

AVVISO - 81652, 23/05/2025, FSE+, Piano Estate 2025-2026
CANDIDATURA N. 12645
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	IC SOVERIA MANNELLI "G.RODARI"
Codice meccanografico	CZIC81500Q
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA PIERO CIAMPI
Provincia	CATANZARO
Comune	SOVERIA MANNELLI
CAP	88049
Telefono	0968662186
Email	CZIC81500Q@istruzione.it
Sito web	www.icrodarisoveria.edu.it
Numero Alunni	276
Plessi	CZIC81500Q CZAA81501L CZAA81502N CZAA81504Q CZAA81505R CZEE81501T CZEE81502V CZEE815041 CZMM81501R CZMM81502T

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2025-2026
Istituto	CZIC81500Q - IC SOVERIA MANNELLI "G.RODARI"
Codice candidatura	12645
Importo totale richiesto	€ 51.997,00

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - Scuola Senza Confini: Orizzonti Aperti per Cittadini Globali	€ 51.997,00
TOTALE PROGETTI	€ 51.997,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenze in materia di cittadinanza	English Alive! Speak, Connect, Explore -Scuola Secondaria 1°grado Soveria	€ 7.237,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	English for Global Citizens- Scuola Secondaria di 1° grado di Carlopoli	€ 7.460,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Scopriamo il Teatro: Crescere con l'Arte della Scena	€ 7.460,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Oltre la Maschera: La Scherma come Educazione	€ 7.460,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Scuola e Sport: Il Padel come Strumento Educativo	€ 7.460,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Esploratori digitali Carlopoli (robotica 2 e 3 Carlopoli)	€ 7.460,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Esploratori digitali Soveria (Robotica Classi terze Soveria)	€ 7.460,00
TOTALE MODULI			€ 51.997,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Scuola Senza Confini: Orizzonti Aperti per Cittadini Globali ESO4.6.A4 ESO4.6.A4.A	
Titolo	ESO4.6.A4.A - Scuola Senza Confini: Orizzonti Aperti per Cittadini Globali
Descrizione	<p>Il progetto "Scuola Senza Confini: Orizzonti Aperti per Cittadini Globali" nasce con l'obiettivo di promuovere una scuola inclusiva, aperta al mondo e capace di formare studenti consapevoli, responsabili e pronti ad affrontare le sfide della società globale. Attraverso un approccio interdisciplinare e innovativo, il progetto mira a sviluppare competenze trasversali, digitali, linguistiche e civiche, in linea con le priorità dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile e con i principi della cittadinanza attiva.</p> <p>Le attività proposte intendono superare le barriere geografiche, culturali e sociali, aprendo gli orizzonti degli studenti a nuove prospettive di apprendimento e di partecipazione. I moduli formativi saranno strutturati in laboratori, percorsi digitali, scambi interculturali.</p> <p>Tra gli obiettivi principali del progetto:</p> <ul style="list-style-type: none"> Favorire l'inclusione scolastica e sociale di tutti gli studenti; Potenziare l'apprendimento delle lingue straniere e delle competenze digitali; Stimolare il pensiero critico e la partecipazione democratica; Sviluppare la creatività, l'espressione personale e le capacità relazionali degli studenti. Favorire l'autostima, il lavoro di gruppo e la consapevolezza emotiva, stimolando al contempo il pensiero critico e il rispetto delle diversità.
Codice CUP	G94D25001750007
Data inizio prevista	18/08/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	7
Importo richiesto	€ 51.997,00



MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	102553 - Oltre la Maschera: La Scherma come Educazione
Descrizione	<p>La scherma è una disciplina sportiva che unisce tecnica, autocontrollo, rispetto dell'avversario e sviluppo motorio. Per i bambini della scuola primaria rappresenta un'attività affascinante e formativa, capace di coniugare gioco, regole e concentrazione. Introdurre la scherma a scuola significa offrire un'esperienza educativa che stimola corpo e mente, rafforzando la fiducia in sé e la capacità di relazionarsi in modo positivo.</p> <p>Finalità educative: Promuovere uno stile di vita sano e attivo.</p> <p>Sviluppare abilità motorie di base e specifiche.</p> <p>Favorire l'autocontrollo e la concentrazione.</p> <p>Educare al rispetto delle regole e degli altri.</p> <p>Rafforzare l'autostima attraverso il confronto positivo.</p> <p>Obiettivi didattici: Conoscere le basi della scherma e la sua storia.</p> <p>Saper impugnare correttamente un fioretto in plastica.</p> <p>Imparare i movimenti fondamentali: affondo, parata, passo avanti/indietro.</p> <p>Praticare situazioni di gioco schermistico in sicurezza.</p> <p>Comprendere l'importanza del rispetto reciproco e del fair play.</p>
Data inizio prevista	13/10/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	CZEE81501T
Numero destinatari	20

Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Oltre la Maschera: La Scherma come Educazione

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	Educazione motoria
Titolo modulo	102556 - Scuola e Sport: Il Padel come Strumento Educativo
Descrizione	<p>Il padel è uno sport moderno, accessibile e fortemente educativo, perfetto per i bambini della scuola primaria. Basato sul gioco in coppia, sviluppa collaborazione, coordinazione, rispetto delle regole e spirito di squadra. A differenza di altri sport, il padel è meno complesso da apprendere nei suoi aspetti tecnici iniziali, rendendolo adatto anche ai più piccoli come primo approccio agli sport con racchetta.</p> <p>Finalità educative: Promuovere l'attività fisica come abitudine di vita sana.</p> <p>Migliorare le abilità motorie generali e specifiche. Sviluppare le competenze sociali: collaborazione, rispetto, fair play. Favorire l'inclusione e la partecipazione attiva di tutti. Educare al rispetto delle regole e alla gestione delle emozioni</p>
Data inizio prevista	13/10/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	CZEE815041
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Scuola e Sport: Il Padel come Strumento Educativo

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	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	102537 - English for Global Citizens-Scuola Secondaria di 1° grado di Carlopoli

<p>Descrizione</p>	<p>Potenziamento delle Competenze Linguistico-Comunicative:</p> <p>Migliorare significativamente le quattro abilità fondamentali: comprensione orale (listening), produzione orale (speaking), comprensione scritta (reading) e produzione scritta (writing) in lingua inglese.</p> <p>Ampliare il patrimonio lessicale attivo e passivo degli studenti.</p> <p>Consolidare e approfondire la conoscenza e l'uso delle strutture grammaticali di base e intermedie.</p> <p>Migliorare la fluenza, l'accuratezza e la pronuncia nell'espressione orale.</p> <p>Avvicinare gli studenti al raggiungimento di livelli di competenza linguistica definiti dal Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue (QCER), tipicamente A1/A2 o, per i più avanzati, B1.</p> <p>Aumento della Motivazione e dell'Interesse:</p> <p>Stimolare la motivazione intrinseca verso lo studio della lingua inglese attraverso metodologie didattiche innovative, attive, partecipative e laboratoriali (es. project work, cooperative learning, debate, role-playing, storytelling, uso delle TIC).</p> <p>Rendere l'apprendimento più coinvolgente e significativo, collegandolo agli interessi degli studenti e a contesti reali.</p> <p>Sviluppo di Competenze Trasversali (Soft Skills):</p> <p>Promuovere la capacità di lavorare in gruppo (teamwork e cooperative learning).</p> <p>Sviluppare il pensiero critico e la capacità di problem solving.</p> <p>Incoraggiare la creatività e l'espressività personale.</p> <p>Migliorare le capacità di comunicazione efficace e di presentazione.</p> <p>Sviluppare l'autonomia nell'apprendimento e la capacità di auto-valutazione.</p> <p>Promozione dell'Inclusione e Riduzione del Gap Formativo:</p> <p>Offrire opportunità di apprendimento supplementari per tutti gli studenti, con particolare attenzione a quelli con maggiori difficoltà o Bisogni Educativi Speciali (BES).</p> <p>Contribuire a ridurre il divario nelle competenze linguistiche e prevenire la dispersione scolastica, creando un ambiente di apprendimento positivo e stimolante.</p> <p>Apertura alla Dimensione Europea e Interculturale:</p> <p>Sensibilizzare gli studenti all'importanza della lingua inglese come</p>
--------------------	---

