

AVVISO - 112894, 11/05/2026, FSE+, Piano Estate 2026-2027

CANDIDATURA N. 34000

ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	LAZZARO SPALLANZANI
Codice meccanografico	REIC85400A
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIALE DELLA ROCCA, 8
Provincia	REGGIO EMILIA
Comune	SCANDIANO
CAP	42019
Telefono	0522857593
Email	REIC85400A@istruzione.it
Sito web	https://www.icspallanzani.edu.it
Numero Alunni	846
Plessi	REIC85400A REAA854017 REEE85401C REEE85402D REEE85403E REEE85404G REMM85401B

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2026-2027
Istituto	REIC85400A - LAZZARO SPALLANZANI
Codice candidatura	34000
Importo totale richiesto	€ 79.884,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	6023
Data Delibera Collegio docenti	20/05/2026
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	6254
Data Delibera Consiglio d'istituto	25/05/2026

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - Imparare, creare, innovare: laboratori per le competenze del futuro	€ 79.884,00
TOTALE PROGETTI	€ 79.884,00

REIC85400A - A0D05AD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006539 - 03/06/2026 - IV.2 - E

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza imprenditoriale	Mani in pasta – Food lab	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Parole per crescere: laboratorio di alfabetizzazione	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Eco code podcast	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Parole in gioco (percorso di alfabetizzazione) - Primaria RLM	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Coding ed emozioni: costruiamo l'orologio delle emozioni	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	L'isola del suon-lo - Primaria RLM	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	Giocare insieme: giochi tradizionali e da tavolo	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	Multisport	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	Giochi da tavolo, di logica e di strategia - Primaria RLM	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	Avventura d'estate il mondo dell'orienteeing - Primaria RLM	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Officina delle storie: laboratorio di scrittura creativa	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	Speak Up! – English communication lab	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	La Scienza che orienta	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Matematica... mente creando e giocando	€ 5.295,00

ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Laboratorio di podcasting creativo per la scuola secondaria di primo grado	€ 5.295,00
TOTALE MODULI			€ 79.884,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Imparare, creare, innovare: laboratori per le competenze del futuro

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo

ESO4.6.A4.A - Imparare, creare, innovare: laboratori per le competenze del futuro

Descrizione

Il progetto nasce con l'obiettivo di offrire agli alunni opportunità educative stimolanti e inclusive volte al consolidamento delle competenze di base, allo sviluppo delle competenze trasversali e alla promozione del benessere scolastico. Attraverso una proposta articolata in laboratori linguistici, logico-matematici, espressivi e ludico-relazionali, gli studenti saranno coinvolti in percorsi di apprendimento attivo capaci di valorizzare talenti, interessi e potenzialità individuali.

Le attività saranno realizzate secondo metodologie laboratoriali, cooperative e partecipative, favorendo il protagonismo degli alunni e la costruzione di apprendimenti significativi attraverso l'esperienza diretta. Particolare attenzione sarà dedicata al recupero e al potenziamento delle competenze linguistiche e matematiche, alla promozione della creatività, allo sviluppo del pensiero critico e alla capacità di collaborare in modo efficace con i pari.

I laboratori di scrittura creativa consentiranno agli alunni di esprimere emozioni, idee ed esperienze attraverso il linguaggio verbale e narrativo, rafforzando le competenze comunicative e il piacere della lettura e della produzione scritta. Le attività di alfabetizzazione e consolidamento linguistico sosterranno gli studenti nel miglioramento della comprensione, dell'espressione orale e scritta e nell'arricchimento del lessico, contribuendo a prevenire situazioni di svantaggio e a favorire il successo formativo di tutti.

I percorsi di matematica laboratoriale permetteranno di sviluppare il pensiero logico, le capacità di problem solving e le competenze matematiche di base attraverso giochi, sfide, attività manipolative e situazioni concrete di apprendimento, promuovendo un approccio positivo e motivante alla disciplina.

Le attività ludiche, motorie e cooperative valorizzeranno il gioco come strumento educativo privilegiato per lo sviluppo delle competenze sociali e relazionali, favorendo inclusione, rispetto delle regole, gestione delle emozioni, collaborazione e senso di appartenenza al gruppo.

