

AVVISO - 81652-1, 23/05/2025, FSE+, Piano Estate 2025-2026

CANDIDATURA N. 15473

ANAGRAFICA SCUOLA

| DATI ANAGRAFICI | |
|-----------------------|---|
| Denominazione | ISTITUTO SUPERIORE "GIOVANNI FALCONE" |
| Codice meccanografico | BSIS03400L |
| Tipo istituto | ISTITUTO SUPERIORE |
| Indirizzo | VIA LEVADELLO, 24 |
| Provincia | BRESCIA |
| Comune | PALAZZOLO SULL'OGLIO |
| CAP | 25036 |
| Telefono | 0307405911 |
| Email | BSIS03400L@istruzione.it |
| Sito web | https://falconeiis.edu.it/ |
| Numero Alunni | 1329 |
| Plessi | BSIS03400L BSRC03401G BSRC034511 BSTD03401V |

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

| RIEPILOGO CANDIDATURA | |
|--------------------------|--|
| Avviso | Piano Estate 2025-2026 |
| Istituto | BSIS03400L - ISTITUTO SUPERIORE "GIOVANNI FALCONE" |
| Codice candidatura | 15473 |
| Importo totale richiesto | € 79.830,00 |

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

| Progetto | Importo |
|---|--------------------|
| ESO4.6.A4.A - La Stagione delle Opportunità | € 79.830,00 |
| TOTALE PROGETTI | € 79.830,00 |

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

| Sottoazione | Tipologia modulo | Titolo | Importo |
|----------------------|---|---|--------------------|
| ESO4.6.A4.A | Competenza imprenditoriale | "Voce alla scuola – Laboratorio di giornalismo e comunicazione" | € 7.460,00 |
| ESO4.6.A4.A | Competenza imprenditoriale | Racconti in movimento: Laboratorio di videomaking e creatività digitale | € 7.014,00 |
| ESO4.6.A4.A | Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare | "Biblioteca in azione – lettura, pensiero critico e creatività" | € 7.014,00 |
| ESO4.6.A4.A | Competenze in materia di cittadinanza | "Ciak! Si Cambia – Legalità, Diritti e Rispetto in Scena" | € 7.460,00 |
| ESO4.6.A4.A | Competenze in materia di cittadinanza | "Cittadini d'Europa: conoscere per partecipare" | € 7.460,00 |
| ESO4.6.A4.A | Educazione motoria | Cammina, Scatta, Rispetta: in movimento tra natura, ambiente e creatività | € 7.460,00 |
| ESO4.6.A4.A | Educazione motoria | Sport tra Acqua, Sabbia e Bussola: esplorare, orientarsi, giocare | € 7.460,00 |
| ESO4.6.A4.A | Lingua madre | Costruire fiducia e autonomia: un percorso per studenti con DSA | € 7.014,00 |
| ESO4.6.A4.A | Matematica, scienze e tecnologie | Logica e Matematica in Azione | € 7.014,00 |
| ESO4.6.A4.A | Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali | ECDL Summer: Preparazione e Certificazione | € 7.460,00 |
| ESO4.6.A4.A | Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali | "AI Lab – Esplorare l'intelligenza artificiale con creatività e consapevolezza" | € 7.014,00 |
| TOTALE MODULI | | | € 79.830,00 |

PROGETTI E MODULI

Progetto: La Stagione delle Opportunità

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo

ESO4.6.A4.A - La Stagione delle Opportunità

Descrizione

La stagione delle opportunità è un'iniziativa innovativa promossa nell'ambito del Piano Estate e sviluppata nell'arco di un anno e mezzo, da giugno 2025 a dicembre 2026, con l'obiettivo di offrire agli studenti della scuola secondaria di secondo grado un percorso formativo ricco, inclusivo e trasversale.

Il progetto si articola in attività laboratoriali, esperienziali e interattive, finalizzate al recupero, potenziamento e valorizzazione delle competenze disciplinari e trasversali. Le aree coinvolte includono:

Italiano, Matematica, Lingue straniere, Scienze, Chimica, Fisica, Educazione motoria, Competenze digitali (ECDL), Economia aziendale ed Educazione civica.

La proposta punta a combinare l'apprendimento con il benessere, la socializzazione e la crescita personale, valorizzando metodologie didattiche attive, cooperative e inclusive. Il lungo arco temporale consente di strutturare percorsi flessibili, intensivi o distribuiti nel tempo, adeguati alle esigenze di studenti con diversi bisogni educativi.

Obiettivi del progetto:

- Promuovere il successo formativo attraverso il recupero e il potenziamento delle competenze.
- Favorire l'inclusione scolastica e il benessere psico-fisico degli studenti.
- Rafforzare le competenze digitali in vista di certificazioni (ECDL) e della cittadinanza digitale.
- Sviluppare consapevolezza civica ed economica, anche in chiave di orientamento al futuro.
- Contrastare la dispersione scolastica e valorizzare i talenti individuali.

