



Anno Scolastico 2025/2026

Scheda di presentazione

1. 1 DENOMINAZIONE PROGETTO/ATTIVITA'

ARTETERAPIA

1. 2 GRUPPO DI PROGETTO

INSEGNANTI: insegnanti di arte delle classi prime, seconde e terze.
 RESPONSABILE: Parisi Cinzia

1. 3 DESTINATARI

1A/1B – 45 alunni
 2A/2B/2C – 54 alunni
 3A/3B/3C – 65 alunni

1. 4 OBIETTIVI

Conoscere e sperimentare linguaggi espressivi differenti.
 Stimolare le capacità percettive, l'esplorazione sensoriale, la ricerca e la sperimentazione.
 Solleticare l'immaginazione e il desiderio di dare forma ad un'idea.
 Incoraggiare l'espressione delle proprie emozioni.
 Allenare la capacità di mantenere la concentrazione.
 Potenziare il senso di gratificazione e il livello di autoefficacia percepita.
 Favorire la socializzazione.

1. 5 ASPETTI DIDATTICO – ORGANIZZATIVI

Ogni incontro prevede:
 un momento iniziale di accoglienza;
 lo svolgimento dell'attività;
 un momento finale di ricognizione e condivisione.

1. 6 DURATA

Numero di incontri previsto: 10 per ciascuna classe.
 Durata di ciascun incontro: 60 minuti.
 Orari per la classi da concordare con la specialista.

1. 7 RISORSE UMANE

Specialista di Arteterapia.

1. 8 RISORSE MATERIALI

Materiali già presenti nel plesso.

1. 9 PREVENTIVO DEI COSTI

Descrizione delle spese	Fonti di finanziamento	Quota di spesa attribuita al singolo anno finanziario

1.10 VALUTAZIONE

Firma
 Cinzia Parisi

Appiano Gentile, 20 giugno 2025



Anno Scolastico 2025/2026

Scheda di presentazione

1. 1 DENOMINAZIONE PROGETTO/ATTIVITA'

GIOCO SPORT

1. 2 GRUPPO DI PROGETTO

INSEGNANTI: gli insegnanti di ed. motoria

RESPONSABILE: MOLTENI NICOLA

1. 3 DESTINATARI

CLASSI TERZE

1. 4 OBIETTIVI

- Fare leva sul gioco come fonte primaria e privilegiata di educazione, miglioramento ed apprendimento della coordinazione sportiva;
- utilizzare la coordinazione come mezzo e non come fine del percorso educativo;
- incrementare il bagaglio motorio dell'alunno attraverso proposte coordinative e giochi che stimolino le varie capacità nel rispetto delle varie tappe di crescita;
- stimolare l'apprendimento di schemi motori di base, la capacità di reazione e controllo del movimento;
- coinvolgere tutti gli alunni della classe;
- aiutare il bambino nella relazione con gli altri;
- sollecitare la collaborazione tra i bambini per educarli a condividere il piacere di giocare.

1. 5 ASPETTI DIDATTICO – ORGANIZZATIVI

GIOCO SPORT: "GIOCA RUGBY, PALLACANESTRO"

1. 6 DURATA

10 lezioni da un'ora per classe con calendario da concordare, da gennaio a maggio 2026.

1. 7 RISORSE UMANE

- Istruttori laureati in Scienze Motorie
- Istruttori laureandi in Scienze Motorie
- Istruttori con esperienza di insegnamento all'interno di società sportive

1. 8 RISORSE MATERIALI

Palestra, attrezzi.

1. 9 PREVENTIVO DEI COSTI

Descrizione delle spese	Fonti di finanziamento	Quota di spesa attribuita al singolo anno finanziario

1.10 VALUTAZIONE

--

Firma

Appiano Gentile, 23 giugno 2025



Anno Scolastico 2025/2026

Scheda di presentazione

1. 1 DENOMINAZIONE PROGETTO/ATTIVITA'

EDUCAZIONE ALLA TEATRALITA'

1. 2 GRUPPO DI PROGETTO

INSEGNANTI: insegnanti di classe quarta

RESPONSABILE: Gilda Di Cerbo

1. 3 DESTINATARI

Alunni delle classi quarte (4A - 4B – 4C) TOT. alunni: 70

1. 4 OBIETTIVI

Favorire la conoscenza delle capacità espressive del proprio corpo, attraverso il gesto, la voce, i colori, il suono, il racconto, il movimento.

Sperimentare modalità espressive alternative rispetto a quelle già possedute.

Migliorare la dimensione relazionale all'interno del gruppo, fornendo l'opportunità di creare relazioni diverse. Favorire il confronto costruttivo per la crescita

Sviluppare le relazioni cooperative.

Scoprire e sviluppare potenzialità creative e di socializzazione.

Valorizzare la fantasia e l'espressività mimica.

1. 5 ASPETTI DIDATTICO – ORGANIZZATIVI

Ogni incontro in cui si articola il percorso si prefiggerà di essere un momento ludico ed educativo all'interno del quale, per ogni partecipante, verranno messe a disposizione tecniche e materiali di lavoro che stimolino la fantasia. I momenti di questo itinerario si articolano in incontri continuativi di sperimentazione del linguaggio non verbale.

Gli incontri si svolgeranno prevedendo una fase di accoglienza preparatorio al lavoro; una seconda fase di svolgimento delle attività previste sul linguaggio non verbale; infine, una terza fase di condivisione dei vissuti, delle esperienze e di riflessione sul lavoro svolto.

1. 6 DURATA

Da gennaio a maggio 2026.

1. 7 RISORSE UMANE

Esperto/a in Educazione alla Teatralità

1. 8 RISORSE MATERIALI

Aula, palestra, aula biblioteca.

1. 9 PREVENTIVO DEI COSTI

Descrizione delle spese	Fonti di finanziamento	Quota di spesa attribuita al singolo anno finanziario

1.10 VALUTAZIONE

Firma

Appiano Gentile, 23 giugno 2025

Gilda Di Cerbo



Anno Scolastico 2025/2026

Scheda di presentazione

1. 1 DENOMINAZIONE PROGETTO/ATTIVITA'

PROGETTO SCACCHI A SCUOLA con il Sig. Giulio Grigioni

1. 2 GRUPPO DI PROGETTO

INSEGNANTI:

RESPONSABILE: BERLUSCONI VIRIDIANA

1. 3 DESTINATARI

ALUNNI CLASSI QUINTE: 5^A A – 5^A B – 5^A C

1. 4 OBIETTIVI

- Avviare la conoscenza del gioco degli scacchi
- Conoscenza delle regole e delle strategie fondamentali del gioco
- Conoscenza dei motivi tattici
- Conoscenza e approfondimento delle varie fasi di apertura, di medio gioco e finale
- Allenamento mentale
- Sviluppare la logica e le capacità di problem solving attraverso esercizi
- Sviluppare le capacità di riflessione, creatività e immaginazione
- Sviluppare le capacità strategiche

1. 5 ASPETTI DIDATTICO – ORGANIZZATIVI

Ogni classe farà 5 lezioni da 2 ore ciascuna.

1. 6 DURATA

Settembre/ottobre per un totale di 10 ore per classe

1. 7 RISORSE UMANE

ISTRUTTORE FSI

1. 8 RISORSE MATERIALI

Spazi: aule scolastiche.

Materiali forniti dall'istituto: LIM, pc

Materiali forniti dallo specialista: scacchiere, software scacchistico

1. 9 PREVENTIVO DEI COSTI

Descrizione delle spese	Fonti di finanziamento	Quota di spesa attribuita al singolo anno finanziario

1.10 VALUTAZIONE