L'intero progetto si propone di creare ambienti di apprendimento accoglienti e motivanti, capaci di sostenere la crescita personale e scolastica degli alunni, contrastare eventuali fragilità educative e

	promuovere una scuola aperta, inclusiva e orientata al pieno sviluppo delle competenze di cittadinanza. Attraverso il coinvolgimento attivo dei partecipanti, il progetto intende contribuire alla costruzione di un percorso formativo sereno, significativo e capace di accompagnare ogni alunno nella valorizzazione delle proprie risorse e nel raggiungimento del successo scolastico.
Codice CUP	G64D26003070007
Data inizio prevista	30/06/2026
Data fine prevista	30/09/2027
Numero moduli	15
Importo richiesto	€ 79.884,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria; sport, gioco didattico
Titolo modulo	243689 - Giocare insieme: giochi tradizionali e da tavolo
Descrizione	Il modulo "Giocare insieme" è rivolto agli alunni delle classi prima, seconda e terza della scuola primaria e nasce con l'obiettivo di valorizzare il gioco come strumento educativo, relazionale e inclusivo. Attraverso giochi tradizionali, giochi cooperativi, giochi motori e giochi da tavolo, gli alunni avranno la possibilità di sperimentare situazioni di apprendimento informale in cui sviluppare competenze sociali, capacità comunicative, rispetto delle regole e gestione delle emozioni. Le attività saranno organizzate in forma laboratoriale e privilegeranno metodologie attive e cooperative, favorendo il coinvolgimento diretto di tutti i partecipanti. I bambini saranno guidati a sperimentare differenti modalità di gioco, individuali e di gruppo, imparando a collaborare, attendere il proprio turno, affrontare piccole sfide e risolvere problemi in modo creativo. Particolare attenzione sarà dedicata alla dimensione inclusiva e relazionale del gioco, affinché ciascun alunno possa sentirsi accolto, valorizzato e parte integrante del gruppo. I giochi tradizionali permetteranno inoltre di recuperare pratiche ludiche legate alla cultura del territorio e alla socializzazione spontanea, mentre i giochi da tavolo favoriranno lo sviluppo del pensiero logico, della concentrazione, della memoria e della pianificazione. Il percorso contribuirà al benessere scolastico degli alunni, promuovendo un clima positivo, motivante e sereno durante il periodo estivo. Obiettivi formativi: -sviluppare competenze relazionali e collaborative; -favorire il rispetto delle regole e dei turni; -potenziare attenzione, memoria e problem solving; -promuovere il benessere emotivo e la partecipazione attiva; -valorizzare il gioco come esperienza educativa e inclusiva.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/09/2027

Sede dove è previsto il modulo	REAA854006
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Giocare insieme: giochi tradizionali e da tavolo

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	243685 - Officina delle storie: laboratorio di scrittura creativa
Descrizione	Il modulo di scrittura creativa è rivolto agli alunni delle classi quarta e quinta della scuola primaria e intende promuovere il piacere della lettura, della narrazione e della produzione scritta attraverso attività laboratoriali e cooperative. Il percorso accompagnerà gli alunni nella scoperta delle potenzialità espressive della lingua, favorendo la fantasia, la creatività e la capacità di comunicare emozioni, idee ed esperienze. Attraverso giochi linguistici, letture animate, brainstorming, attività di invenzione di personaggi e ambientazioni, scrittura guidata e produzione di racconti individuali e collettivi, gli alunni saranno stimolati a sperimentare differenti forme narrative. Le attività permetteranno di potenziare le competenze linguistiche e comunicative, arricchire il lessico, migliorare la capacità di organizzare il pensiero e sviluppare maggiore sicurezza nell'espressione scritta. Particolare attenzione sarà dedicata alla dimensione laboratoriale e cooperativa, creando un ambiente sereno e motivante in cui ciascun bambino possa sentirsi libero di esprimersi e condividere le proprie idee. Il laboratorio potrà prevedere anche momenti di drammatizzazione, illustrazione dei testi prodotti e realizzazione finale di un piccolo elaborato collettivo. Obiettivi formativi: - potenziare le competenze linguistiche e narrative; - sviluppare creatività e capacità espressive; - arricchire il lessico e migliorare la produzione scritta; - favorire la collaborazione e la condivisione di idee; - promuovere il piacere della lettura e della scrittura.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/09/2027
Sede dove è previsto il modulo	REAA854006
Numero destinatari	15
Numero ore	30

Destinatari

Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Officina delle storie: laboratorio di scrittura creativa