Discipline coinvolte:

- Italiano
- Matematica
- Educazione motoria
- Competenze digitali (ECDL)
- Educazione civica

Destinatari:

Studenti della scuola secondaria di secondo grado, con particolare attenzione a coloro che necessitano di supporto o valorizzazione in ambito formativo e personale.

| | |
|----------------------|---|
| | <p>Durata e articolazione:</p> <p>Il progetto si svolgerà nel periodo giugno 2025 – dicembre 2026, attraverso moduli laboratoriali, attività estive, percorsi pomeridiani e azioni coordinate durante l'anno scolastico. Saranno previste:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Attività estive (giugno-settembre) di carattere intensivo e laboratoriale. •Attività durante l'anno scolastico (ottobre 2025 – dicembre 2026) in orario extracurricolare. •Eventi conclusivi, prodotti digitali, giornate tematiche e percorsi trasversali. |
| Codice CUP | F54D25005170007 |
| Data inizio prevista | 15/07/2025 |
| Data fine prevista | 31/12/2026 |
| Numero moduli | 11 |
| Importo richiesto | € 79.830,00 |

MODULO

| | |
|---------------|--|
| Tipo modulo | Competenze in materia di cittadinanza |
| Titolo modulo | 116555 - "Ciak! Si Cambia – Legalità, Diritti e Rispetto in Scena" |

| | |
|-------------|---|
| Descrizione | <p>Descrizione sintetica: Il progetto propone la realizzazione di un cortometraggio originale ideato, scritto, interpretato e montato dagli studenti, con l'obiettivo di promuovere la cultura della legalità, del rispetto, della cittadinanza attiva e della consapevolezza sociale. Gli studenti lavoreranno in gruppo seguendo tutte le fasi della produzione audiovisiva, dalla scrittura alla post-produzione, sviluppando competenze trasversali e digitali.</p> <p>Destinatari Studenti della scuola secondaria di secondo grado</p> <p>Obiettivi del progetto</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stimolare il pensiero critico e la riflessione su temi attuali (bullismo, violenza, discriminazione, parità di genere, uso consapevole dei social) - Promuovere il lavoro di squadra e la partecipazione attiva - Potenziare le competenze digitali e comunicative - Educare alla legalità e alla cittadinanza responsabile <p>Fasi operative</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Avvio e formazione iniziale <ul style="list-style-type: none"> - Incontro introduttivo e presentazione del progetto - Laboratorio di scrittura creativa e sceneggiatura - Discussione tematica su legalità, diritti, rispetto 2. Pre-produzione <ul style="list-style-type: none"> - Ideazione del soggetto e stesura dello script - Suddivisione dei ruoli: registi, attori, montatori, scenografi, tecnici - Preparazione delle scenografie, costumi, materiali di scena 3. Produzione del cortometraggio <ul style="list-style-type: none"> - Riprese con smartphone o videocamera - Coordinamento delle scene e recitazione 4. Post-produzione e promozione <ul style="list-style-type: none"> - Montaggio video con software base (CapCut, iMovie, DaVinci Resolve) - Realizzazione della locandina del cortometraggio - Preparazione della proiezione finale 5. Evento conclusivo |
|-------------|---|

| | |
|--------------------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Proiezione pubblica del corto (per famiglie, docenti, studenti) - Pubblicazione sul sito scolastico e sui social - Eventuale partecipazione a concorsi <p>Output finale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cortometraggio originale della durata di 3 - Locandina promozionale - Evento finale di proiezione e diffusione <p>Competenze sviluppate</p> <ul style="list-style-type: none"> - Competenze civiche e sociali - Competenze digitali - Competenze artistiche e comunicative - Lavoro collaborativo e problem solving <p>Materiali e strumenti necessari</p> <ul style="list-style-type: none"> - Smartphone/videocamere - Computer con software di montaggio - Materiali di scena e costumi (anche di recupero) - Spazi scolastici interni/esterni per le riprese |
| Data inizio prevista | 18/07/2025 |
| Data fine prevista | 31/12/2026 |
| Sede dove è previsto il modulo | BSIS03400L |
| Numero destinatari | 20 |
| Numero ore | 30 |
| Destinatari | Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado |

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Ciak! Si Cambia – Legalità, Diritti e Rispetto in Scena"

| Tipo Costo | Voce di costo | Modalità calcolo | Valore unitario | Importo |
|---------------|---------------|----------------------|-----------------|-------------------|
| Base | Esperto | Costo ora formazione | 70€ / ora | € 2.100,00 |
| Base | Tutor | Costo ora formazione | 30€ / ora | € 900,00 |
| Gestione | Gestione | Costo ora persona | 5,10€ / ora | € 3.060,00 |
| Opzionale | Mensa | Costo giorno persona | 7€ / giorno | € 1.400,00 |
| TOTALE | | | | € 7.460,00 |

MODULO

| | |
|---------------|--|
| Tipo modulo | Competenza imprenditoriale |
| Titolo modulo | 116521 - "Voce alla scuola – Laboratorio di giornalismo e comunicazione" |

| | |
|--------------------|--|
| <p>Descrizione</p> | <p>Destinatari Studenti e studentesse della scuola secondaria di secondo grado</p> <p>Periodo di svolgimento Giugno – Settembre 2025 (con calendario flessibile)</p> <p>Durata 20–30 ore (incontri da 2–3 ore)</p> <p>Obiettivi formativi Sviluppare competenze espressive, comunicative e digitali</p> <p>Promuovere la partecipazione attiva e la cittadinanza scolastica</p> <p>Imparare a scrivere in modo chiaro, corretto e creativo</p> <p>Potenziare il lavoro di squadra e l'organizzazione redazionale</p> <p>Usare gli strumenti digitali per impaginare, pubblicare e diffondere contenuti</p> <p>Contenuti del corso Cos'è un giornalino scolastico: funzioni, rubrica, pubblico</p> <p>Le principali forme del giornalismo: articoli, interviste, recensioni, editoriali</p> <p>Tecniche di scrittura efficace: titoli, lead, paragrafi</p> <p>Etica della comunicazione e verifica delle fonti</p> <p>Laboratorio pratico:</p> <p>Ideazione e progettazione grafica (anche con Canva o Word)</p> <p>Impaginazione digitale (con strumenti gratuiti come Madmagz o Publisher)</p> <p>Creazione di contenuti multimediali: foto, video, disegni</p> <p>Costruzione del numero del giornalino estivo della scuola</p> <p>Metodologia</p> |
|--------------------|--|

