

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

CANDIDATURA N. 32333

ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI

Denominazione	IC CASALE SUL SILE
Codice meccanografico	TVIC82200L
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VICOLO VITTORIO VENETO 28/A
Provincia	TREVISO
Comune	CASALE SUL SILE
CAP	31032
Telefono	0422788048
Email	TVIC82200L@istruzione.it
Sito web	www.iccasalesulsile.edu.it
Numero Alunni	782
Plessi	TVIC82200L TVAA82201D TVAA82202E TVEE82201P TVEE82202Q TVEE82203R TVMM82201N

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

Firmato digitalmente da ANNALISA MIANI

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2026-2027
Istituto	TVIC82200L - IC CASALE SUL SILE
Codice candidatura	32333
Importo totale richiesto	€ 51.480,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	6181
Data Delibera Collegio docenti	03/06/2026
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	112
Data Delibera Consiglio d'istituto	03/06/2026

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - L'estate dei talenti	€ 51.480,00
TOTALE PROGETTI	€ 51.480,00

TVIC82200L - AFFC160 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006187 - 03/06/2026 - IV.5 - I

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Le storie che nascono dal colore	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Il postino volante e le lettere del cielo	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Il circolo delle parole	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	Magic words on stage	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	I segreti del giardino luminoso	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Le sfide del fiume pensante	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	PlayMaker: inventori di mondi fantastici	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Costruttori di meraviglia	€ 6.660,00
TOTALE MODULI			€ 51.480,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: L'estate dei talenti

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo

ESO4.6.A4.A - L'estate dei talenti

TVIC82200L - AFFC160 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006187 - 03/06/2026 - IV.5 - I

Descrizione

Il progetto "L'estate dei Talenti" nasce con l'ambizione di trasformare lo spazio scolastico in un ecosistema di scoperta, creatività e crescita, ridefinendo il concetto stesso di tempo-scuola. L'obiettivo è convertire le aule in veri e propri laboratori di futuro, dove ogni alunno possa vestire i panni di esploratore, artista, inventore o sognatore.

Durante le settimane di camp estivo, i partecipanti non saranno fruitori passivi, ma protagonisti attivi del proprio percorso. Attraverso attività laboratoriali interattive ed esperienziali, gli alunni avranno l'opportunità di esplorare le proprie attitudini profonde, scoprendo che dentro ciascuno si cela un talento speciale, pronto a brillare se adeguatamente riconosciuto, accolto e coltivato.

Collocandosi strategicamente nel periodo di chiusura estiva della scuola, l'iniziativa risponde a un preciso bisogno di continuità educativo-didattica, offrendo una risposta concreta al fenomeno del summer learning loss e all'isolamento culturale. Il progetto si rivolge con particolare attenzione alle famiglie che, per ragioni socio-economiche o contestuali, avrebbero maggiori difficoltà a offrire ai propri figli esperienze estive significative e stimolanti. Incentrare l'intervento già dalla scuola primaria risponde a una logica di prevenzione precoce del disagio e della dispersione scolastica. Far sperimentare la scuola e l'apprendimento da un altro punto di vista – ludico, laboratoriale e cooperativo – permette di sostenere e rilanciare la motivazione intrinseca degli alunni. In questo modo si scardina l'associazione tra ambiente scolastico e difficoltà, rinsaldando il legame di fiducia tra gli alunni, le famiglie e l'istituzione.

Un pilastro del progetto è la destrutturazione del tradizionale gruppo-classe statico. La creazione di gruppi aperti, verticali ed eterogenei favorisce una socializzazione allargata e dinamica, potenziando la flessibilità sociale e relazionale. In questo contesto stimolante, l'apprendimento diventa un'esperienza sociale d'eccellenza, mediata da dinamiche metodologiche specifiche:

- apprendimento osservativo: stimolato dal confronto con modelli positivi e dalla condivisione spontanea di buone pratiche tra pari;
- peer tutoring: attivazione di relazioni di tutoraggio in cui gli alunni si aiutano reciprocamente, valorizzando le competenze di ciascuno e rafforzando l'autostima sia del tutor sia del discente;
- co-regolazione: sviluppo della capacità di sintonizzarsi emotivamente con l'altro, imparando a gestire i conflitti in modo costruttivo e a collaborare per un obiettivo comune.

