: Favorire l'uso della voce e della parola come strumenti di inclusione e comunicazione delle proprie emozioni. METODOLOGIA Il modulo adotta una metodologia esperienziale e collaborativa. Si utilizzerà il Circle Time per la condivisione delle idee e l'analisi dei testi prodotti. La didattica sarà di tipo laboratoriale: i bambini lavoreranno in piccoli gruppi (cooperative learning) per la stesura di "storyboard sonori". Verranno applicate tecniche di scrittura creativa ispirate alla grammatica della fantasia di Rodari, dove un suono o un timbro diventano l'input per un binomio fantastico. L'integrazione di strumenti multimediali permetterà inoltre di registrare le proprie produzioni, unendo la lettura espressiva alla sonorizzazione digitale, rendendo l'apprendimento della lingua madre un'attività viva, moderna e gratificante.

Data inizio prevista	15/04/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	PREE80701R
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Parole in Nota: Laboratorio di Narrazione Sonora e Scrittura Creativa

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO	
Tipo modulo	Italiano per stranieri (L2)
Titolo modulo	181148 - Storie dal mondo, un mondo di storie

Descrizione	Il progetto è orientato al potenziamento delle competenze linguistiche e comunicative in italiano L2 attraverso un percorso laboratoriale centrato sulla narrazione interculturale. L'attività è finalizzata alla creazione di una raccolta di favole, fiabe, racconti e leggende provenienti dai Paesi d'origine degli studenti, valorizzando il patrimonio culturale e linguistico di ciascun partecipante. Il laboratorio promuove un apprendimento significativo e inclusivo, in cui la lingua italiana viene utilizzata come strumento di espressione, condivisione e costruzione di significati. Gli studenti saranno guidati nella produzione orale e scritta attraverso attività strutturate e graduali, basate su un approccio comunicativo e cooperativo. Particolare attenzione sarà dedicata allo sviluppo del lessico e delle strutture linguistiche di base, attraverso la costruzione condivisa di banche di parole e repertori lessicali supportati da immagini, utili a facilitare la comprensione e la rielaborazione dei contenuti. Le attività si avvarranno di strategie di scaffolding linguistico, mappe, schemi guida e modelli, tra cui l'utilizzo delle W-questions per sostenere la produzione scritta e l'organizzazione del testo. Il percorso prevede l'analisi delle principali caratteristiche dei generi narrativi (fiaba, favola, leggenda), con l'individuazione di elementi ricorrenti e parole chiave. Gli studenti saranno coinvolti in attività di comprensione, rielaborazione e produzione, sia orale che scritta, lavorando individualmente e in piccolo gruppo. La fase finale sarà dedicata alla realizzazione di un prodotto concreto: un libro artigianale realizzato con materiali di riciclo, contenente i contributi di tutti i partecipanti. Il lavoro includerà anche la digitalizzazione dei testi tramite l'uso del computer, favorendo lo sviluppo di competenze digitali di base. Il percorso intende inoltre rafforzare l'autostima degli studenti e offrire un'esperienza significativa e documentabile, utile anche in prospettiva futura in vista dell'esame conclusivo del primo ciclo. DESTINATARI: studenti e studentesse della scuola secondaria di I grado COMPETENZE CHIAVE - Competenza alfabetica funzionale - Competenza multilinguistica - Competenza personale, sociale e imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

	- Competenza digitale
Data inizio prevista	15/04/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	PRMM80701Q
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Storie dal mondo, un mondo di storie