| | |
|--------------------------------|---|
| | <p>Didattica laboratoriale e partecipativa</p> <p>Cooperative learning e ruoli redazionali</p> <p>Simulazioni, revisione tra pari e presentazioni</p> <p>Uso di strumenti digitali e creativi</p> <p>Prodotto finale Un numero del giornalino scolastico in formato digitale e/o cartaceo, da condividere con tutta la comunità scolastica e pubblicare sul sito istituzionale.</p> <p>Risultati attesi Miglioramento della scrittura, della comunicazione e del pensiero critico</p> <p>Consapevolezza dell'informazione come strumento di partecipazione</p> <p>Capacità di lavorare in gruppo in modo responsabile</p> <p>Produzione di un prodotto condiviso, utile e rappresentativo per la scuola</p> |
| Data inizio prevista | 18/07/2025 |
| Data fine prevista | 31/12/2026 |
| Sede dove è previsto il modulo | BSIS03400L |
| Numero destinatari | 20 |
| Numero ore | 30 |
| Destinatari | Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado |

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Voce alla scuola – Laboratorio di giornalismo e comunicazione"

| 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 | Mensa | Costo giorno persona | 7€ / giorno | € 1.400,00 |
| TOTALE | | | | € 7.460,00 |

MODULO

| | |
|---------------|--|
| Tipo modulo | Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali |
| Titolo modulo | 115070 - ECDL Summer: Preparazione e Certificazione |

Descrizione

Il progetto ECDL. si rende necessario lo sviluppo dei moduli che consentono di ottenere competenze generali e complete. I moduli base consentono di sviluppare conoscenze in ambito hardware, software e licenze, gestione ed elaborazione di testi e stampe oltre a nozioni sulla Rete e non solo. Si potrà comprendere il funzionamento di browser, posta elettronica oltre a capire come individuare il modo migliore per cercare info e contenuti nel mare magnum del web. La finalità del modulo è quella fornire una certificazione spendibile in ambito lavorativo.

Competenza DIGITALE ECDL: CONCETTI BASE DEL COMPUTER MOD. 1

Il modulo riguarda le competenze fondamentali per l'uso del computer, come la gestione dei file e delle cartelle, e i concetti di informatica di base: hardware, software, reti e sicurezza.

Competenza DIGITALE ECDL: concetti fondamentali della rete mod. 2

Il modulo riguarda i concetti e le competenze fondamentali necessari alla navigazione sulla rete, a un'efficace metodologia di ricerca delle informazioni, alla comunicazione online e all'uso della posta elettronica.

Competenza DIGITALE ECDL: word processing mod. 3

Il modulo riguarda le competenze per svolgere le attività relative alla creazione e formattazione documenti di testo, ad esempio lettere, relazioni e articoli.

Il progetto ECDL. si rende necessario lo sviluppo dei moduli che consentono di ottenere competenze Generali e complete. I moduli base consentono di sviluppare conoscenze in ambito hardware, software e licenze, gestione ed elaborazione di testi e stampe oltre a nozioni sulla Rete e non solo. Si potrà comprendere il funzionamento di browser, posta elettronica oltre a capire come individuare il modo migliore per cercare info e contenuti nel mare magnum del web. La finalità del modulo è quella fornire una certificazione spendibile in ambito lavorativo.

Competenza DIGITALE ECDL: foglio elettronico mod 4

Il modulo riguarda le competenze relative alla creazione, la formattazione, la modifica e l'utilizzo di fogli di calcolo, allo sviluppo di formule standard e funzioni e alla creazione e formattazione di grafici o tabelle.

Competenza DIGITALE ECDL: presentation mod PR

Questo modulo ti permetterà di utilizzare la tecnologia digitale in modo sicuro sia nelle attività quotidiane che nell'ambiente di lavoro. Saprai come gestire una connessione di rete sicura, usare Internet senza rischi e gestire in modo adeguato dati e

| | |
|--------------------------------|---|
| | <p>informazioni.</p> <p>Competenza DIGITALE ECDL: IT security mod IT 2.0 Questo modulo riguarda la capacità di creare, formattare, modificare e preparare presentazioni professionali, utilizzando strumenti avanzati per arricchirle e renderle più efficaci.</p> <p>Competenza DIGITALE ECDL: On line collaboration mod OC Questo modulo riguarda i concetti e le competenze fondamentali per l'impostazione e l'uso di strumenti per la produzione e la collaborazione online e il cloud computing. Potrai approfondire l'uso di: calendario, blog, wiki, video conferenze e ambienti di e-learning. In più saprai come utilizzare in modo veloce e agile il tuo smartphone.</p> |
| Data inizio prevista | 18/07/2025 |
| Data fine prevista | 31/12/2026 |
| Sede dove è previsto il modulo | BSIS03400L |
| Numero destinatari | 20 |
| Numero ore | 30 |
| Destinatari | Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado |

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

ECDL Summer: Preparazione e Certificazione

| 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 | Mensa | Costo giorno persona | 7€ / giorno | € 1.400,00 |
| TOTALE | | | | € 7.460,00 |