	<p>strumento di comunicazione internazionale.</p> <p>Promuovere la consapevolezza interculturale e il senso di cittadinanza europea, esplorando aspetti culturali dei paesi anglofoni e dell'Unione Europea.</p> <p>Orientamento e Preparazione al Futuro:</p> <p>Fornire agli studenti strumenti linguistici utili per il proseguimento degli studi e, in prospettiva, per il mondo del lavoro.</p> <p>Eventualmente, preparare gli studenti al conseguimento di certificazioni linguistiche riconosciute a livello internazionale (es. Cambridge English Qualifications, Trinity College London), che possono arricchire il loro curriculum.</p> <p>Innovazione Didattica e Digitale:</p> <p>Integrare l'uso delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC) nell'apprendimento linguistico, sviluppando anche le competenze digitali degli studenti.</p> <p>Sperimentare e diffondere pratiche didattiche innovative all'interno dell'istituto.</p>
Data inizio prevista	13/10/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	CZMM81501R
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

English for Global Citizens-Scuola Secondaria di 1° grado di Carlopoli

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	102543 - Esploratori digitali Carlopoli (robotica 2 e 3 Carlopoli)

<p>Descrizione</p>	<p>Obiettivi Generali:</p> <p>Promuovere lo sviluppo del pensiero computazionale come strumento per analizzare e risolvere problemi in contesti diversi. Stimolare la creatività e l'innovazione attraverso la progettazione e la realizzazione di artefatti robotici.</p> <p>Favorire l'acquisizione di competenze di cittadinanza digitale attiva e responsabile.</p> <p>Contrastare la dispersione scolastica e promuovere l'inclusione attraverso attività laboratoriali coinvolgenti.</p> <p>Sviluppare competenze di collaborazione, comunicazione e problem-solving in un ambiente di apprendimento stimolante.</p> <p>Obiettivi Specifici:</p> <p>Pensiero Computazionale:</p> <p>Comprendere i concetti base della programmazione visuale a blocchi (sequenze, cicli, condizionali).</p> <p>Scomporre problemi complessi in sotto-problemi più gestibili.</p> <p>Ideare algoritmi per risolvere problemi specifici.</p> <p>Debugger e correggere errori nei propri programmi.</p> <p>Utilizzare strumenti di programmazione visuale (es. Scratch, Blockly, ambienti di programmazione per robot).</p> <p>Creatività e Robotica:</p> <p>Progettare e costruire robot semplici utilizzando kit di robotica educativa (es. LEGO WeDo 2.0, LEGO Mindstorms EV3, Makeblock mBot, Arduino/Genuino).</p> <p>Programmare i robot per eseguire compiti specifici e interagire con l'ambiente.</p> <p>Sviluppare soluzioni innovative per problematiche reali o simulate.</p> <p>Esprimere idee e concetti attraverso la costruzione e la programmazione.</p> <p>Cittadinanza Digitale:</p> <p>Comprendere i principi di base della sicurezza online e della protezione dei dati personali.</p> <p>Acquisire consapevolezza sui rischi e le opportunità del mondo digitale.</p> <p>Utilizzare gli strumenti digitali in modo etico e responsabile.</p> <p>Sviluppare un approccio critico verso le informazioni online.</p> <p>Comprendere il ruolo della robotica e dell'intelligenza artificiale nella società e le implicazioni etiche.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>13/10/2025</p>

Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	CZMM81502T
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Esploratori digitali Carlopoli (robotica 2 e 3 Carlopoli)

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	102540 - Esploratori digitali Soveria (Robotica Classi terze Soveria)