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO	
Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	181153 - LUCE: Caravaggio e Bresson a confronto – Il linguaggio della luce tra pittura e fotografia
Descrizione	Il progetto propone un percorso interdisciplinare tra Arte e Immagine e Lingua e Letteratura Italiana, centrato sul tema della luce come linguaggio espressivo. Gli alunni esplorano il confronto tra Caravaggio – maestro del chiaroscuro nel Seicento – e Henri Cartier-Bresson – fotografo del Novecento celebre per il "momento decisivo" – scoprendo come la luce possa narrare emozioni e significati attraverso epoche e tecniche diverse. DESTINATARI: studenti e studentesse delle classi terze della scuola secondaria di I grado COMPETENZE CHIAVE - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare OBIETTIVI EDUCATIVO-DIDATTICI - Sviluppare la lettura critica di opere d'arte visiva; sperimentare tecniche grafiche e pittoriche (matita, carboncino, acrilici). - Praticare la fotografia come mezzo espressivo; potenziare le competenze di scrittura creativa e descrittiva in Lingua Madre. - Favorire la consapevolezza del patrimonio artistico e culturale. METODO Didattica laboratoriale con osservazione guidata delle opere; esercitazioni pratiche di disegno (matita/carboncino) e pittura (acrilici); laboratorio fotografico con smartphone; produzione di testi scritti (descrittivi, narrativi, poetici) ispirati agli elaborati visivi. Il percorso è inclusivo e prevede consegne differenziate per alunni con BES/DSA. Le attività si articolano in fasi: analisi delle opere sperimentazione grafica e pittorica laboratorio fotografico scrittura creativa mostra finale aperta alle famiglie. PRODOTTI Elaborati a matita/carboncino, dipinti con acrilici, fotografie originali, testi scritti; portfolio di classe; mostra scolastica conclusiva aperta alla comunità.
Data inizio prevista	15/04/2026

Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	PRMM80701Q
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

LUCE: Caravaggio e Bresson a confronto – Il linguaggio della luce tra pittura e fotografia

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO	
Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	181165 - FotoStorie
Descrizione	Un paese è uno scrigno di esperienze e custodisce molte storie da scoprire e raccontare. Con uno sguardo curioso e attento, gli alunni saranno guidati a osservare i luoghi e ad ascoltare le persone, utilizzando diversi linguaggi espressivi. Attraverso strumenti e modalità operative differenti, raccoglieranno informazioni, le rielaboreranno in modo creativo e collaboreranno alla realizzazione di un prodotto finale condiviso. Saranno utilizzati strumenti quali interviste, fotografie, taccuini di scrittura, brevi video e registrazioni audio, per valorizzare il territorio e trasformare l'esperienza in narrazione. Il progetto si propone di potenziare la competenza alfabetica funzionale, sviluppando la capacità di descrivere, narrare e rielaborare esperienze in forma scritta e orale, con attenzione alla coerenza, alla ricchezza lessicale e alla correttezza linguistica. Intende, inoltre, promuovere la competenza digitale attraverso l'uso consapevole di strumenti tecnologici per la produzione di contenuti. Sarà favorito il cooperative learning, l'ascolto attivo e la capacità di osservazione, rafforzando l'autonomia, il senso di responsabilità e la partecipazione attiva. Il percorso mira a sviluppare consapevolezza espressiva, spirito critico e capacità di collaborare alla costruzione di un prodotto finale condiviso. DESTINATARI: studenti e studentesse delle classi terze della scuola primaria COMPETENZE CHIAVE - Competenza alfabetica funzionale - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Data inizio prevista	15/04/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	PREE80701R
Numero destinatari	17

Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

FotoStorie

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO	
Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	181134 - Esploratori della natura: imparare dalle esperienze all'aperto
Descrizione	Il modulo propone un percorso laboratoriale di outdoor education che mette al centro l'esperienza diretta in natura. Gli alunni saranno guidati nell'osservazione, esplorazione e scoperta dell'ambiente naturale attraverso attività sul campo e momenti di rielaborazione in classe. L'obiettivo è sviluppare curiosità scientifica, capacità di osservazione e rispetto per l'ambiente, favorendo al contempo competenze linguistiche attraverso la descrizione, la narrazione e la documentazione delle esperienze. Le attività prevedono: - esplorazioni guidate in spazi verdi - raccolta e classificazione di elementi naturali - osservazioni con strumenti semplici - attività sensoriali e motorie La metodologia è attiva e laboratoriale, basata su esperienza diretta, cooperative learning e didattica per scoperta, costruzione di un "taccuino del naturalista". DESTINATARI: studenti e studentessa delle classi terze della scuola primaria COMPETENZE CHIAVE - Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM) - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
Data inizio prevista	15/04/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	PREE80701R
Numero destinatari	17
Numero ore	30

Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Esploratori della natura: imparare dalle esperienze all'aperto

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO	
Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	181194 - Scacco al pensiero

Descrizione	Il laboratorio di scacchi si propone come un percorso educativo volto a potenziare le abilità cognitive, logiche e relazionali degli alunni attraverso un approccio ludico e strutturato. Il gioco degli scacchi diventa uno strumento privilegiato per sviluppare il pensiero strategico, la capacità di analisi e la gestione consapevole delle decisioni. Nel corso delle attività, gli alunni approfondiscono le regole del gioco, il valore e il movimento dei pezzi, fino ad arrivare a semplici strategie di attacco e difesa. Vengono guidati a osservare la scacchiera, riconoscere schemi ricorrenti, prevedere le mosse dell'avversario e pianificare azioni efficaci. Questo processo favorisce lo sviluppo del pensiero logico-matematico, della concentrazione e della memoria di lavoro. Il laboratorio pone particolare attenzione anche agli aspetti metacognitivi: i bambini sono incoraggiati a riflettere sulle proprie scelte, a riconoscere errori e a individuare strategie alternative, sviluppando autonomia e consapevolezza del proprio modo di apprendere. Le attività si svolgono attraverso una metodologia attiva e laboratoriale che alterna momenti di spiegazione, esercizi pratici sulla scacchiera, giochi semplificati, problem solving e partite a coppie o in piccolo gruppo. Il gioco diventa inoltre un contesto significativo per l'educazione alle relazioni: gli alunni imparano a rispettare regole e turni, ad accettare la sconfitta, a gestire le emozioni e a confrontarsi in modo corretto e costruttivo con i compagni. Il percorso contribuisce anche allo sviluppo della lingua madre attraverso la verbalizzazione delle mosse, la descrizione delle strategie utilizzate e il racconto delle partite, favorendo l'arricchimento del lessico specifico e la capacità di esprimere in modo chiaro il proprio pensiero. La proposta didattica è inclusiva e motivante, pensata per valorizzare le potenzialità di ciascun alunno e promuovere la partecipazione attiva. Il laboratorio si conclude con un torneo finale o una sfida collettiva, come momento di sintesi e valorizzazione delle competenze acquisite. DESTINATARI: studenti e studentesse delle classi quarte della scuola primaria COMPETENZE CHIAVE - Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

	- Competenza in materia di cittadinanza - Competenza alfabetica funzionale
Data inizio prevista	15/04/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	PREE80701R
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Scacco al pensiero

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO	
Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	181144 - On air - step four!!!