La proposta didattica si fonda su una progettazione

	multidisciplinare che supera la frammentazione dei saperi tradizionali. I laboratori integreranno scienza, arte, narrazione, tecnologia e movimento, offrendo una pluralità di approcci per assecondare i molteplici stili cognitivi e i differenti profili di funzionamento di ogni singolo alunno. L'approccio laboratoriale garantisce che ogni forma di intelligenza (visiva, logica, corporea, interpersonale) trovi il proprio canale di espressione e valorizzazione. "L'estate dei Talenti" si configura così come un investimento strategico sul potenziale umano, capace di trasformare il tempo estivo in un'officina di equità, inclusione e cittadinanza attiva. Il progetto introduce inoltre un modulo d'eccellenza dedicato all'ascolto e alla valorizzazione del singolo. Grazie alla presenza di un esperto di pedagogia del talento, verranno attivati degli incontri individuali "Alla Scoperta dei miei superpoteri" con l'obiettivo di individuare lo stile di pensiero prevalente (pratico, creativo o analitico), intercettare le attitudini emergenti. Il percorso si conclude con la consegna di una scheda personale sintetica, che contiene i risultati emersi e fornisce indicazioni concrete e preziose per valorizzare lo stile cognitivo dell'alunno, orientandolo verso l'inizio del proprio personale "viaggio del talento".
Codice CUP	H84D26003470007
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Numero moduli	8
Importo richiesto	€ 51.480,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	292419 - I segreti del giardino luminoso
Descrizione	Il modulo "I segreti del giardino luminoso" nasce con l'obiettivo di trasformare l'apprendimento delle scienze naturali in un'avventura immersiva ed emozionante. Il progetto mette al centro l'intelligenza naturalistica, stimolando nei "giovani esploratori" la capacità di identificare, classificare e mappare le caratteristiche del mondo vivente e dei fenomeni che lo governano. Abbandonando la rigidità delle lezioni frontali, il modulo adotta un approccio outdoor: la natura non è lo sfondo delle attività, ma l'aula stessa. Si studia la realtà direttamente nella sua complessità biologica, sostituendo i libri di testo con l'osservazione diretta del ciclo vitale, delle interazioni ecologiche e delle trasformazioni fisiche del territorio. La metodologia laboratoriale guida ogni singola fase del modulo. Gli studenti non sono spettatori passivi, ma co-ricercatori che formulano ipotesi, effettuano misurazioni e traggono conclusioni. Le macro-attività si articolano lungo tre direttrici principali: - Osservazione dell'ecosistema del territorio: attraverso uscite mirate, gli studenti potranno analizzare la biodiversità, anche attraverso il campionamento. - Studio della flora e della fauna attraverso un'indagine sul campo per scoprirne i segreti. - Indagine dei fenomeni naturali: Esperimenti all'aperto focalizzati sulla luce, sul ciclo dell'acqua e sui microclimi presenti nel giardino della scuola o nelle aree naturali limitrofe. Un pilastro fondamentale del modulo è l'importanza della sperimentazione inclusiva. L'ambiente naturale offre stimoli multisensoriali (visivi, tattili, uditivi, olfattivi) che abbattano le barriere linguistiche e cognitive, permettendo a ogni studente — inclusi gli alunni con bisogni educativi speciali (BES) o disabilità — di trovare la propria chiave di accesso al sapere. La cooperazione nei piccoli gruppi di ricerca valorizza i talenti individuali: c'è chi eccelle nella catalogazione, chi nella documentazione fotografica, chi nella manipolazione dei materiali. Nella prospettiva del giovane esploratore, l'errore non è un fallimento, ma un dato scientifico prezioso. Questo clima di fiducia stimola la creatività e l'autonomia, spingendo i ragazzi a realizzare piccoli progetti basati sull'ambiente.

Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	TVIC82200L
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

I segreti del giardino luminoso

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	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

TVIC82200L - AFFC160 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006187 - 03/06/2026 - IV.5 - I

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	292358 - Magic words on stage

TVIC82200L - AFFC160 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006187 - 03/06/2026 - IV.5 - I