<p>Descrizione</p>	<p>Obiettivi Generali:</p> <p>Promuovere lo sviluppo del pensiero computazionale come strumento per analizzare e risolvere problemi in contesti diversi. Stimolare la creatività e l'innovazione attraverso la progettazione e la realizzazione di artefatti robotici.</p> <p>Favorire l'acquisizione di competenze di cittadinanza digitale attiva e responsabile.</p> <p>Contrastare la dispersione scolastica e promuovere l'inclusione attraverso attività laboratoriali coinvolgenti.</p> <p>Sviluppare competenze di collaborazione, comunicazione e problem-solving in un ambiente di apprendimento stimolante.</p> <p>Obiettivi Specifici:</p> <p>Pensiero Computazionale:</p> <p>Comprendere i concetti base della programmazione visuale a blocchi (sequenze, cicli, condizionali).</p> <p>Scomporre problemi complessi in sotto-problemi più gestibili.</p> <p>Ideare algoritmi per risolvere problemi specifici.</p> <p>Debugger e correggere errori nei propri programmi.</p> <p>Utilizzare strumenti di programmazione visuale (es. Scratch, Blockly, ambienti di programmazione per robot).</p> <p>Creatività e Robotica:</p> <p>Progettare e costruire robot semplici utilizzando kit di robotica educativa (es. LEGO WeDo 2.0, LEGO Mindstorms EV3, Makeblock mBot, Arduino/Genuino).</p> <p>Programmare i robot per eseguire compiti specifici e interagire con l'ambiente.</p> <p>Sviluppare soluzioni innovative per problematiche reali o simulate.</p> <p>Esprimere idee e concetti attraverso la costruzione e la programmazione.</p> <p>Cittadinanza Digitale:</p> <p>Comprendere i principi di base della sicurezza online e della protezione dei dati personali.</p> <p>Acquisire consapevolezza sui rischi e le opportunità del mondo digitale.</p> <p>Utilizzare gli strumenti digitali in modo etico e responsabile.</p> <p>Sviluppare un approccio critico verso le informazioni online.</p> <p>Comprendere il ruolo della robotica e dell'intelligenza artificiale nella società e le implicazioni etiche.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>13/10/2025</p>

Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	CZMM81501R
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Esploratori digitali Soveria (Robotica Classi terze Soveria)

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	Competenze in materia di cittadinanza
Titolo modulo	102536 - English Alive! Speak, Connect, Explore -Scuola Secondaria 1°grado Soveria

<p>Descrizione</p>	<p>Potenziamento delle Competenze Linguistico-Comunicative: Migliorare significativamente le quattro abilità fondamentali: comprensione orale (listening), produzione orale (speaking), comprensione scritta (reading) e produzione scritta (writing) in lingua inglese.</p> <p>Ampliare il patrimonio lessicale attivo e passivo degli studenti. Consolidare e approfondire la conoscenza e l'uso delle strutture grammaticali di base e intermedie.</p> <p>Migliorare la fluenza, l'accuratezza e la pronuncia nell'espressione orale.</p> <p>Avvicinare gli studenti al raggiungimento di livelli di competenza linguistica definiti dal Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue (QCER), tipicamente A1/A2 o, per i più avanzati, B1.</p> <p>Aumento della Motivazione e dell'Interesse: Stimolare la motivazione intrinseca verso lo studio della lingua inglese attraverso metodologie didattiche innovative, attive, partecipative e laboratoriali (es. project work, cooperative learning, debate, role-playing, storytelling, uso delle TIC). Rendere l'apprendimento più coinvolgente e significativo, collegandolo agli interessi degli studenti e a contesti reali.</p> <p>Sviluppo di Competenze Trasversali (Soft Skills):</p> <p>Promuovere la capacità di lavorare in gruppo (teamwork e cooperative learning). Sviluppare il pensiero critico e la capacità di problem solving. Incoraggiare la creatività e l'espressività personale. Migliorare le capacità di comunicazione efficace e di presentazione. Sviluppare l'autonomia nell'apprendimento e la capacità di auto-valutazione.</p> <p>Promozione dell'Inclusione e Riduzione del Gap Formativo:</p> <p>Offrire opportunità di apprendimento supplementari per tutti gli studenti, con particolare attenzione a quelli con maggiori difficoltà o Bisogni Educativi Speciali (BES). Contribuire a ridurre il divario nelle competenze linguistiche e prevenire la dispersione scolastica, creando un ambiente di apprendimento positivo e stimolante.</p> <p>Apertura alla Dimensione Europea e Interculturale:</p> <p>Sensibilizzare gli studenti all'importanza della lingua inglese come strumento di comunicazione internazionale. Promuovere la consapevolezza interculturale e il senso di</p>
--------------------	---