Descrizione	L’idea del progetto “ON AIR” nasce con l’obiettivo di far sperimentare agli alunni nuove modalità didattiche e d’insegnamento-apprendimento, facendo acquisire diverse competenze e obiettivi educativi. Il progetto si inserisce in un contesto che ha proiettato forzatamente e repentinamente il sistema scolastico verso un utilizzo significativo delle nuove tecnologie e così proporre un modello di apprendimento innovativo attivo con strumenti digitali e nuove metodologie. In tal senso, si intende dare continuità al precedente laboratorio PODCAST realizzato nell’a.s. 2023-24 ed ai successivi 2 laboratori ON AIR realizzati negli anni 2025 e 2026. I partecipanti, scelti fra coloro che hanno già compiuto il percorso formativo, integrati con nuovi partecipanti formati, costituiranno i gruppi di lavoro tecnici realizzando episodi da pubblicare mensilmente sulla piattaforma Spotify durante l’a.s. 2026-27 Il progetto vuole dare valore e qualità al percorso esperienziale e al contenuto realizzato dagli alunni con il supporto del digitale/tecnologico, in termini di vision, strategia, utilizzo di tecnologie digitali e metodologie didattiche innovative. DESTINATARI: studenti e studentesse delle classi prime, seconde e terze della scuola secondaria di I grado COMPETENZE CHIAVE - Competenza Alfabetica Funzionale - Competenza Digitale (Digital Competence) - Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare a Imparare - Competenze in materia di Cittadinanza - Competenza Imprenditoriale - Competenza in Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali: OBIETTIVI EDUCATIVO-DIDATTICI - Sviluppare il piacere di scrivere, leggere; coltivare la creatività e l'espressività. - Comunicare le esperienze didattiche. - Facilitare la comunicazione interna ed esterna della scuola. - Utilizzare le discipline come fonte di conoscenza. - Incentivare altre forme di espressione come processo comunicativo. - Imparare a condividere esperienze e risorse. - Unire prodotti diversi per realizzare un lavoro comune. - Coltivare e sollecitare la collaborazione. FINALITÀ

	- Educare alla cultura della Rete favorendo lo scambio di esperienze. - Arricchire i processi formativi tradizionali, affiancandoli a quelli multimediali attraverso l'uso positivo, critico ed efficace delle nuove Tecnologie. - Favorire il lavoro cooperativo. - Stimolare i processi creativi dei vari linguaggi. FINALITÀ EDUCATIVE - Orientare positivamente gli studenti verso valori quali la democrazia, la giustizia, la pace e il rispetto per l'ambiente nella comunità scolastica e nella società multiculturale. - Usare le conoscenze e le competenze per riflettere sulla realtà. - Far acquisire agli studenti conoscenza e consapevolezza di sé. - Far acquisire conoscenze, competenze e capacità che portino gli studenti ad una buona formazione culturale e professionale.
Data inizio prevista	15/04/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	PRMM80701Q
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

On air - step four!!!

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO	
Tipo modulo	Italiano per stranieri (L2)
Titolo modulo	181136 - Danze etniche

Descrizione	Il progetto ha l'obiettivo di promuovere l'inclusione e la socializzazione attraverso l'apprendimento di danze provenienti da diverse culture, favorendo al contempo lo sviluppo delle competenze linguistiche in italiano L2 in contesti significativi e motivanti. Il percorso mira a sviluppare abilità motorie, relazionali e interculturali, creando un ambiente di apprendimento positivo e collaborativo in cui gli studenti possano esprimersi e partecipare attivamente, indipendentemente dal livello di competenza linguistica. Le attività saranno strutturate secondo un approccio comunicativo e laboratoriale, con particolare riferimento alla metodologia del Total Physical Response (TPR), che favorisce l'apprendimento linguistico attraverso il movimento e l'azione. Il percorso prevede un'introduzione alle danze etniche attraverso il coinvolgimento in danze tradizionali e popolari provenienti da diverse parti del mondo. Ogni danza verrà presentata dal punto di vista storico-geografico e culturale e costituirà occasione per l'acquisizione di lessico specifico relativo al corpo, al movimento e allo spazio, nonché per l'uso di semplici strutture comunicative (istruzioni, comandi, sequenze). Gli studenti saranno coinvolti in attività di comprensione e produzione orale, quali seguire consegne, descrivere movimenti, interagire con i compagni e partecipare a brevi momenti di restituzione. Particolare attenzione verrà dedicata alla creazione di un ambiente inclusivo, volto a valorizzare le risorse di ciascun alunno/a, anche attraverso momenti ritualizzati di apertura e chiusura delle attività, utili a rafforzare il senso di appartenenza al gruppo e a sostenere la sicurezza comunicativa. DESTINATARI: studenti e studentesse delle classi prime, seconde e terze della scuola secondaria di I grado COMPETENZE CHIAVE - Competenza multilinguistica - Competenza personale, sociale e imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza alfabetica funzionale
Data inizio prevista	15/04/2026
Data fine prevista	31/08/2027