Descrizione	"Magic words on stage" è un modulo progettato per trasformare l'apprendimento della lingua inglese in un'avventura magica, interattiva e profondamente inclusiva, entrando in un mondo dove le parole brillano e le storie prendono vita! In questo laboratorio teatrale, lo spazio dell'aula si trasforma in un palcoscenico di scoperta in cui gli alunni smettono di essere semplici discenti e diventano piccoli attori, narratori e sognatori. Attraverso giochi divertenti, simulazioni di semplici dialoghi e un pizzico di pura fantasia, gli studenti imparano l'inglese dando forma alle loro fiabe più magiche. La lingua straniera non viene più percepita come una materia scolastica da memorizzare, ma come uno strumento vivo, concreto ed emozionante per comunicare, creare e sognare insieme. Il teatro a scuola è un potente strumento pedagogico trasversale. Questo modulo si fonda sulla teoria delle intelligenze multiple, attivando e potenziando in modo sinergico tre dimensioni chiave dello sviluppo del bambino: - Intelligenza linguistica: stimolata dal costante esercizio di ascolto, comprensione, produzione orale e arricchimento del lessico in contesti narrativi significativi. - Intelligenza intrapersonale: sollecitata attraverso la scoperta delle proprie emozioni, la gestione della timidezza e la consapevolezza del proprio corpo e della propria voce. - Intelligenza interpersonale: sviluppata grazie alla costante interazione con i compagni, l'ascolto empatico e la coordinazione necessaria per la riuscita delle performance di gruppo. La pratica teatrale in lingua straniera offre benefici strutturati che intervengono positivamente su tre macro-aree fondamentali della crescita: 1. Sfera emotiva e personale - Gestione dello stress: la dimensione ludica e protetta del teatro aiuta a incanalare l'ansia da prestazione e a superare la paura del giudizio altrui o dell'errore linguistico. - Consapevolezza di sé: muoversi sul palco permette di esplorare la propria voce e il proprio corpo, migliorando l'autostima e la percezione della propria identità. - Empatia: immedesimarsi in personaggi e ruoli diversi insegna a comprendere meglio i punti di vista degli altri, traducendo le emozioni in azioni concrete. 2. Relazioni e socialità - Lavoro di squadra: ogni piccola produzione richiede cooperazione, ascolto attivo e fiducia reciproca. I partecipanti scoprono che il successo del singolo è legato al lavoro del
-------------	---

	collettivo. - Inclusione: il teatro abbatte le barriere sociali e linguistiche. Valorizzando i diversi stili espressivi (verbali, mimici, gestuali), le diversità individuali diventano una risorsa insostituibile per il gruppo. - Senso di appartenenza: condividere un percorso creativo e un obiettivo comune aiuta gli alunni a sentirsi parte attiva e protetta di una comunità accogliente. 3. Sviluppo cognitivo e linguistico - Espressione e linguaggio: il contesto teatrale potenzia il vocabolario in modo naturale, migliora la dizione e la fonetica inglese e getta le basi per le competenze di public speaking, rendendo l'esposizione orale fluida e sicura. - Pensiero critico e creatività: attraverso l'improvvisazione e la drammatizzazione, gli studenti sono stimolati a analizzare i testi e le situazioni da prospettive inedite, trovando soluzioni creative a problemi scenici e narrativi. Il modulo adotta un approccio fortemente laboratoriale, basato sul learning by doing (imparare facendo) e sul Total Physical Response (coinvolgimento totale del corpo). Le lezioni si articolano tra giochi di riscaldamento teatrale (ice-breaking), attività di storytelling animato e la messa in scena di brevi scenette (sketches). In questo ambiente accogliente, l'errore non viene sanzionato, ma accolto come spunto creativo, permettendo a ogni bambino di splendere sul palco e di acquisire le parole magiche della lingua inglese con gioia e spontaneità.
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	TVIC82200L
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Magic words on stage

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	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

TVIC82200L - AFFC160 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006187 - 03/06/2026 - IV.5 - I

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	292535 - PlayMaker: inventori di mondi fantastici

TVIC82200L - AFFC160 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006187 - 03/06/2026 - IV.5 - I