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	273427 - Parole per crescere: laboratorio di alfabetizzazione
Descrizione	Il modulo di alfabetizzazione è rivolto agli alunni delle classi seconda, terza e quarta della scuola primaria e si propone di supportare il consolidamento delle competenze linguistiche di base, favorendo l'inclusione, la partecipazione e il successo formativo. Il percorso sarà dedicato in particolare agli alunni che necessitano di un rinforzo nelle abilità di lettura, scrittura, comprensione e comunicazione orale, anche attraverso attività mirate e personalizzate. Le attività saranno organizzate in forma laboratoriale e coinvolgente, utilizzando giochi linguistici, letture animate, attività cooperative, strumenti visivi e materiali semplificati per sostenere l'apprendimento in modo motivante e accessibile. Il laboratorio favorirà l'ampliamento del lessico, il miglioramento della comprensione dei testi, la produzione orale e scritta e lo sviluppo della fiducia nelle proprie capacità comunicative. Particolare attenzione sarà dedicata alla valorizzazione delle differenze linguistiche e culturali presenti nel gruppo, promuovendo un ambiente accogliente e inclusivo. Il modulo sarà articolato in due momenti distinti, una parte nel mese di giugno e una parte nel mese di settembre, al fine di garantire continuità educativa e accompagnare gli alunni nel consolidamento degli apprendimenti. Obiettivi formativi: - consolidare le competenze linguistiche di base; - migliorare comprensione e produzione orale e scritta; - ampliare il lessico e le capacità comunicative; - favorire inclusione e partecipazione; - sviluppare autonomia e fiducia nelle proprie capacità.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/09/2027
Sede dove è previsto il modulo	REAA854006
Numero destinatari	15

Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Parole per crescere: laboratorio di alfabetizzazione

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	273489 - L'isola del suon-lo - Primaria RLM
Descrizione	Ogni bambino possiede una voce unica: non è soltanto uno strumento per comunicare, ma il primo autentico riflesso della propria personalità. Il percorso "L'Isola del Suon-lo" nasce per accompagnare i bambini in un viaggio creativo ed emozionale alla scoperta della propria identità vocale, attraverso esperienze musicali che uniscono gioco, ascolto, movimento ed espressione personale. Attraverso attività di esplorazione sonora, improvvisazione vocale, i bambini verranno guidati a conoscere meglio la propria voce, ad ascoltare quella degli altri e a utilizzare il suono come mezzo di relazione, fiducia e creatività. Il laboratorio propone un ambiente inclusivo e stimolante, in cui ogni partecipante possa sentirsi libero di esprimersi senza giudizio, sviluppando sicurezza, coordinazione, capacità di ascolto e collaborazione nel gruppo. Obiettivi del percorso - sviluppare consapevolezza della propria voce e del proprio corpo; - favorire l'espressione emotiva attraverso il linguaggio sonoro e musicale; - stimolare creatività e immaginazione tramite giochi vocali e improvvisazione; - educare all'ascolto di sé e degli altri; - rafforzare relazione, cooperazione e fiducia nel gruppo; - migliorare ritmo, attenzione e coordinazione.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/09/2027
Sede dove è previsto il modulo	REEE85401C
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

L'isola del suon-lo - Primaria RLM

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	273512 - Eco code podcast
Descrizione	Il percorso di 30 ore è rivolto ai ragazzi più grandi della Scuola Primaria e propone attività laboratoriali dedicate allo sviluppo del pensiero computazionale, del coding creativo e della cittadinanza ecologica. Gli allievi saranno guidati in esperienze ludiche a tema Ecologico di Coding unplugged, Coding guidato e Coding creativo. Attraverso l'uso delle valigie digitali di cui la Scuola è dotata si promuoverà una didattica innovativa, cooperativa ed inclusiva. Le attività progettate avranno lo scopo di utilizzare il pensiero computazionale per sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficace. I bambini saranno guidati ad imparare per tentativi e strategie e a comprendere che possono esistere più soluzioni ad un unico problema. Saranno inoltre invitati a condividere nel gruppo le soluzioni trovate narrando il processo intrapreso e a collaborare per il raggiungimento di un obiettivo comune. La metodologia innovativa prevede di guidare il bambino ad esplorare il materiale a disposizione e a progettare la sua creazione, a riflettere su eventuali errori e a pensare a soluzioni alternative. Il metodo laboratoriale sarà interattivo caratterizzato dalla cooperazione con i compagni e l'insegnante. Gli studenti saranno infine guidati a potenziare le competenze linguistiche e comunicative mediante la produzione collaborativa di Podcast digitali, con registrazione di brevi narrazioni e consigli "green", destinati alla pubblicazione sulla radio d' Istituto "Spallanzani S-cool Radio". Obiettivi - Sviluppare il pensiero computazionale attraverso attività di coding - Utilizzare strumenti digitali in modo creativo e responsabile - Favorire capacità di problem solving - Promuovere comportamenti sostenibili e rispettosi dell'ambiente - Potenziare le competenze linguistiche e comunicative mediante la creazione di podcast - Favorire inclusione, cooperazione e partecipazione attiva
Data inizio prevista	01/09/2026