Sede dove è previsto il modulo	PRMM80701Q
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Danze etniche

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO	
Tipo modulo	Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado
Titolo modulo	181138 - Let"s Role-play 3

Descrizione	Si farà ricorso ad una didattica di tipo laboratoriale, proponendo compiti autentici da portare a termine in modo collaborativo e creativo. L'utilizzo dei rolepays è una metodologia formativa attiva, particolarmente efficace per sviluppare le 8 Competenze Chiave Europee per l'apprendimento permanente poiché permette di unire conoscenze teoriche, abilità pratiche e atteggiamenti (soft skills) in contesti simulati. DESTINATARI: studenti e studentesse delle classi terze della scuola secondaria di I grado COMPETENZE EUROPEE - Competenza alfabetica funzionale - Competenza multilinguistica - Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM) - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali OBIETTIVI EDUCATIVO-DIDATTICI - Saper utilizzare in contesto il lessico e la fraseologia relativa a ciascun argomento "reale" individuato dal progetto. - Saper utilizzare documenti autentici (video, menu, ricette mediche, giornali, realia, mappe e cartine, oggetti creati per i giochi di ruolo). - Potenziare la consapevolezza dello "speaking", con particolare attenzione alla fluidità del parlato. - Saper svolgere ricerche in lingua, sia su supporto digitale che su realia. - Approfondire le conoscenze della cultura e delle tradizioni del paese straniero preso in esame. - Saper lavorare in gruppo, rispettando i tempi e le caratteristiche di ogni partecipante; - Saper lavorare in gruppo, creando il materiale necessario, con particolare attenzione al riciclo. - Conoscere la struttura organizzativa di ciascun luogo scelto per la simulazione. Gestione Conflitti (Competenza Personale/Sociale): Simulazione di una discussione tra un ristoratore e un cliente. I partecipanti invertono i ruoli per favorire l'empatia e la gestione delle emozioni.

	Simulazione Aziendale (Competenza Imprenditoriale/Digitale): Creazione di un “finto lavoro” per il capo dell’azienda, utilizzando strumenti digitali per la presentazione. Dibattito/Debate (Competenza di Cittadinanza/Alfabetica): Role play in cui gli studenti interpretano per esempio imembri del Parlamento Europeo su una tematica sociale attuale, sviluppando argomentazioni e spirito critico. Intervista in Lingua (Competenza Multilinguistica): Simulazione di un colloquio di lavoro in lingua straniera per migliorare la fluidità e la sicurezza. Possibili altra tipologia diargomenti situazionali individuati sono: directions, shops, restaurant, hospital/dentist and doctor, hobbies, weather forecasts, real estate agency, crime scene, auction, etc. Il percorso si propone di potenziare le competenze linguistiche, con particolare attenzione all’interazione orale/speaking in lingua inglese, concentrandosi sulla capacità di interagire in situazioni quotidiane di vario genere. Il percorso è caratterizzato da un laboratorio esperienziale e creativo che porterà alla creazione di dialoghi o interviste in situazioni simulate, ma il più possibile simili a quelle reali o del tutto inventate come le interviste impossibili a personaggi storici come Martin Luther Kink, Rosa Parks, Elizabeth I, C. Dickens, etc. Dopo aver appreso/rinforzato la conoscenza del lessico si metteranno in pratica i dialoghi in forma di roleplays, in cui gli alunni, in coppia o piccoli gruppi, saranno coinvolti a recitare in situazioni di realtà quotidiane, che simulano possibili esperienze all’estero. Si metteranno in gioco creando essi stessi le situazioni dialogate e il materiale utile per rendere il “gioco di ruolo” più autentico. La realizzazione dei manufatti creativi di riciclo mira a consolidare il lavoro imprenditoriale e creativo dei componenti del gruppo.
Data inizio prevista	15/04/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	PRMM80701Q
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Let''s Role-play 3