Descrizione	Il modulo "PlayMaker: Inventori di Mondi Fantastici" è un percorso laboratoriale e innovativo inserito all'interno del Piano Estate, progettato per trasformare gli studenti da fruitori passivi di tecnologia a creatori digitali attivi e consapevoli. In un'epoca in cui i ragazzi sono costantemente immersi in ambienti digitali, questo laboratorio offre uno spazio protetto e stimolante dove la logica della programmazione si fonde con l'immaginazione. Attraverso l'utilizzo di strumenti come il coding visuale a blocchi (come Scratch o ScratchJr), gli alunni imparano a dialogare con la macchina. L'obiettivo è fornire una nuova chiave di lettura della realtà: la tecnologia diventa un foglio bianco e malleabile su cui i ragazzi possono proiettare le proprie storie, dando vita a simulazioni interattive, animazioni e veri e propri piccoli videogiochi. Ogni sessione è strutturata come una sfida creativa: i partecipanti inventano mondi fantastici, ne stabiliscono le regole, creando i personaggi che li popolano. Il laboratorio agisce in modo sinergico su due precise dimensioni cognitive: - Intelligenza logico-matematica: viene costantemente sollecitata attraverso il pensiero computazionale. Per muovere un personaggio o creare un punteggio, il bambino deve scomporre un problema complesso in sotto-problemi più semplici, strutturare sequenze di istruzioni ordinate, comprendere i concetti di causa-effetto, gestire variabili e utilizzare stringhe logiche condizionali. - Intelligenza visuo-spaziale: trova espressione nella progettazione degli ambienti di gioco. Gli studenti devono gestire le coordinate sullo schermo, calcolare le traiettorie dei movimenti, organizzare lo spazio grafico in modo funzionale e armonico, e immaginare la tridimensionalità o lo scorrimento dei livelli all'interno del perimetro bidimensionale del monitor. La filosofia cardine del modulo si basa sul learning by doing (imparare facendo) e sull'approccio del tinkering. In questo laboratorio l'errore o l'imprevisto perdono qualsiasi connotazione negativa, trasformandosi nel motore stesso dell'apprendimento. Se il codice non funziona e il videogioco si blocca, il bambino non ha "fallito": ha semplicemente riscontrato un bug. Attraverso il processo di debugging (ricerca e correzione dell'errore), l'alunno analizza i propri passi, sperimenta soluzioni alternative e sviluppa resilienza, pazienza e capacità di problem solving. Ogni intoppo diventa così un passo consapevole verso l'invenzione. Il laboratorio si articola in macro-fasi progressive che toccheranno: l'Ideazione e storytelling, l'alfabetizzazione
--------------------	---

	computazionale, la gamification.
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	TVIC82200L
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

PlayMaker: inventori di mondi fantastici

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	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

TVIC82200L - AFFC160 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006187 - 03/06/2026 - IV.5 - I

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	292291 - Il postino volante e le lettere del cielo

TVIC822200L - AFFC160 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006187 - 03/06/2026 - IV.5 - I

Descrizione	Il modulo si configura come un percorso poetico, narrativo e artistico che elegge il cielo a grande foglio bianco e il mondo interiore degli alunni a inesauribile cassetta delle lettere. L'orizzonte celeste diventa la metafora di uno spazio aperto e privo di giudizio, dove i vissuti, le emozioni, le paure e i desideri dei partecipanti possono prendere il volo. Il punto di partenza è strettamente intimo e autobiografico: gli alunni sono invitati a esplorare il proprio sé, traducendo pensieri astratti e stati d'animo in messaggi tangibili pronti per essere "spediti". La figura fantastica del "Postino Volante" farà da filo conduttore, guidando gli alunni in un viaggio alla scoperta della propria capacità di comunicare l'invisibile. L'intervento è finalizzato al potenziamento dell'area linguistico-espressiva, destrutturando la rigidità della didattica tradizionale a favore di un approccio ludico, inclusivo e laboratoriale. Il modulo è progettato per agire in modo mirato su due precise dimensioni dello sviluppo cognitivo ed emotivo: - Intelligenza linguistica: stimolata attraverso l'invenzione di storie, la cura del lessico, la narrazione orale e la strutturazione di messaggi scritti (le "lettere"). gli alunni imparano a dare un nome alle emozioni e a governare la parola parlata come strumento di relazione e auto-narrazione. - Intelligenza visuo-spaziale: potenziata attraverso la traduzione grafica del pensiero. Gli alunni sperimentano l'orientamento dello spazio sul foglio, l'uso del colore come codice emotivo e la manipolazione di materiali diversi per dare corpo a mappe celesti, francobolli immaginari e costellazioni di parole. Il percorso si articola in laboratori pratici e interconnessi, in cui gli alunni sono chiamati a inventare storie e narrarle attraverso la pluralità dei linguaggi: - Il ritrovo dei pensieri (mondo interiore): attraverso cerchi di ascolto e giochi cooperativi, gli alunni esplorano le proprie emozioni. Cosa vorrei dire al mondo? Quale messaggio affiderei al vento? - La fabbrica delle storie (linguaggio parlato): i partecipanti inventano le avventure del Postino Volante e dei suoi bizzarri destinatari (le nuvole, la luna, un uccellino smarrito). La narrazione orale diventa un esercizio di immaginazione attiva e di arricchimento lessicale. - Le lettere del cielo (linguaggio del disegno): la parola si trasforma in segno. gli alunni creano lettere-oggetto, dipingono cieli interiori e progettano manufatti leggeri (come aquiloni o piccoli messaggi pop-up) in cui il disegno non è una semplice
-------------	---