MODULO

| | |
|--------------------------------|--|
| Tipo modulo | Matematica, scienze e tecnologie |
| Titolo modulo | 115085 - Logica e Matematica in Azione |
| Descrizione | <p>Recupero di carenze cognitive e operative in ambito logico-matematico-scientifiche : Acquisizione di un corretto metodo di studio e di lavoro attraverso esercitazioni a crescente livello di difficoltà e procedimenti personalizzati.</p> <p>Favorire il processo di apprendimento e di maturazione di ciascun alunno. Analizzare situazioni problematiche e individuare, applicare e verificare strategie risolutive. Raccogliere, organizzare, interpretare dati e informazioni. Formulare ipotesi di soluzione di problemi reali. Risolvere problemi legati alla realtà quotidiana. Risolvere problemi matematici, fisici e chimici. Individuare e applicare relazioni, proprietà, procedimenti. Utilizzare procedimenti e strumenti di calcolo e di misura. Riconoscere e applicare proprietà e algoritmi. Interpretare e rappresentare graficamente situazioni, fatti, fenomeni. Rappresentare classi di dati mediante istogrammi e diagrammi. Leggere e interpretare tabelle e grafici.</p> |
| Data inizio prevista | 18/07/2025 |
| Data fine prevista | 31/12/2025 |
| Sede dove è previsto il modulo | BSIS03400L |
| Numero destinatari | 18 |
| Numero ore | 30 |
| Destinatari | Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado |

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Logica e Matematica in Azione

| Tipo Costo | Voce di costo | Modalità calcolo | Valore unitario | Importo |
|---------------|---------------|----------------------|-----------------|-------------------|
| Base | Esperto | Costo ora formazione | 70€ / ora | € 2.100,00 |
| Base | Tutor | Costo ora formazione | 30€ / ora | € 900,00 |
| Gestione | Gestione | Costo ora persona | 5,10€ / ora | € 2.754,00 |
| Opzionale | Mensa | Costo giorno persona | 7€ / giorno | € 1.260,00 |
| TOTALE | | | | € 7.014,00 |

MODULO

| | |
|---------------|--|
| Tipo modulo | Competenze in materia di cittadinanza |
| Titolo modulo | 116560 - "Cittadini d'Europa: conoscere per partecipare" |

Descrizione

Descrizione sintetica

Il progetto, rivolto agli studenti delle classi IV e V della scuola secondaria di secondo grado, intende promuovere la cittadinanza europea attraverso un percorso formativo articolato in moduli didattici, laboratori e simulazioni. Gli studenti approfondiranno la storia, i valori e il funzionamento delle istituzioni dell'Unione Europea, con particolare attenzione alle opportunità offerte ai giovani. Il percorso si concluderà con un viaggio istituzionale a Bruxelles, Strasburgo e Lussemburgo, per visitare le sedi delle principali istituzioni europee e vivere un'esperienza educativa immersiva.

Destinatari

Studenti e studentesse delle classi IV e V della scuola secondaria di secondo grado.

Finalità

- Promuovere la cultura della cittadinanza europea.
- Conoscere la storia, le istituzioni e le politiche dell'UE.
- Comprendere le opportunità offerte dall'UE ai giovani (studio, lavoro, mobilità, volontariato).
- Educare alla partecipazione attiva e consapevole alla vita democratica europea.

Obiettivi specifici

- Conoscere la nascita e l'evoluzione dell'Unione Europea.
- Approfondire il funzionamento delle principali istituzioni (Commissione, Parlamento, Consiglio).
- Riflettere sul significato della cittadinanza europea e dei valori fondanti dell'UE.
- Sviluppare capacità di dibattito, argomentazione e partecipazione attiva.

Articolazione del progetto

Fase 1 – Preparazione e formazione

Modulo 1 – Conosci l'Europa :

- Origini e tappe dell'integrazione europea.
- Trattati fondamentali (Maastricht, Lisbona, Schengen).
- Storia dell'euro.

Modulo 2 – Le istituzioni dell'UE

- Il ruolo e il funzionamento di Parlamento, Commissione, Consiglio, Corte di Giustizia, BCE.
- Simulazione di una seduta del Parlamento europeo (role play).

Modulo 3 – L'UE nella vita quotidiana

- I diritti dei cittadini europei.
- Le politiche su ambiente, giovani, economia.
- I progetti per i giovani: Erasmus+, Corpo Europeo di Solidarietà.

Modulo 4 – Laboratorio civico

- Creazione di materiali digitali e cartacei per la diffusione dei contenuti appresi (poster, podcast, brevi video).
- Dibattito e discussione su attualità e valori europei.
- Realizzazione di un "Passaporto europeo dello studente" simbolico.

Fase 2 – Viaggio istituzionale (7 giorni)

Itinerario previsto:

1. Bruxelles – Visita alla Commissione Europea e al Parlamento Europeo, tour del Parco del Cinquantenario e Museo della Storia Europea.
2. Strasburgo – Sede del Parlamento Europeo, partecipazione a un laboratorio o simulazione, visita del centro storico.
3. Lussemburgo – Visita alla Corte di Giustizia dell'UE e al consiglio europeo.

Quota parte del viaggio sarà finanziata dai costi indiretti PN2127.

Durante il viaggio gli studenti realizzeranno un diario di bordo multimediale con riflessioni, fotografie e interviste.

Metodologia

- Lezioni frontali e interattive.
- Cooperative learning.
- Simulazioni istituzionali.
- Attività laboratoriali.
- Uso di strumenti digitali (Canva, podcast, bacheche digitali, video).
- Educazione tra pari e peer tutoring.