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO	
Tipo modulo	Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado
Titolo modulo	181137 - Let's role play- 2

Descrizione	Nel presente modulo si farà ricorso ad una didattica di tipo laboratoriale, proponendo compiti autentici da portare a termine in modo collaborativo e creativo. L'utilizzo dei roleplays è una metodologia formativa attiva, particolarmente efficace per sviluppare le 8 Competenze Chiave Europee per l'apprendimento permanente poiché permette di unire conoscenze teoriche, abilità pratiche e atteggiamenti (soft skills) in contesti simulati. DESTINATARI: studenti e studentesse delle classi seconde della scuola secondaria di I grado COMPETENZE CHIAVE - Competenza alfabetica funzionale - Competenza multilinguistica - Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM) - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali OBIETTIVI EDUCATIVO-DIDATTICI - Saper utilizzare in contesto il lessico e la fraseologia relativa a ciascun argomento "reale" individuato dal progetto. - Saper utilizzare documenti autentici (video, menu, ricette mediche, giornali, realia, mappe e cartine, e i vari oggetti creati per i giochi di ruolo). - Potenziare la consapevolezza dello "speaking", con particolare attenzione alla fluidità del parlato, non tanto agli eventuali errori. - Saper svolgere ricerche in lingua. - Approfondire le conoscenze della cultura e delle tradizioni del paese straniero preso in esame. - Saper lavorare in gruppo, rispettando i tempi e le caratteristiche di ogni partecipante. - Saper lavorare in gruppo, creando il materiale necessario, con particolare attenzione al riciclo. - Conoscere la struttura organizzativa di ciascun luogo scelto per la simulazione. Il percorso si propone di potenziare le competenze linguistiche, con particolare attenzione all'interazione orale/speaking in lingua inglese, concentrandosi sulla capacità di interagire in situazioni quotidiane di vario genere. Il percorso è caratterizzato da un laboratorio esperienziale e

	creativo che porterà alla creazione di dialoghi in situazioni simulate, ma il più possibile simili a quelle reali. Dopo aver appreso/rinforzato la conoscenza del lessico si metteranno in pratica i dialoghi in forma di roleplays, in cui gli alunni, in coppia o piccoli gruppi, saranno coinvolti a recitare in situazioni di realtà quotidiane, che simulano possibili esperienze all'estero. Si metteranno in gioco creando essi stessi le situazioni dialogate e il materiale utile per rendere il "gioco di ruolo" più autentico. La realizzazione dei manufatti creativi di riciclo mira a consolidare il lavoro imprenditoriale e creativo dei componenti del gruppo. Possibili argomenti situazionali individuati sono: directions, shops, restaurant, hospital/dentist and doctor, hobbies, weather forecasts, real estate agency, crime scene, auction, etc.
Data inizio prevista	15/04/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	PRMM80701Q
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Let's role play- 2