	illustrazione, ma un linguaggio autonomo e complementare alla parola. Focus sulla Creatività: l'attività non cerca la precisione tecnica, ma celebra l'errore creativo come risorsa. La creatività è intesa come capacità di trovare connessioni inedite tra la realtà oggettiva e il proprio vissuto emotivo, potenziando la flessibilità cognitiva e la libertà espressiva. La metodologia si basa sul creative storytelling, sul visual thinking e sull'apprendimento esperienziale (learning by doing). Il passaggio fluido da un linguaggio all'altro (transcodificazione) permette a ogni bambino, compresi gli alunni con bisogni educativi speciali, di trovare il proprio canale comunicativo d'elezione. Al termine del modulo, i partecipanti avranno sviluppato una maggiore autoconsapevolezza, una proprietà di linguaggio più sicura e la capacità di abitare lo spazio grafico con libertà e intenzione. L'output finale consisterà in una mostra-installazione dei "messaggi volanti" (aquiloni, lettere e disegni appesi), un diario visivo e narrativo collettivo che testimonierà la ricchezza del loro mondo interiore.
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	TVIC82200L
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Il postino volante e le lettere del cielo

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	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

TVIC82200L - AFFC160 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006187 - 03/06/2026 - IV.5 - I

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	292573 - Le storie che nascono dal colore

TVIC82200L - AFFC160 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006187 - 03/06/2026 - IV.5 - I

Descrizione	Il modulo "Le storie che nascono dal colore" è un percorso laboratoriale innovativo e sinestetico, concepito per trasformare la percezione visiva e cromatica in uno stimolo narrativo ed emozionale. In questo spazio creativo, parole e immagini smettono di essere mondi separati e si fondono per dare vita a universi straordinari. Gli alunni non sono chiamati a compiere un semplice esercizio di disegno o di scrittura, ma intraprendono un vero e proprio viaggio editoriale e artistico. Diventando al contempo autori e illustratori, i partecipanti imparano a tradurre le suggestioni generate dall'uso del colore in racconti illustrati densi di significato ed emozione. Il progetto unisce la fantasia più pura all'espressione artistica guidata, offrendo agli alunni gli strumenti per scoprire la straordinaria potenza comunicativa che nasce dall'alleanza tra il codice verbale e quello visivo. Il laboratorio si sviluppa attraverso una didattica modulare e progressiva, strutturata in quattro macro-fasi logiche e operative: Fase 1: L'alfabeto dei colori ed evocazione emotiva Il percorso inizia dall'esplorazione del colore come attivatore emozionale. Attraverso la manipolazione di diverse tecniche pittoriche (acquerello, pastello, collage materico), Gli alunni sperimentano come i colori possano evocare atmosfere, stati d'animo e primi spunti narrativi. È la fase in cui l'intelligenza visuo-spaziale accende la scintilla dell'immaginazione. Fase 2: Dal colore alla parola (Scrittura Creativa) Le macchie di colore, le sfumature e le forme create si trasformano in personaggi, sfondi e trame. Guidati da tecniche di scrittura creativa, i piccoli autori sviluppano la struttura del racconto (incipit, evoluzione, climax e conclusione), potenziando l'intelligenza linguistica attraverso la ricerca di un lessico emotivo ed evocativo appropriato. Fase 3: Lo Storyboard e la progettazione visuo-spaziale In questa fase centrale, Gli alunni affrontano la sfida della "messa in pagina". Imparano a strutturare uno storyboard, distribuendo il testo e pianificando lo spazio visivo. Si sperimenta l'equilibrio tra ciò che viene detto dalle parole e ciò che viene suggerito dal colore e dalle forme, affinando la percezione delle proporzioni, delle inquadrature e del ritmo narrativo. Fase 4: L'editing, la rilegatura e il Color storytelling Il laboratorio si conclude con la realizzazione del libro illustrato. Ogni bambino cura i dettagli del proprio volume. L'atto finale prevede un momento di condivisione e lettura ad alta voce collettiva, in cui Gli alunni presentano la propria opera ai compagni, celebrando
-------------	--