Output del progetto

- Diario digitale del percorso.
- Mostra finale dei materiali prodotti.
- Presentazione pubblica agli altri studenti e famiglie.
- Consegna del "Passaporto europeo" con attestato simbolico.

Risorse necessarie

- Aula multimediale, LIM, connessione internet.
- Accesso a piattaforme digitali.
- Materiali per stampa e presentazioni.
- Agenzia di viaggio per organizzazione del viaggio studio.

Valutazione

- Questionario iniziale e finale.
- Autovalutazione dello studente.
- Osservazione partecipata e griglia di valutazione delle attività.
- Valutazione della qualità e creatività degli output prodotti.

| | |
|--------------------------------|---|
| Data inizio prevista | 18/07/2025 |
| Data fine prevista | 31/12/2026 |
| Sede dove è previsto il modulo | BSIS03400L |
| Numero destinatari | 20 |
| Numero ore | 30 |
| Destinatari | Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado |

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

"Cittadini d'Europa: conoscere per partecipare"

| 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 | Mensa | Costo giorno persona | 7€ / giorno | € 1.400,00 |
| TOTALE | | | | € 7.460,00 |

MODULO

| | |
|---------------|--|
| Tipo modulo | Lingua madre |
| Titolo modulo | 116507 - Costruire fiducia e autonomia: un percorso per studenti con DSA |

Descrizione

Gli studenti con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA) rappresentano circa l'8% della popolazione scolastica. L'ingresso annuale di nuovi alunni, provenienti dalla scuola secondaria di primo grado o da riorientamenti a seguito di insuccessi scolastici in altri istituti o indirizzi, costituisce un momento particolarmente delicato. Il nuovo ambiente scolastico richiede infatti capacità di adattamento, flessibilità cognitiva, resilienza e competenze relazionali che spesso non sono ancora pienamente sviluppate, soprattutto dopo esperienze negative precedenti.

Tra le difficoltà più evidenti vi è la scarsa accettazione, da parte degli studenti, dell'utilizzo degli strumenti compensativi previsti, in particolare della sintesi vocale. Inoltre, molti alunni faticano a costruire una mappa concettuale efficace, spesso confusa con uno schema testuale e verboso, che viene poi letto meccanicamente durante le interrogazioni orali, senza reale supporto all'apprendimento.

In ambito matematico, le difficoltà sono ulteriormente accentuate dalla presenza di disturbi del calcolo e dalla mancata acquisizione delle automatizzazioni di base. In questi casi, l'uso di strumenti compensativi adeguati può rappresentare un valido aiuto, favorendo una comprensione più sicura e accessibile dei contenuti disciplinari.

L'assenza di strategie didattiche personalizzate e mirate può generare un vissuto scolastico frustrante e demotivante, andando a compromettere l'autostima e il senso di autoefficacia dell'alunno.

L'intervento che si intende realizzare mira a contrastare tale rischio, attraverso:

Spazi di ascolto e rilevazione delle criticità individuali, anche tramite strumenti tecnici validati (ad esempio questionari sullo stile di apprendimento), con l'obiettivo di identificare i punti di forza e di debolezza di ciascuno studente;

Percorsi di rielaborazione metacognitiva, finalizzati a sviluppare l'autodeterminazione e l'autonomia nello studio, incentivando l'uso consapevole di strumenti compensativi;

Attività cooperative, che promuovano la condivisione delle

| | |
|--------------------------------|--|
| | <p>competenze e delle strategie in un clima di collaborazione, fiducia e rispetto reciproco.</p> <p>Si tratta dunque di un intervento educativo integrato, orientato non solo al successo formativo ma anche al benessere scolastico complessivo dello studente.</p> |
| Data inizio prevista | 01/09/2025 |
| Data fine prevista | 31/12/2026 |
| Sede dove è previsto il modulo | BSIS03400L |
| Numero destinatari | 18 |
| Numero ore | 30 |
| Destinatari | Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado |

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Costruire fiducia e autonomia: un percorso per studenti con DSA

| Tipo Costo | Voce di costo | Modalità calcolo | Valore unitario | Importo |
|---------------|---------------|----------------------|-----------------|-------------------|
| Base | Esperto | Costo ora formazione | 70€ / ora | € 2.100,00 |
| Base | Tutor | Costo ora formazione | 30€ / ora | € 900,00 |
| Gestione | Gestione | Costo ora persona | 5,10€ / ora | € 2.754,00 |
| Opzionale | Mensa | Costo giorno persona | 7€ / giorno | € 1.260,00 |
| TOTALE | | | | € 7.014,00 |

MODULO

| | |
|---------------|--|
| Tipo modulo | Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali |
| Titolo modulo | 116517 - "AI Lab – Esplorare l'intelligenza artificiale con creatività e consapevolezza" |

| | |
|--------------------|--|
| <p>Descrizione</p> | <p>Destinatari Studenti e studentesse della scuola secondaria di secondo grado</p> <p>Periodo di svolgimento Giugno – Settembre 2026 (calendario da definire)</p> <p>Durata 20–30 ore (modulabili in base al progetto)</p> <p>Obiettivi formativi Avvicinare gli studenti all'Intelligenza Artificiale in modo semplice, pratico e consapevole</p> <p>Comprendere i principi di base dell'AI e le sue applicazioni nella vita quotidiana</p> <p>Stimolare la riflessione etica e critica sull'uso delle tecnologie intelligenti</p> <p>Sviluppare creatività digitale attraverso l'uso di strumenti AI accessibili (chatbot, generatori di immagini, assistenti vocali, ecc.)</p> <p>Potenziare le competenze digitali, logico-matematiche e di problem solving</p> <p>Contenuti del corso Che cos'è l'intelligenza artificiale: storia, definizione, tipologie</p> <p>Machine learning e reti neurali spiegati in modo semplice</p> <p>AI e quotidianità: assistenti vocali, traduttori automatici, suggerimenti musicali e video</p> <p>Laboratori pratici con strumenti AI:</p> <p>ChatGPT e chatbot: come funzionano, come usarli in modo responsabile</p> <p>Generatori di immagini (es. DALL-E, Craiyon, Canva AI)</p> <p>AI per la musica, il coding e l'educazione</p> <p>Progetto creativo finale: storytelling, video, presentazione o</p> |
|--------------------|--|