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO	
Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	181135 - Digital Lab: impara, crea, programma
Descrizione	Il progetto si inserisce nel quadro delle azioni previste dall'Agenda Nord per la riduzione dei divari territoriali, con particolare riferimento al potenziamento delle competenze digitali di base. Il percorso è finalizzato a promuovere l'alfabetizzazione digitale, l'uso consapevole delle tecnologie e lo sviluppo del pensiero computazionale negli alunni della scuola secondaria di primo grado. L'intervento prevede attività laboratoriali e inclusive, basate su metodologie attive (learning by doing, cooperative learning, problem solving), al fine di favorire il coinvolgimento e la partecipazione di tutti gli studenti, con particolare attenzione agli alunni in situazione di fragilità. Le attività si articolano in moduli progressivi: uso corretto del computer e gestione dell'account Google Workspace; produzione di contenuti digitali (Documenti e Presentazioni); sviluppo del pensiero computazionale attraverso attività unplugged; introduzione al coding a blocchi; robotica educativa con Makey Makey e mBot. Il progetto mira a sviluppare autonomia operativa, competenze digitali spendibili e consapevolezza nell'utilizzo delle tecnologie, in coerenza con il quadro europeo DigComp e con gli obiettivi del PNRR. DESTINATARI: studenti e studentesse delle classi prime della scuola secondaria di I grado COMPETENZE CHIAVE - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza matematica e competenze in scienze, tecnologia e ingegneria (STEM) - Competenza alfabetica funzionale
Data inizio prevista	15/04/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	PRMM80701Q
Numero destinatari	17

Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Digital Lab: impara, crea, programma

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO	
Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	181190 - Parole in Scena: Laboratorio di Espressione Creativa

Descrizione	Il modulo da 30 ore è suddiviso in tre fasi sinergiche. - Fase di Riscaldamento : Giochi di fiducia, esercizi di articolazione fonetica e respirazione diaframmatica per scoprire le potenzialità della lingua parlata. - Fase di Produzione : Analisi di testi letterari adatti alla Scuola Primaria. Gli studenti lavoreranno sulla scomposizione dei testi e sulla creazione di copioni originali, trasformando concetti astratti in battute teatrali. Questa fase è cruciale per la competenza alfabetica funzionale. - Fase di Restituzione: Allestimento di una performance finale "aperta". In questa fase, il testo diventa azione: i bambini sperimentano l'efficacia della comunicazione verbale e non verbale davanti a un pubblico, consolidando quanto appreso in un contesto di realtà gratificante e altamente formativo. DESTINATARI: studenti e studentesse delle classi terze e quarte della scuola primaria COMPETENZE CHIAVE - Competenza alfabetica funzionale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare OBIETTIVI EDUCATIVO-DIDATTICI Il modulo si pone l'obiettivo prioritario di potenziare la padronanza della Lingua madre attraverso l'uso consapevole del corpo e della voce. Nello specifico, mira a: - Arricchire il patrimonio lessicale e semantico degli alunni. - Migliorare la capacità di sintesi e di rielaborazione critica di testi narrativi. - Sviluppare l'intelligenza emotiva e la capacità di parlare in pubblico (public speaking), riducendo l'ansia da prestazione comunicativa. - Favorire l'inclusione sociale e il superamento di barriere linguistiche in contesti multiculturali. METODOLOGIA Il percorso adotta una metodologia attiva e laboratoriale. Non si tratta di una lezione frontale, ma di un’esperienza immersiva dove l'apprendimento avviene per scoperta. Si utilizzeranno tecniche di: - Lettura espressiva e creativa: per dare "colore" alle parole e comprenderne il peso emotivo. - Improvvisazione guidata: per stimolare la prontezza verbale e la costruzione logica del discorso spontaneo. - Scrittura scenica collettiva: i bambini non saranno solo esecutori,

	ma autori, chiamati a riscrivere dialoghi e finali di storie note, lavorando sulla struttura della frase e sulla coerenza testuale.
Data inizio prevista	15/04/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	PREE80701R
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Parole in Scena: Laboratorio di Espressione Creativa

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO	
Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	181182 - Storie che abitano la scuola: parole, arte e spazi narrativi - Fase 2