	l'originalità di ogni singolo percorso. Il modulo adotta una metodologia fortemente attiva ed esperienziale (learning by doing). L'approccio si basa sul cooperative learning e sul peer tutoring: pur realizzando un'opera individuale, Gli alunni collaborano nella fase di brainstorming e di confronto visivo. L'integrazione tra l'intelligenza linguistica e quella visuo-spaziale garantisce una didattica universale e inclusiva (UDL). Gli alunni che mostrano maggiori difficoltà con il codice scritto trovano nel colore e nell'immagine un canale d'accesso immediato per esprimere il proprio mondo interiore; viceversa, chi predilige la parola scritta impara a dare solidità visiva alle proprie idee. Il risultato è un potenziamento profondo della consapevolezza culturale, intesa come capacità di comunicare se stessi attraverso l'arte e la narrazione.
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	TVIC82200L
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Le storie che nascono dal colore

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	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	292250 - Le sfide del fiume pensante

TVIC822200L - AFFC160 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006187 - 03/06/2026 - IV.5 - I

Descrizione

Il modulo "Le Sfide del Fiume Pensante" è un percorso didattico e formativo d'avanguardia, progettato per coniugare l'esigenza di socialità estiva con il recupero e il potenziamento dell'area scientifico-tecnologica (STEM); il modulo elegge la natura e l'ecosistema fluviale a catalizzatori del pensiero critico. Il "fiume" rappresenta il flusso continuo della conoscenza: un ambiente dinamico che pone problemi complessi e offre infinite risorse, sfidando gli studenti a trasformarsi in esploratori attivi e scienziati sul campo.

L'azione educativa si svilupperà prevalentemente al di fuori delle mura scolastiche tradizionali, adottando i principi cardine dell'outdoor education, sfruttando la vicinanza del parco del fiume Sile, che diventerà aula a cielo aperto in cui si vive l'apprendimento.

La metodologia fulcro è il learning by doing (apprendere attraverso il fare), strutturata per garantire la massima concretezza dell'esperienza pedagogica:

- esperienzialità diretta: ogni concetto teorico non viene semplicemente trasmesso, ma viene "scoperto" attraverso la manipolazione, il contatto fisico e l'interazione con l'ambiente naturale.

- didattica laboratoriale diffusa: gli studenti non sono spettatori di una lezione, ma attori che formulano ipotesi, progettano piccoli esperimenti sul campo, raccolgono campioni reali, registrano dati e traggono conclusioni, interiorizzando il metodo scientifico in modo spontaneo.

In linea con la teoria delle intelligenze multiple, il modulo agisce in modo sinergico su due macro-aree cognitive strettamente collegate:

- intelligenza naturalistica: stimolando la capacità di percepire, discriminare e mappare le caratteristiche dell'ambiente circostante. Gli studenti affinano i sensi per cogliere le interazioni ecologiche e le biodiversità, sviluppando un'empatia profonda e consapevole verso la tutela del pianeta.

- intelligenza logico-matematica: trovando terreno fertile nell'analisi dei pattern e delle strutture geometriche presenti in natura. La ricerca di regolarità, il conteggio statistico delle specie, la misurazione delle grandezze fisiche (come la portata o la trasparenza dell'acqua) e la risoluzione di enigmi richiedono rigorosi processi deduttivi, di calcolo e di classificazione.

Il percorso si articola in una serie di tappe interconnesse, strutturate per stimolare costantemente la curiosità e la creatività dei partecipanti:

	- Esplorazione e tassonomia creativa: I ragazzi esplorano l'habitat per osservare, raccogliere e catalogare elementi biologici significativi come foglie e semi. Attraverso l'uso di lenti d'ingrandimento e chiavi dicotomiche semplificate, imparano a classificare la flora locale. Successivamente, questi elementi vengono impiegati in chiave creativa per attività di Land Art o per la costruzione di "taccuini del naturalista", fondendo la precisione scientifica con l'espressione artistica. - I codici segreti della natura: un focus laboratoriale è dedicato alla ricerca della matematica nascosta nell'ambiente. Dalle spirali di Fibonacci nelle pigne e nei fiori, alle simmetrie delle foglie, fino ai frattali visibili nelle ramificazioni degli alberi, gli studenti traducono la concretezza visiva in modelli logici. - Giochi di logica e attività interattive: il modulo prevede "sfide" a squadre sotto forma di giochi di ruolo ambientali ed enigmi logico-matematici all'aperto. Risolvere questi rompicapi legati alla gestione delle risorse, alla fisica dei fluidi o all'orientamento spaziale richiede l'applicazione di processi di problem solving, ottimizzazione e forte cooperazione strategica.
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	TVIC82200L
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Le sfide del fiume pensante

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	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

TVIC822200L - AFFC160 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006187 - 03/06/2026 - IV.5 - I

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	292517 - Il circolo delle parole

TVIC822200L - AFFC160 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006187 - 03/06/2026 - IV.5 - I

Descrizione

Il modulo "Il circolo delle parole" si inserisce nell'area di potenziamento dell'area linguistico-espressiva in italiano del Piano Estate. Il progetto nasce con l'obiettivo di trasformare l'apprendimento della lingua in un'esperienza viva, dinamica e profondamente radicata nel vissuto degli alunni. Lontano dalle rigide cattedre tradizionali, il modulo adotta la formula del laboratorio teatrale, configurandosi come uno spazio protetto e magico in cui la parola scritta e parlata diventa lo strumento primario per esplorare la creatività, l'emozione e l'immaginazione. Sul palcoscenico, gli alunni non sono semplici esecutori, ma veri e propri co-autori: inventano storie, danno corpo alle metafore e condividono momenti di gioco e meraviglia, riscoprendo il piacere di comunicare.

L'impianto didattico del laboratorio è strutturato per stimolare in modo sinergico due delle intelligenze teorizzate da Howard Gardner, fondamentali per lo sviluppo armonico della personalità:

- Intelligenza linguistica: sollecitata attraverso la manipolazione creativa dei testi, l'arricchimento del lessico, l'uso consapevole del ritmo, dell'intonazione e delle sfumature della voce. gli alunni sperimentano la plasticità della lingua italiana, giocando con i sinonimi, le rime e la struttura narrativa.

- Intelligenza intrapersonale: il teatro è uno specchio dell'anima. Attraverso l'immedesimazione nei personaggi e l'esplorazione dei mondi narrativi, gli alunni imparano a guardarsi dentro, a riconoscere e a dare un nome alle proprie emozioni (paura, gioia, rabbia, stupore), sviluppando una solida autoconsapevolezza e una sana autostima.

- Intelligenza interpersonale: sviluppata grazie alla costante interazione con i compagni, l'ascolto empatico e la coordinazione necessaria per la riuscita delle performance di gruppo.

La scelta del teatro come mediatore didattico risponde a una visione olistica dell'educazione, dove l'apprendimento non è mai slegato dalla dimensione corporea e affettiva. La metodologia si articola su tre pilastri fondamentali:

- Aspetto emotivo e personale: il palcoscenico offre il pretesto della "finzione" per esprimere verità profonde. I partecipanti possono canalizzare le proprie tensioni e vissuti emotivi in un contesto ludico e privo di giudizio, trasformando le fragilità in risorse creative.

- Relazione e socialità: il teatro è un'arte intrinsecamente collettiva. Per far funzionare una scena è indispensabile l'ascolto attivo, il rispetto dei tempi dell'altro, la cooperazione e la fiducia reciproca. Il gruppo diventa un "circolo" inclusivo in cui

	l'isolamento si dissolve nella complicità del gioco scenico. - Sviluppo cognitivo e linguistico: l'azione drammatica attiva i processi di problem solving (per esempio gestire un imprevisto sul palco) e stimola il pensiero divergente. Inoltre, la memorizzazione delle battute e la strutturazione logico-temporale delle storie inventate potenziano le funzioni esecutive e le capacità di astrazione. Un ulteriore obiettivo fondamentale del modulo è il rinforzo della dimensione comunicativa della lingua italiana, restituendole la sua funzione primaria: connettere gli esseri umani. Oltre alla correttezza formale, gli alunni scoprono l'efficacia pragmatica della parola. Sperimentano come il significato di una frase cambi radicalmente a seconda del sottotesto, della postura corporea, dello sguardo e della gestione dello spazio scenico (comunicazione non verbale e paraverbale). Il "circolo" che dà il titolo al modulo rappresenta lo spazio iniziale e finale di ogni incontro: un momento di condivisione in cerchio in cui la parola circola liberamente, democratica e valorizzata, lasciando che ogni bambino possa dire la sua, farsi ascoltare e, infine, splendere sotto la luce del palcoscenico.
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	TVIC82200L
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Il circolo delle parole