Data fine prevista	30/09/2027
Sede dove è previsto il modulo	REAA854006
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Eco code podcast

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	273524 - Speak Up! – English communication lab

Descrizione	“Speak Up! – English Communication Lab” è un laboratorio di potenziamento della lingua inglese rivolto agli studenti delle classi seconde e terze della scuola secondaria di primo grado, pensato per sviluppare in modo attivo e coinvolgente le competenze di comprensione e produzione orale. Il percorso nasce con l'obiettivo di aiutare ragazze e ragazzi a utilizzare l'inglese in situazioni comunicative reali, superando la paura di sbagliare e acquisendo maggiore sicurezza nell'espressione orale. Il laboratorio avrà un'impostazione pratica, dinamica e fortemente interattiva: l'inglese sarà utilizzato come lingua viva per comunicare, collaborare, raccontare, discutere e creare. Le attività proposte privilegeranno il dialogo e l'interazione attraverso giochi comunicativi, role play, interviste, simulazioni, sfide linguistiche, lavori di gruppo, dibattiti guidati, storytelling, mini podcast, presentazioni, escape game linguistici e attività legate alla quotidianità e agli interessi degli studenti. Particolare attenzione sarà dedicata alla pronuncia, alla fluidità espressiva e all'arricchimento del lessico, favorendo un apprendimento naturale e motivante. Gli studenti saranno coinvolti in situazioni comunicative autentiche che permetteranno loro di utilizzare l'inglese per esprimere opinioni, emozioni, gusti personali e idee. Il laboratorio valorizzerà anche gli aspetti culturali della lingua inglese attraverso materiali autentici, musica, brevi video, giochi e riferimenti al mondo dei giovani. Le attività saranno progettate in modo inclusivo e cooperativo, per favorire la partecipazione attiva di tutti gli studenti. Il percorso si concluderà con la realizzazione di prodotti finali in lingua inglese, come podcast, brevi video, interviste o presentazioni, che permetteranno agli alunni di mettere in pratica le competenze acquisite in un contesto concreto e creativo. Obiettivi - Potenziare le competenze di comprensione e produzione orale in lingua inglese. - Migliorare pronuncia, fluidità espressiva e sicurezza comunicativa. - Ampliare il lessico legato a situazioni quotidiane e interessi personali. - Favorire l'uso spontaneo della lingua in contesti comunicativi autentici. - Superare timidezza e paura dell'errore attraverso attività cooperative e ludiche.
-------------	---

	- Sviluppare capacità di interazione, ascolto e collaborazione tra pari. - Promuovere la motivazione verso lo studio della lingua inglese attraverso metodologie attive e coinvolgenti. - Rafforzare competenze comunicative utili nella vita quotidiana e nei futuri percorsi scolastici. - Stimolare creatività e partecipazione attraverso attività multimediali e laboratoriali. - Avvicinare gli studenti alla cultura e ai linguaggi del mondo anglofono in modo dinamico e significativo.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/09/2027
Sede dove è previsto il modulo	REMM85401B
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Speak Up! – English communication lab

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria; sport, gioco didattico
Titolo modulo	273552 - Multisport

REIC85400A - A0D05AD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006539 - 03/06/2026 - IV.2 - E

Descrizione	“Sport in gioco – Multi Sport Lab” è un laboratorio motorio e sportivo rivolto agli studenti della scuola secondaria di primo grado, pensato per promuovere il benessere fisico, la collaborazione e la partecipazione attiva attraverso la pratica di attività sportive individuali e di squadra. Il percorso proporrà un'esperienza varia e dinamica, nella quale gli studenti avranno la possibilità di sperimentare discipline differenti, mettersi in gioco, migliorare le proprie abilità motorie e vivere lo sport come occasione di crescita personale e relazionale. Le attività saranno strutturate in modo graduale e coinvolgente e comprenderanno esercizi di riscaldamento, percorsi motori, attività con piccoli e grandi attrezzi, giochi pre-sportivi e attività sportive vere e proprie. Gli alunni potranno cimentarsi in diverse discipline, tra cui calcio, rugby, unihockey, minitennis, pallavolo, pallamano, basket, atletica e danza, sperimentando linguaggi motori differenti e modalità diverse di collaborazione e confronto. Particolare attenzione sarà dedicata alla dimensione educativa dello sport, valorizzando il rispetto delle regole, il fair play, la capacità di lavorare in squadra e l'inclusione di tutti i partecipanti. Le attività saranno progettate in modo da favorire la partecipazione attiva di ogni studente, indipendentemente dal livello di partenza o dalle abilità sportive individuali. Il laboratorio alternerà momenti di gioco, sfida, cooperazione e riflessione, promuovendo uno stile di vita attivo e consapevole e offrendo ai ragazzi occasioni positive di socializzazione, movimento e benessere. Obiettivi - Consolidare gli schemi motori di base e migliorare coordinazione, equilibrio e orientamento nello spazio. - Potenziare le capacità motorie attraverso attività sportive diversificate. - Favorire la conoscenza e la pratica di discipline sportive individuali e di squadra. - Promuovere la collaborazione, il rispetto reciproco e il fair play. - Incrementare le occasioni di socializzazione positiva e di inclusione. - Sviluppare autonomia, autocontrollo e capacità di gestione delle emozioni durante il gioco e la competizione. - Stimolare la partecipazione attiva e il coinvolgimento di tutti gli studenti. - Promuovere sani stili di vita e il benessere psicofisico attraverso il movimento.
--------------------	--

