

**ISTITUTO COMPRENSIVO DON PASQUINO BORGHI R.E.**

Rivalta - Via Pascal, 81, 42123 Reggio Emilia (RE) - Tel.: 0522 585751

C.F.: 91088320352 - C.M.: REIC81400X - C.U.U.: UF85JZ

E-mail: [REIC81400X@istruzione.it](mailto:REIC81400X@istruzione.it) - Pec: [REIC81400X@pec.istruzione.it](mailto:REIC81400X@pec.istruzione.it)

Reggio Emilia, 03/07/2026

**CAPITOLATO TECNICO – Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze di base e digitali al fine di contrastare la fragilità negli apprendimenti e contrastare la dispersione scolastica**

**PN 2021-2027, Avviso Prot. 136777, 09/10/2024, FSE+, Agenda Nord  
Progetto "COMPETENZE IN GIOCO"**

Fondi Strutturali Europei – Programma Nazionale "Scuola e competenze" 2021-2027. Priorità 01 – Scuola e competenze (FSE+) – Fondo Sociale Europeo Plus – Obiettivi Specifici ESO4.6. – Azioni ESO4.6.A1, ESO4.6.A2 – Sotto azioni ESO4.6.A1.B, ESO4.6.A1.C, ESO4.6.A2.B, ESO4.6.A2.C, interventi di cui al Decreto n. 102 dell'11/04/2024 del Ministro dell'istruzione e del merito

Avviso Prot. 136777, 09/10/2024, FSE+, Agenda Nord.

CUP: H84D24003010007

Progetto: "COMPETENZE IN GIOCO"

Codice: ESO4.6.A1.B-FSEPNE-2024-188

**DENOMINAZIONE LOTTO:**

**Modulo ESO4.6. – COMPETENZE IN GIOCO – INGLESE IN GIOCO**

**CIG:**

**CUP: H84D24001560007**

**Oggetto della fornitura:** Apprendimento della lingua Inglese per bambini delle classi quinte della scuola primaria (livello A1/Pre-A1), attraverso attività dinamiche, cooperative e creative.

**Obiettivi formativi principali**

- Potenziare la comprensione e produzione orale in inglese;
- Sviluppare sicurezza comunicativa attraverso giochi e attività pratiche;
- Ampliare il lessico quotidiano (emozioni, famiglia, città, routine, cibo, abilità);
- Favorire socializzazione, collaborazione e inclusione;
- Stimolare creatività ed espressione personale;

Firmato digitalmente da CAMPO PAOLA

## ORGANIZZAZIONE ATTIVITA'

Il programma si sviluppa attraverso unità tematiche ispirate ai personaggi e agli ambienti di *Elemental*:

- Welcome to Element City -> i 4 elementi, colori;
- Meet the Characters -> descrizioni;
- My Element City -> distretti, posti, preposizioni;
- Family and Home -> famiglia, il Fireplace shop, routine quotidiane;
- Feelings and Opposites -> emozioni, gli opposti;
- Friendship and Abilities -> amicizia, cosa piace fare, can/can't, domande;
- Final Creative Project -> parti del film, progetto finale, showcase;
- Giochi linguistici e motori;
- Attività artistiche e creative;
- Role play e mini performance;
- Storytelling e cooperative games;
- Canzoni e attività ritmiche;
- Laboratori di speaking;
- Flashcards e attività di gioco sul cibo;
- Fealizzazione di un personaggio originale ispirato al mondo di Elemental;

Periodo: dal 7 al 11 settembre 2026.

Redigere una relazione finale a conclusione del percorso.

**Totale complessivo delle ore di incarico: ore 30 a modulo**

**Totale massimo onnicomprensivo € 2.100**

Lo svolgimento delle predette attività dovrà essere strettamente connesso ed essenziale alla realizzazione del progetto finanziato e funzionalmente vincolato all'effettivo raggiungimento degli obiettivi stabiliti nel Programma nazionale "Scuola e Competenze" 2021-2027 ed in particolare nel Progetto COMPETENZE IN GIOCO Codice ESO4.6. A1.B ESO4.6.A1.B-FSEPNEM-2024-188

**Il Dirigente Scolastico**  
Dott.ssa Paola Campo

Firmato digitalmente da CAMPO PAOLA