Descrizione	Il laboratorio propone un percorso integrato di lingua madre e arte finalizzato alla trasformazione dei corridoi scolastici in spazi educativi narrativi, attraverso attività di lettura, rielaborazione e produzione artistica ispirate a un'opera di letteratura per l'infanzia. Il progetto intende valorizzare gli ambienti della scuola come luoghi di apprendimento diffuso, rendendoli accoglienti, significativi e ricchi di stimoli culturali. Gli alunni saranno coinvolti nella lettura guidata del testo scelto, nella comprensione dei contenuti e nell'analisi di personaggi, ambienti e messaggi. Attraverso conversazioni, attività di scrittura e rielaborazione creativa, svilupperanno competenze linguistiche legate alla comprensione, alla produzione orale e scritta e all'arricchimento lessicale. Parallelamente, il percorso laboratoriale prevede attività artistiche finalizzate alla progettazione e realizzazione di decorazioni murali, pannelli illustrati, installazioni e percorsi visivi che rappresentino scene, atmosfere e significati dell'opera. Gli alunni sperimenteranno tecniche espressive diverse (disegno, pittura, collage, materiali di recupero), sviluppando creatività, senso estetico e capacità progettuali. Particolare attenzione sarà dedicata alla dimensione collaborativa: il lavoro di gruppo favorirà il confronto, la condivisione di idee e la costruzione di un progetto comune, rafforzando il senso di appartenenza alla comunità scolastica. Gli spazi decorati diventeranno così ambienti narrativi permanenti, capaci di stimolare curiosità, immaginazione e piacere della lettura. La metodologia è attiva, laboratoriale e inclusiva, basata sul coinvolgimento diretto degli alunni in tutte le fasi del progetto: ideazione, progettazione, realizzazione e allestimento. Il percorso si conclude con un momento di restituzione alla comunità scolastica, attraverso l'inaugurazione degli spazi e la presentazione del lavoro svolto. DESTINATARI: studenti e studentesse delle classi quinte della scuola primaria COMPETENZE CHIAVE - Competenza alfabetica funzionale - Consapevolezza ed espressione culturale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Data inizio prevista	15/04/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	PREE80701R
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Storie che abitano la scuola: parole, arte e spazi narrativi - Fase 2

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO	
Tipo modulo	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	187647 - It's debate time!

Descrizione	Il debate (o dibattito regolamentato) è una metodologia didattica attiva che consiste in un confronto strutturato su un tema controverso, chiamato "mozione". A differenza di una discussione libera, segue regole precise di tempo, ruoli e argomentazione. Applicare in contesti anche difficili questa attività consente di affrontare temi difficili in una fase pre ludica, supera dinamiche disfunzionali in un'ottica di confronto attivo e costruttivo. In ambito scolastico, l'obiettivo finale non è "vincere" la sfida, ma sviluppare l'autonomia di pensiero. DESTINATARI: studente e studentesse delle classi quarte e quinte della scuola primaria. COMPETENZE CHIAVE - Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Obiettivi Cognitivi - Imparare a non accettare passivamente le informazioni, ma ad analizzarle, scomporle e verificarle. - Saper esaminare un problema da punti di vista opposti. - Saper strutturare ragionamenti coerenti. - Saper cercare e selezionare le fonti, distinguendo tra fatti, opinioni e fake news. - Saper estrapolare i concetti fondamentali da testi complessi. - Saper ascoltare in modo attivo. - Imparare a dissentire con garbo, separando l'idea dalla persona. - Saper collaborare sotto pressione per costruire una strategia comune. - Migliorare l'uso del corpo, della voce (tono, volume, pause) e dello sguardo per persuadere il pubblico. - Acquisire sicurezza nel parlare davanti a un'audience o a una giuria. La metodologia del Debate non è una semplice discussione, ma un gioco di ruolo intellettuale basato su regole rigidissime che trasformano lo scontro verbale in un esercizio di logica, nel rispetto del protocollo e delle fasi di svolgimento. Nel Debate, la verifica e la valutazione non misurano chi ha "ragione", ma la qualità della performance argomentativa. Si distinguono solitamente due momenti: la valutazione della gara (tipica dei tornei) e la valutazione didattica (in classe).
Data inizio prevista	15/04/2026

Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	PREE80701R
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

It's debate time!

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	€ 2.448,00
TOTALE				€ 5.448,00

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