	- Rafforzare la consapevolezza del valore educativo dello sport come strumento di crescita personale e relazionale.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/09/2027
Sede dove è previsto il modulo	REMM85401B
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Multisport

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza imprenditoriale
Titolo modulo	273544 - Mani in pasta – Food lab

Descrizione	“Mani in pasta – Food Lab” è un laboratorio creativo di cucina rivolto agli studenti della scuola secondaria di primo grado, pensato per accompagnare ragazze e ragazzi nella progettazione e realizzazione di veri prodotti alimentari, dalla nascita dell'idea fino alla presentazione e vendita finale. Il corso avrà una forte impostazione laboratoriale e cooperativa: gli studenti saranno protagonisti attivi di tutte le fasi del processo produttivo, assumendo ruoli diversi e collaborando alla costruzione di un piccolo progetto imprenditoriale legato al mondo del cibo. Il percorso partirà dall'ideazione dell'identità del laboratorio: scelta del nome, progettazione del logo, definizione dello stile comunicativo e organizzazione del gruppo di lavoro. Successivamente gli alunni proporranno e selezioneranno ricette semplici e realizzabili, ne analizzeranno ingredienti, fasi di preparazione, costi, tempi e modalità di presentazione. Durante il laboratorio i ragazzi sperimenteranno concretamente la preparazione dei prodotti, imparando a utilizzare strumenti e ingredienti in modo corretto e sicuro, rispettando norme igieniche e organizzazione degli spazi di lavoro. Grande attenzione sarà dedicata anche alla cura estetica e comunicativa del prodotto finale: gli studenti progetteranno packaging, etichette, cartellini, slogan pubblicitari e modalità di presentazione dei prodotti. Il laboratorio si concluderà con un momento finale di esposizione o vendita simbolica dei prodotti realizzati, durante il quale gli studenti potranno raccontare il proprio lavoro e sperimentare dinamiche reali di promozione e relazione con il pubblico. Il progetto unirà manualità, creatività, competenze pratiche e capacità organizzative, offrendo agli studenti un'esperienza concreta, motivante e altamente partecipativa. Obiettivi - Sviluppare autonomia, responsabilità e capacità organizzative. - Favorire il lavoro cooperativo e la suddivisione dei ruoli all'interno di un progetto comune. - Acquisire competenze pratiche legate alla preparazione alimentare e alla gestione degli strumenti di cucina. - Promuovere il rispetto delle norme igieniche e delle regole di sicurezza. - Stimolare creatività e spirito di iniziativa attraverso la progettazione di prodotti originali. - Potenziare competenze comunicative e progettuali attraverso la realizzazione di loghi, etichette e materiali promozionali. - Sviluppare capacità di problem solving e gestione delle diverse
-------------	---

	fasi operative. - Riflettere sul valore del cibo, della condivisione e della sostenibilità. - Avvicinare gli studenti a semplici concetti di educazione alimentare ed educazione imprenditoriale. - Valorizzare il protagonismo degli alunni attraverso la realizzazione e presentazione di prodotti autentici destinati a un pubblico reale.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/09/2027
Sede dove è previsto il modulo	REMM85401B
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Mani in pasta – Food lab