	<p>cittadinanza europea, esplorando aspetti culturali dei paesi anglofoni e dell'Unione Europea.</p> <p>Orientamento e Preparazione al Futuro:</p> <p>Fornire agli studenti strumenti linguistici utili per il proseguimento degli studi e, in prospettiva, per il mondo del lavoro.</p> <p>Eventualmente, preparare gli studenti al conseguimento di certificazioni linguistiche riconosciute a livello internazionale (es. Cambridge English Qualifications, Trinity College London), che possono arricchire il loro curriculum.</p> <p>Innovazione Didattica e Digitale:</p> <p>Integrare l'uso delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC) nell'apprendimento linguistico, sviluppando anche le competenze digitali degli studenti.</p> <p>Sperimentare e diffondere pratiche didattiche innovative all'interno dell'istituto.</p> <p>.</p>
Data inizio prevista	13/10/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	CZMM81502T
Numero destinatari	19
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

English Alive! Speak, Connect, Explore -Scuola Secondaria 1°grado Soveria

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	€ 2.907,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.330,00
TOTALE				€ 7.237,00



MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	102528 - Scopriamo il Teatro: Crescere con l'Arte della Scena

<p>Descrizione</p>	<p>1. FINALITÀ GENERALI Promuovere l'espressione creativa e comunicativa degli alunni. Sviluppare la capacità di lavorare in gruppo e il rispetto dei ruoli. Favorire l'inclusione scolastica e la valorizzazione delle diversità. Avvicinare gli studenti alla cultura teatrale come forma d'arte e strumento educativo. Potenziare le competenze trasversali (competenze sociali, linguistiche, corporee ed emotive).</p> <p>2. OBIETTIVI SPECIFICI Conoscere il linguaggio teatrale e le sue componenti (voce, corpo, spazio, testo). Acquisire maggiore consapevolezza del proprio corpo e della propria voce. Collaborare alla realizzazione di uno spettacolo teatrale. Sviluppare capacità di memoria, concentrazione, improvvisazione e dizione. Stimolare la lettura espressiva e l'analisi del testo teatrale.</p> <p>3. DESTINATARI Studenti della scuola secondaria di primo grado.</p> <p>4. METODOLOGIA Apprendimento attivo: esercizi pratici, giochi teatrali, improvvisazioni. Lavoro di gruppo: costruzione condivisa del testo o adattamento di opere esistenti. Didattica laboratoriale: uso dello spazio come luogo di esplorazione e sperimentazione. Educazione emozionale: sviluppo dell'empatia e della consapevolezza delle emozioni. Inclusività: ciascun alunno sarà valorizzato secondo le sue potenzialità.</p> <p>5. FASI DEL PROGETTO Fase 1 – Introduzione al teatro Giochi di fiducia, ascolto e collaborazione. Esercizi di espressività corporea e vocale. Cenni teorici sul teatro e le sue forme. Fase 2 – Costruzione del gruppo e scelta del testo Lettura e analisi di testi teatrali (classici o contemporanei). Eventuale scrittura collettiva di un copione originale.</p>
--------------------	--

	<p>Divisione dei ruoli (attori, narratori, tecnici, scenografi, costumisti...).</p> <p>Fase 3 – Prove e messa in scena</p> <p>Prove delle scene.</p> <p>Lavoro su movimenti, voce, emozioni.</p> <p>Realizzazione di scenografie e costumi.</p> <p>Incontri con esperti o visione di spettacoli teatrali (opzionale).</p> <p>Fase 4 – Spettacolo finale</p> <p>Prove generali.</p> <p>Allestimento tecnico.</p> <p>Spettacolo finale aperto a famiglie e comunità scolastica.</p> <p>6. RISORSE NECESSARIE</p> <p>Spazio teatrale o aula polifunzionale.</p> <p>Attrezzature audio (microfoni, casse, lettore audio).</p> <p>Materiale per scenografie e costumi (cartoni, stoffe, colori...).</p> <p>Eventuale collaborazione con un esperto esterno (attore, regista, educatore teatrale).</p> <p>7. VALUTAZIONE</p> <p>Osservazione diretta delle dinamiche di gruppo e dell'impegno individuale.</p> <p>Schede di autovalutazione e valutazione del gruppo.</p> <p>Grado di partecipazione, miglioramento espressivo, capacità relazionali.</p> <p>Valorizzazione dell'esperienza attraverso documentazione (foto, video, diario di bordo).</p>
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	CZMM81501R
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Scopriamo il Teatro: Crescere con l'Arte della 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

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