| | |
|--------------------------------|---|
| | <p>elaborato con supporto dell'AI</p> <p>Riflessione etica: bias, privacy, impatti sul lavoro e sulla società</p> <p>Metodologia</p> <p>Attività laboratoriali, giochi didattici e simulazioni</p> <p>Cooperative learning e lavori di gruppo</p> <p>Flipped classroom e microlezioni frontali</p> <p>Progettazione guidata e tutoraggio personalizzato</p> <p>Prodotto finale</p> <p>Elaborato creativo (presentazione, video, sito, fumetto, ecc.) che racconti un'idea, una storia o una riflessione costruita con l'aiuto dell'Intelligenza Artificiale.</p> <p>Risultati attesi</p> <p>Comprensione critica delle potenzialità e dei limiti dell'AI</p> <p>Sviluppo delle competenze digitali e del pensiero computazionale</p> <p>Maggiore consapevolezza etica sull'uso delle tecnologie</p> <p>Stimolo alla creatività, alla collaborazione e all'autonomia progettuale</p> |
| Data inizio prevista | 18/07/2025 |
| Data fine prevista | 31/12/2026 |
| Sede dove è previsto il modulo | BSIS03400L |
| Numero destinatari | 18 |
| Numero ore | 30 |
| Destinatari | Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado |

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"AI Lab – Esplorare l'intelligenza artificiale con creatività e consapevolezza"

| Tipo Costo | Voce di costo | Modalità calcolo | Valore unitario | Importo |
|---------------|---------------|----------------------|-----------------|-------------------|
| Base | Esperto | Costo ora formazione | 70€ / ora | € 2.100,00 |
| Base | Tutor | Costo ora formazione | 30€ / ora | € 900,00 |
| Gestione | Gestione | Costo ora persona | 5,10€ / ora | € 2.754,00 |
| Opzionale | Mensa | Costo giorno persona | 7€ / giorno | € 1.260,00 |
| TOTALE | | | | € 7.014,00 |

MODULO

| | |
|---------------|--|
| Tipo modulo | Competenza imprenditoriale |
| Titolo modulo | 116513 - Racconti in movimento: Laboratorio di videomaking e creatività digitale |

| | |
|--------------------|---|
| <p>Descrizione</p> | <p>Destinatari Studenti e studentesse della scuola secondaria di secondo grado</p> <p>Periodo di svolgimento Giugno – Settembre 2026 (calendario da definire)</p> <p>Durata 30 ore (modulabili in base al progetto: es. 5 incontri da 6 ore o 10 incontri da 3 ore)</p> <p>Obiettivi formativi Sviluppare competenze tecniche e narrative nell'ambito della produzione video</p> <p>Potenziare la creatività individuale e la collaborazione nel lavoro di gruppo</p> <p>Conoscere e utilizzare strumenti di videomaking: riprese, montaggio, audio, effetti</p> <p>Favorire l'espressione di sé attraverso il linguaggio audiovisivo</p> <p>Promuovere l'uso consapevole delle tecnologie digitali</p> <p>Realizzare un prodotto video finale (spot, cortometraggio, videoclip, documentario ecc.)</p> <p>Contenuti del corso Introduzione al videomaking: linguaggio cinematografico, scrittura per immagini</p> <p>Storyboard e scrittura di un soggetto breve</p> <p>Tecniche di ripresa: inquadrature, movimenti di camera, luci</p> <p>Registrazione audio, microfonazione, uso del sonoro</p> <p>Montaggio digitale: software base (es. DaVinci Resolve, Shotcut, CapCut)</p> <p>Effetti, transizioni, titoli, color correction</p> <p>Editing audio e musiche</p> |
|--------------------|---|

| | |
|--------------------------------|---|
| | <p>Presentazione e promozione del proprio video (strategie di diffusione, canali digitali)</p> <p>Metodologia Lezioni teorico-pratiche</p> <p>Laboratori di gruppo</p> <p>Attività cooperative</p> <p>Prove pratiche con dispositivi mobili o videocamere</p> <p>Tutoring per la realizzazione dei progetti finali</p> <p>Prodotto finale Realizzazione di uno o più prodotti audiovisivi da presentare alla comunità scolastica o durante un evento finale.</p> <p>Risultati attesi Maggiore autonomia digitale e competenze trasversali (problem solving, collaborazione, creatività)</p> <p>Acquisizione di un linguaggio tecnico di base per il racconto per immagini</p> <p>Potenziamento delle soft skills: comunicazione, spirito d'iniziativa, capacità progettuale</p> <p>Migliore autostima e motivazione degli studenti attraverso l'apprendimento attivo e coinvolgente</p> |
| Data inizio prevista | 18/07/2025 |
| Data fine prevista | 31/12/2026 |
| Sede dove è previsto il modulo | BSIS03400L |
| Numero destinatari | 18 |
| Numero ore | 30 |
| Destinatari | Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado |

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Racconti in movimento: Laboratorio di videomaking e creatività digitale

| Tipo Costo | Voce di costo | Modalità calcolo | Valore unitario | Importo |
|---------------|---------------|----------------------|-----------------|-------------------|
| Base | Esperto | Costo ora formazione | 70€ / ora | € 2.100,00 |
| Base | Tutor | Costo ora formazione | 30€ / ora | € 900,00 |
| Gestione | Gestione | Costo ora persona | 5,10€ / ora | € 2.754,00 |
| Opzionale | Mensa | Costo giorno persona | 7€ / giorno | € 1.260,00 |
| TOTALE | | | | € 7.014,00 |

MODULO

| | |
|---------------|--|
| Tipo modulo | Educazione motoria |
| Titolo modulo | 137097 - Cammina, Scatta, Rispetta: in movimento tra natura, ambiente e creatività |

| | |
|--------------------|--|
| <p>Descrizione</p> | <p>Obiettivi e attività del corso</p> <p>Il corso si propone di unire il movimento all'aria aperta con la consapevolezza ambientale e l'esplorazione creativa del paesaggio, offrendo agli studenti un'esperienza educativa completa, dinamica e immersiva. Attraverso attività motorie a basso impatto ambientale come hiking e plogging, e camminate con esercizi di osservazione e fotografia, i partecipanti saranno coinvolti in un percorso formativo che stimola il benessere fisico, la sensibilità ecologica e l'espressione personale.</p> <p>Obiettivi formativi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promuovere uno stile di vita attivo e salutare attraverso attività motorie outdoor svolte in ambienti naturali. • Sviluppare una coscienza ecologica e il senso di responsabilità civica mediante esperienze di plogging (camminate con raccolta dei rifiuti). • Favorire l'osservazione consapevole del paesaggio, stimolando l'attenzione verso i dettagli attraverso la fotografia paesaggistica e macro. • Potenziare le competenze relazionali, la collaborazione e la coesione di gruppo attraverso esperienze condivise in movimento. • Rinforzare competenze trasversali come autonomia, orientamento, gestione dello sforzo fisico e interpretazione dell'ambiente naturale. • Incoraggiare l'espressione creativa e comunicativa attraverso la fotografia e la restituzione visiva dell'esperienza. • Integrare l'attività motoria con le competenze digitali, grafiche e comunicative durante la giornata conclusiva in laboratorio informatico. <p>Attività previste</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hiking (escursionismo leggero) Camminate su percorsi naturalistici di difficoltà moderata, finalizzate all'allenamento cardiorespiratorio, al contatto con la natura e alla scoperta del territorio. 2. Plogging Attività che unisce la camminata al gesto ecologico della raccolta dei rifiuti. Ogni uscita sarà preceduta da una breve riflessione sull'impatto ambientale e sull'importanza delle buone pratiche ecologiche. 3. Camminate fotografiche Escursioni lente durante le quali i partecipanti apprenderanno nozioni base di composizione fotografica, focalizzandosi su |
|--------------------|--|

| | |
|--------------------------------|--|
| | <p>due approcci: fotografia paesaggistica e fotografia macro (dettagli di piante, texture naturali, piccoli soggetti).</p> <p>4. Laboratorio conclusivo</p> <p>Utilizzando un'aula informatica con PC, gli studenti selezioneranno i migliori scatti realizzati durante il corso per realizzare:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Una locandina rappresentativa dell'esperienza. o Una o più infografiche sintetiche per descrivere i momenti salienti, le emozioni vissute, i luoghi visitati e i comportamenti sostenibili messi in pratica. |
| Data inizio prevista | 15/07/2025 |
| Data fine prevista | 31/12/2026 |
| Sede dove è previsto il modulo | istituto e località esterne |
| Numero destinatari | 20 |
| Numero ore | 30 |
| Destinatari | Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado |

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Cammina, Scatta, Rispetta: in movimento tra natura, ambiente 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 |
| Opzionale | Mensa | Costo giorno persona | 7€ / giorno | € 1.400,00 |
| TOTALE | | | | € 7.460,00 |

MODULO

| | |
|---------------|--|
| Tipo modulo | Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare |
| Titolo modulo | 134663 - "Biblioteca in azione – lettura, pensiero critico e creatività" |

| | |
|--------------------|---|
| <p>Descrizione</p> | <p>Modulo: "Biblioteca in azione – lettura, pensiero critico e creatività"</p> <p>Durata: 30 ore</p> <p>Destinatari: 20 studenti (età 14–18 anni)</p> <p>Periodo: Giugno–Luglio 2025</p> <p>Luogo: Biblioteca scolastica, laboratori multimediali, eventuali spazi all'aperto</p> <p>Obiettivi Formativi</p> <p>Stimolare l'interesse per la lettura consapevole e critica</p> <p>Valorizzare la biblioteca come spazio di crescita personale e sociale</p> <p>Potenziare competenze trasversali: espressive, digitali, comunicative</p> <p>Promuovere il lavoro di gruppo, la cittadinanza attiva e l'autonomia</p> <p>Contenuti e Attività</p> <p>Fase / AttivitàDescrizione sinteticaOre</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Accoglienza e motivazionePresentazione del modulo, aspettative degli studenti, visita interattiva della biblioteca2 2. Percorsi di lettura guidataAnalisi di testi narrativi, saggi brevi o articoli, in funzione critica e interdisciplinare6 3. Reading Lab & Circle TimeLecture individuali e di gruppo, discussioni e confronto su temi emersi (inclusione, ambiente, diritti...)6 4. Laboratorio di scrittura Produzione di testi brevi (recensioni, racconti, blog), esercizi di scrittura creativa6 5. Progetto digitaleCreazione di contenuti: podcast, video-letture, reel Instagram della biblioteca, booktrailer6 6. Eventi culturaliIncontro con un autore, uscita in biblioteca comunale, visione film tematico o evento teatrale2 7. Condivisione e restituzionePresentazione del lavoro finale a compagni, docenti o famiglie (in mostra o evento scolastico)2 <p>Metodologia</p> <p>Didattica attiva e laboratoriale</p> <p>Cooperative learning</p> <p>Digital storytelling</p> <p>Educazione tra pari e peer tutoring</p> <p>Risorse e strumenti</p> <p>Biblioteca scolastica attrezzata</p> <p>PC, microfoni, smartphone, software base (Canva, Audacity,</p> |
|--------------------|---|