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	273438 - Parole in gioco (percorso di alfabetizzazione) - Primaria RLM
Descrizione	Il percorso di alfabetizzazione, rivolto agli alunni delle classi 1^a, 2^a, 3^a e 4^a della scuola primaria, nasce con l'obiettivo di potenziare le competenze linguistiche, comunicative ed espressive degli studenti attraverso metodologie attive, inclusive e laboratoriali. Il progetto intende favorire l'acquisizione e il consolidamento delle abilità di base legate alla lingua italiana, promuovendo al tempo stesso il piacere della lettura, dell'ascolto e della comunicazione. Le attività saranno organizzate in forma laboratoriale e calibrate in base all'età, ai livelli di competenza e ai bisogni educativi degli alunni. Attraverso un approccio ludico e interattivo, gli studenti saranno coinvolti in esperienze motivanti che stimoleranno la curiosità, la partecipazione attiva e la collaborazione tra pari. Particolare attenzione sarà dedicata agli alunni che presentano fragilità linguistiche e difficoltà di apprendimento attraverso attività personalizzate e strumenti facilitanti che consentano a ciascuno di partecipare in modo attivo e positivo. Obiettivi formativi: - consolidare le competenze linguistiche di base; - migliorare comprensione e produzione orale e scritta; - ampliare il lessico e le capacità comunicative; - favorire inclusione e partecipazione; - sviluppare autonomia e fiducia nelle proprie capacità.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/09/2027
Sede dove è previsto il modulo	REEE85401C
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Parole in gioco (percorso di alfabetizzazione) - Primaria RLM

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	273538 - Laboratorio di podcasting creativo per la scuola secondaria di primo grado

Descrizione	Il laboratorio di podcasting è pensato per accompagnare ragazze e ragazzi nella realizzazione di un vero podcast scolastico destinato alla pubblicazione sulla radio di istituto Spallanzani S-cool Radio. Durante il percorso gli alunni saranno protagonisti attivi di tutte le fasi di lavoro: dall'ideazione del format alla scelta dei temi, dalla scrittura dei testi e dei canovacci alla registrazione delle puntate, fino all'editing audio e alla pubblicazione finale. Il laboratorio permetterà agli studenti di sperimentare linguaggi comunicativi contemporanei e di trasformare idee, passioni, interessi e curiosità in contenuti audio destinati a un pubblico reale. Attraverso attività pratiche e cooperative, i ragazzi impareranno a progettare una puntata podcast, organizzare rubriche, preparare interviste, utilizzare la voce in modo efficace ed espressivo, curare tempi e ritmo della narrazione e utilizzare strumenti digitali per il montaggio audio. Saranno inoltre introdotti ai principi base della comunicazione radiofonica e della produzione multimediale. Le puntate potranno affrontare temi diversi scelti dagli studenti: libri, musica, cinema, scuola, storie del territorio, attualità, emozioni, sport, giochi, misteri, racconti, recensioni o rubriche creative. Il progetto valorizzerà il lavoro di gruppo, la creatività, l'ascolto reciproco e il protagonismo degli alunni, promuovendo al tempo stesso competenze linguistiche, digitali e relazionali. Il laboratorio avrà una forte dimensione laboratoriale e collaborativa: gli studenti lavoreranno in piccoli gruppi assumendo ruoli differenti, come speaker, autori, tecnici audio, intervistatori, montatori o responsabili della comunicazione. Il prodotto finale consisterà nella realizzazione e pubblicazione di una serie di episodi originali sulla radio scolastica di istituto. Obiettivi - Sviluppare competenze comunicative ed espressive attraverso la voce e la narrazione orale. - Potenziare la scrittura creativa e la capacità di produrre testi destinati all'ascolto. - Promuovere l'ascolto attivo, il dialogo e il confronto tra pari. - Favorire il lavoro cooperativo e l'assunzione di ruoli all'interno di un progetto condiviso. - Avvicinare gli studenti ai linguaggi digitali e ai media contemporanei. - Acquisire competenze base di registrazione audio, montaggio ed editing. - Riflettere sul valore della comunicazione responsabile e consapevole.
-------------	--

	- Stimolare creatività, autonomia organizzativa e spirito di iniziativa. - Realizzare prodotti autentici destinati a una reale diffusione attraverso la radio di istituto. - Rafforzare autostima e partecipazione attiva degli studenti attraverso esperienze concrete di produzione multimediale.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/09/2027
Sede dove è previsto il modulo	REMM85401B
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Laboratorio di podcasting creativo per la scuola secondaria di primo grado

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	273564 - La Scienza che orienta

REIC85400A - A0D05AD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006539 - 03/06/2026 - IV.2 - E