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	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

TVIC82200L - AFFC160 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006187 - 03/06/2026 - IV.5 - I

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	292475 - Costruttori di meraviglia

TVIC82200L - AFFC160 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006187 - 03/06/2026 - IV.5 - I

Descrizione	Il modulo "Costruttori di meraviglia" si configura come un ecosistema di apprendimento immersivo ed esperienziale, specificamente progettato per potenziare l'area tecnologica durante il periodo estivo. L'obiettivo centrale è scardinare la fruizione passiva dei dispositivi digitali, trasformando le studentesse e gli studenti in artigiani digitali e progettisti attivi. Il percorso fonde la concretezza della manipolazione fisica con l'astrazione della logica computazionale, offrendo un contesto stimolante in cui l'errore non è un fallimento, ma un dato oggettivo da analizzare per migliorare il proprio prototipo. La "meraviglia" diventa così la scintilla emotiva che attiva la curiosità scientifica. Il percorso didattico è strutturato per mappare e sollecitare in modo sinergico due delle intelligenze principali del modello di Gardner: - Intelligenza visuo-spaziale: viene attivata costantemente nell'atto di "Giocare all'Architetto LEGO". Gli alunni devono ideare strutture, calcolare ingombri, comprendere l'equilibrio delle forze e visualizzare mentalmente la tridimensionalità prima di tradurla in mattoncini reali. - Intelligenza logico-matematica: trova la sua massima espressione nella transizione dalla struttura fisica all'automazione. Imparare il linguaggio dei robot significa comprendere algoritmi, cicli iterativi e condizioni logiche, strutturando la mente a risolvere problemi complessi attraverso il pensiero computazionale e pratico. Il modulo si sviluppa attraverso una progressione pedagogica fluida e laboratoriale: Fase 1: Architettura creativa (LEGO Architect): utilizzando i celebri mattoncini, i ragazzi affrontano sfide di progettazione. Non si tratta di seguire istruzioni predefinite, ma di inventare, progettare e costruire le meraviglie che nascono dalla fantasia e dalla creatività, connettendo il senso estetico alle leggi della statica. Fase 2: Il Linguaggio dei robot: introduzione alla robotica educativa. I ragazzi muovono i primi passi nella programmazione attraverso interfacce visuali a blocchi, apprendendo come trasmettere istruzioni a sensori e motori per animare le proprie creazioni. Fase 3: Il Tinkering e l'integrazione: fusione tra la struttura LEGO e la componente robotica per creare macchine automatizzate complesse (es. ponti levatoi intelligenti, serre automatizzate o piccoli veicoli autonomi). La meraviglia non è solo l'emozione davanti al prodotto finito, ma
-------------	--

	lo stupore cognitivo che lo studente prova quando comprende il meccanismo logico che lo governa. Molto importante nella struttura del modulo è la sua forte impalcatura metodologica, orientata all'inclusione e all'apprendimento socio-emotivo: - Lavoro di squadra (Cooperative Learning): i partecipanti operano in piccoli team in cui i ruoli (costruttore, programmatore, tester, portavoce) si alternano. Si promuove così la negoziazione delle idee, l'ascolto empatico e la divisione strategica dei compiti. - Creatività senza vincoli: non esistono soluzioni uniche. La creatività è il motore che permette di superare i limiti tecnici, spingendo i ragazzi a trovare risposte originali a problemi ingegneristici condivisi. - Stimolo per la motivazione: attraverso un approccio basato sulla Gamification (sfide a tempo, missioni di salvataggio robotico), gli studenti mantengono un livello di attenzione e un coinvolgimento emotivo elevati. La gratificazione immediata del veder funzionare il proprio artefatto agisce come un potente acceleratore dell'autostima e della motivazione intrinseca verso le materie tecnologiche.
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	TVIC82200L
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Costruttori di meraviglia

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	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

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

TVIC82200L - AFFC160 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006187 - 03/06/2026 - IV.5 - I