| | |
|--------------------------------|--|
| | <p>CapCut, ecc.)</p> <p>Accesso a testi digitali/cartacei</p> <p>Eventuale collaborazione con biblioteche, librerie, enti culturali locali</p> <p>Valutazione</p> <p>Diario delle attività</p> <p>Rubrica di osservazione delle competenze trasversali</p> <p>Questionario di gradimento finale</p> <p>Presentazione del prodotto conclusivo</p> |
| Data inizio prevista | 15/07/2025 |
| Data fine prevista | 31/12/2026 |
| Sede dove è previsto il modulo | BSIS03400L |
| Numero destinatari | 18 |
| Numero ore | 30 |
| Destinatari | Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado |

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

"Biblioteca in azione – lettura, pensiero critico 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 | € 2.754,00 |
| Opzionale | Mensa | Costo giorno persona | 7€ / giorno | € 1.260,00 |
| TOTALE | | | | € 7.014,00 |

MODULO

| | |
|---------------|--|
| Tipo modulo | Educazione motoria |
| Titolo modulo | 137111 - Sport tra Acqua, Sabbia e Bussola: esplorare, orientarsi, giocare |

| | |
|--------------------|---|
| <p>Descrizione</p> | <p>Obiettivi e attività del corso</p> <p>Il corso nasce con l'obiettivo di valorizzare il movimento all'aperto in contesti naturali e costieri, promuovendo esperienze sportive diversificate e inclusive. L'acqua, la sabbia e lo spazio aperto diventano il teatro di un percorso che stimola la coordinazione, la collaborazione, l'orientamento e il rispetto dell'ambiente. Le attività proposte – kayak, SUP, orienteering, beach volley e beach soccer – sviluppano competenze motorie specifiche, ma anche capacità trasversali come il problem solving, il lavoro di squadra e la gestione delle proprie risorse fisiche in contesti variabili.</p> <p>Obiettivi formativi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promuovere la pratica regolare dell'attività motoria in contesti naturali stimolanti e accessibili. • Favorire lo sviluppo di abilità motorie complesse attraverso discipline acquatiche (kayak, SUP) e attività su sabbia (beach volley, beach soccer). • Potenziare le capacità di orientamento, concentrazione e autonomia attraverso l'orienteering. • Incentivare la cooperazione e il fair play, attraverso sport di squadra in ambienti informali e aggreganti. • Sviluppare la consapevolezza del proprio corpo nello spazio, della gestione dell'equilibrio e della coordinazione in ambienti naturali (acqua e sabbia). • Educare al rispetto dell'ambiente e alla corretta fruizione degli spazi naturali e delle risorse paesaggistiche. • Rafforzare il legame tra benessere psicofisico e ambiente, favorendo la socializzazione e la gestione dello stress in contesti all'aria aperta. <p>Attività previste</p> <p>1. Kayak</p> <p>Attività di navigazione in acque calme con kayak singoli o doppi. I partecipanti apprenderanno tecniche base di voga, sicurezza in acqua e rispetto dell'ambiente marino o lacustre.</p> <p>2. Stand Up Paddle (SUP)</p> <p>Attività che combina equilibrio, forza e coordinazione. I partecipanti si muoveranno in piedi su tavole da SUP, migliorando il controllo del corpo e la fiducia nelle proprie capacità.</p> <p>3. Orienteering</p> <p>Percorso di orientamento su terra (spiaggia, pineta o parco adiacente) con l'utilizzo di carte topografiche e bussole. L'attività svilupperà le capacità di lettura dello spazio, strategia e problem solving.</p> |
|--------------------|---|

| | |
|--------------------------------|--|
| | <p>4. Beach Volley Gioco di squadra che richiede collaborazione, reattività e spirito sportivo. Le partite e gli esercizi saranno adattati ai diversi livelli, con un focus sul miglioramento delle capacità tecniche e relazionali.</p> <p>5. Beach Soccer Variante dinamica del calcio giocato sulla sabbia, che stimola resistenza, velocità e controllo motorio, in un ambiente che favorisce l'interazione e il gioco di squadra.</p> |
| Data inizio prevista | 15/07/2025 |
| Data fine prevista | 31/12/2026 |
| Sede dove è previsto il modulo | Istituto e località esterne |
| Numero destinatari | 20 |
| Numero ore | 30 |
| Destinatari | Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado |

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Sport tra Acqua, Sabbia e Bussola: esplorare, orientarsi, giocare

| 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 | Mensa | Costo giorno persona | 7€ / giorno | € 1.400,00 |
| TOTALE | | | | € 7.460,00 |

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