Descrizione	Il progetto "La Scienza che Orienta" è rivolto agli studenti delle classi terze della scuola secondaria di primo grado e si inserisce nel quadro delle azioni previste dal DM 233/2023, con l'obiettivo di valorizzare le potenzialità e i talenti degli studenti e ridurre la dispersione e l'abbandono scolastico, attraverso approcci didattici innovativi promuovendo l'orientamento consapevole alle scelte scolastiche future. Il percorso intende offrire agli studenti un'esperienza formativa coinvolgente e interdisciplinare, focalizzata su quattro ambiti fondamentali delle scienze: geografia astronomica, chimica, fisica e matematica. L'intento è duplice: rafforzare le competenze di base e trasversali legate all'osservazione, al pensiero critico e al problem solving, e al contempo supportare i ragazzi nella scoperta delle proprie attitudini, interessi e potenzialità in ambito scientifico-tecnologico. Il progetto intende: - Rafforzare l'apprendimento delle discipline STEM mediante attività laboratoriali e cooperative. - Avvicinare gli studenti alla scienza con approccio esperienziale e stimolante. - Promuovere l'orientamento attivo e l'autoconsapevolezza in vista della scelta della scuola secondaria di secondo grado. - Contrastare stereotipi di genere e favorire l'inclusione, incoraggiando la partecipazione attiva di tutti gli studenti. Saranno utilizzate metodologie quali la didattica laboratoriale e per competenze, il learning by doing e cooperative learning; saranno utilizzate tecnologie digitali, simulazioni interattive e app didattiche. Le attività saranno inclusive e personalizzate per rispondere ai diversi stili cognitivi. Il progetto mira a generare i seguenti risultati concreti: - Potenziamento delle competenze disciplinari e trasversali (logica, comunicazione, spirito critico). - Aumento della motivazione verso le materie scientifiche. - Maggiore consapevolezza rispetto alle proprie attitudini, contribuendo a scelte scolastiche più ponderate e coerenti. - Contrasto alla dispersione scolastica e valorizzazione dei talenti in ottica inclusiva - Rafforzamento del ruolo delle STEM anche come leva educativa e orientativa. Il progetto si configura come un'esperienza fortemente integrata nel curriculum e coerente con il PTOF, con ricadute significative sul
--------------------	---

	benessere scolastico e sulla preparazione degli studenti ad affrontare con fiducia il loro futuro percorso formativo.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/09/2027
Sede dove è previsto il modulo	REMM85401B
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

La Scienza che orienta

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria; sport, gioco didattico
Titolo modulo	273445 - Giochi da tavolo, di logica e di strategia - Primaria RLM
Descrizione	Il modulo "Giochi da tavolo, di logica e di strategia" propone un percorso laboratoriale coinvolgente e stimolante, pensato per sviluppare negli studenti capacità logiche, strategiche e relazionali attraverso il gioco. Il laboratorio trasforma l'apprendimento in un'esperienza attiva e partecipata, nella quale enigmi, sfide, giochi cooperativi e giochi di strategia diventano strumenti educativi per allenare il pensiero critico e il problem solving. In un contesto dinamico, inclusivo e motivante, gli studenti saranno guidati a riflettere, pianificare strategie, prendere decisioni e collaborare con i compagni. Le attività saranno organizzate alternando momenti di sfida individuale e attività di gruppo, con l'obiettivo di favorire sia l'autonomia sia la cooperazione. Attraverso l'uso di giochi da tavolo moderni e tradizionali, giochi di logica, quiz,...gli alunni svilupperanno concentrazione, memoria, capacità di osservazione e gestione delle emozioni durante il confronto competitivo. Particolare attenzione sarà dedicata al rispetto delle regole, alla comunicazione efficace e alla valorizzazione delle capacità di ciascun partecipante. Il gioco verrà utilizzato non solo come strumento ricreativo, ma come vera e propria palestra mentale capace di stimolare creatività, intuizione, pensiero matematico e spirito di iniziativa. Obiettivi formativi - Potenziare le capacità logiche e deduttive - Sviluppare il problem solving e il pensiero strategico - Migliorare concentrazione, memoria e attenzione - Favorire la collaborazione e il lavoro di squadra - Rafforzare il rispetto delle regole e dei turni
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/09/2027
Sede dove è previsto il modulo	REEE85401C
Numero destinatari	15
Numero ore	30

Destinatari

Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Giochi da tavolo, di logica e di strategia - Primaria RLM

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	273418 - Matematica... mente creando e giocando
Descrizione	Il modulo di matematica laboratoriale è rivolto agli alunni delle classi seconda e terza della scuola primaria e mira a promuovere un approccio attivo, concreto e motivante alla matematica. Attraverso attività manipolative, giochi logici, sfide matematiche, problem solving e laboratori pratici, gli alunni saranno guidati a sviluppare competenze matematiche di base in un contesto sereno e coinvolgente. Le attività partiranno da situazioni concrete e dall'esperienza diretta dei bambini, favorendo l'apprendimento attraverso il fare, la sperimentazione e il confronto tra pari. Il percorso intende rafforzare la fiducia nelle proprie capacità, superare eventuali difficoltà o insicurezze legate alla disciplina e valorizzare il pensiero logico e creativo. Attraverso l'utilizzo di materiali strutturati e non strutturati, giochi matematici, percorsi cooperativi e attività di gruppo, gli alunni potranno consolidare abilità di calcolo, orientamento spaziale, classificazione, seriazione e risoluzione di problemi. Il laboratorio favorirà inoltre lo sviluppo delle competenze trasversali, come collaborazione, autonomia, capacità di argomentazione e gestione delle strategie. Obiettivi formativi: - consolidare le competenze matematiche di base; - sviluppare il pensiero logico e il problem solving; - promuovere un atteggiamento positivo verso la matematica; - favorire la collaborazione e il confronto tra pari; - potenziare autonomia e capacità operative.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/09/2027
Sede dove è previsto il modulo	REAA854006
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Matematica... mente creando e giocando

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria; sport, gioco didattico
Titolo modulo	273503 - Avventura d'estate il mondo dell'orienteeering - Primaria RLM
Descrizione	Il modulo propone un'esperienza dinamica e coinvolgente alla scoperta dell'orienteeering, disciplina sportiva che unisce movimento, osservazione e capacità di orientarsi nello spazio. La scuola e i parchi limitrofi si trasformeranno in veri e propri terreni di esplorazione. Attraverso attività pratiche e sfide cooperative, i bambini impareranno a muoversi con sicurezza nell'ambiente, sviluppando autonomia, capacità di problem solving e spirito di collaborazione. Il lavoro in piccoli gruppi favorirà il confronto, il rispetto delle regole e il fair play, valorizzando il contributo di ciascuno per il raggiungimento di obiettivi comuni. Il percorso stimola inoltre attenzione, concentrazione e orientamento spaziale, promuovendo uno stile di vita attivo e il contatto con l'ambiente esterno in un clima di avventura, divertimento e scoperta. Obiettivi - Conoscere le basi dell'orienteeering e le principali tecniche di orientamento. - Sviluppare capacità di orientamento spaziale e osservazione dell'ambiente. - Potenziare autonomia, concentrazione e capacità decisionali. - Favorire la collaborazione e la comunicazione efficace nel lavoro di gruppo. - Promuovere il rispetto delle regole, del fair play e dell'ambiente circostante. - Incentivare il movimento, l'attività fisica e uno stile di vita attivo.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/09/2027
Sede dove è previsto il modulo	REEE85401C
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Avventura d'estate il mondo dell'orienteeering - Primaria RLM

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	289350 - Coding ed emozioni: costruiamo l'orologio delle emozioni
Descrizione	Il modulo propone un percorso laboratoriale finalizzato allo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale attraverso attività di coding, robotica educativa e making. Gli alunni saranno guidati nella progettazione e realizzazione di un "Orologio delle Emozioni", un dispositivo creativo capace di rappresentare diversi stati d'animo mediante semplici sistemi programmabili. Attraverso metodologie attive e cooperative gli studenti sperimenteranno attività di problem solving, tinkering e programmazione visuale utilizzando strumenti intuitivi e adatti alla scuola primaria. Le attività permetteranno di sviluppare competenze logiche, digitali e collaborative in un ambiente inclusivo e motivante. Il percorso sarà introdotto da momenti di brainstorming e riflessione sulle emozioni, favorendo la consapevolezza di sé e la capacità di comunicare stati emotivi in modo positivo. Saranno inoltre proposte semplici attività CLIL con parole chiave e istruzioni in lingua inglese legate al coding, alle emozioni e alla tecnologia. Le attività previste comprenderanno: - introduzione alle emozioni e al linguaggio emotivo; - giochi di coding unplugged; - utilizzo di micro:bit e semplici componenti elettronici; - costruzione dell'orologio delle emozioni; - attività di cooperative learning; - riflessioni guidate e autovalutazione finale. Il modulo favorisce lo sviluppo delle competenze digitali, della creatività, del pensiero critico e della cittadinanza digitale, promuovendo un uso consapevole e responsabile delle tecnologie.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/09/2027
Sede dove è previsto il modulo	REEE85401C

Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Coding ed emozioni: costruiamo l'orologio delle emozioni

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

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