

**AVVISO - 81652, 23/05/2025, FSE+, Piano Estate 2025-2026 - 2° Finestra  
CANDIDATURA N. 19758  
ANAGRAFICA SCUOLA**

<b>DATI ANAGRAFICI</b>	
Denominazione	III - UDINE
Codice meccanografico	UDIC85700X
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA MAGRINI, 6
Provincia	UDINE
Comune	UDINE
CAP	33100
Telefono	0432504101
Email	UDIC85700X@istruzione.it
Sito web	3icudine.edu.it/
Numero Alunni	879
Plessi	UDIC85700X UDAA85701R UDAA85702T UDAA85703V UDEE857012 UDEE857023 UDEE857034 UDEE857045 UDMM857011

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

## RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2025-2026 - 2° Finestra
Istituto	UDIC85700X - III
Codice candidatura	19758
Importo totale richiesto	€ 78.780,00

## RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - Il villaggio delle meraviglie	€ 78.780,00
<b>TOTALE PROGETTI</b>	<b>€ 78.780,00</b>

## RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	LABORATORIO DI CERAMICA	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Around the world	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Vivi la scena	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Move it!	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	English for fun	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	English for fun	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	English for Fun"	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Scienziati in gioco	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Dal Codice al Robot: innovare il futuro.	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Matematica per Tutti	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	volta a valorizzare il tempo estivo come opportunità educativa e relazionale, trasformando la scuola in un luogo accogliente, aperto e inclusivo anche oltre il calendario scolastico tradizionale. Il progetto mira a contrastare la dispersione scolastici	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Costruire con il Segno – Percorso di disegno tecnico per l'architettura	€ 6.060,00

ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Competenze digitali in azione	€ 6.060,00
<b>TOTALE MODULI</b>			€ 78.780,00

## PROGETTI E MODULI

## Progetto: Il villaggio delle meraviglie

### ESO4.6.A4

#### ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - Il villaggio delle meraviglie
Descrizione	<p>Il progetto promuove una didattica informale, esperienziale e inclusiva, fondata sull'apprendimento attivo, sulla motivazione e sul coinvolgimento, volto a valorizzare il tempo come opportunità educativa e relazionale, trasformando la scuola in un luogo accogliente e aperto. Il progetto mira a contrastare la dispersione scolastica, recuperare competenze, potenziare l'autonomia degli studenti e rafforzare il senso di comunità.</p> <p>Durante le attività i moduli saranno articolati in modo flessibile, costruiti sui bisogni e sugli interessi degli alunni, tenendo conto anche delle specificità territoriali. Il Piano si articola in tre macro aree:</p> <p>Potenziamento disciplinare: laboratori di italiano, matematica, lingue straniere e competenze digitali, svolti con approccio laboratoriale e cooperativo.</p> <p>Laboratori esperienziali: attività creative e pratiche come teatro, musica, cinema, arte, scrittura, giornalismo scolastico, coding e robotica.</p> <p>Sport e benessere: giochi all'aperto, escursioni, yoga, attività motorie, educazione alimentare, momenti di condivisione tra pari.</p> <p>Il progetto rappresenta così una scuola che "non si ferma", ma evolve come presidio educativo e sociale, offrendo a bambine e bambini, ragazze e ragazzi un'estate di crescita, scoperta e socialità.</p>
Codice CUP	G74D25002260007
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	13
Importo richiesto	€ 78.780,00

## MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	154299 - English for fun
Descrizione	<p>Il progetto mira a sviluppare le competenze comunicative in lingua inglese attraverso attività pratiche e coinvolgenti, legate alla vita quotidiana degli alunni: le attività si articolano in moduli tematici (cibo, scuola, famiglia, tempo atmosferico, animali) in modalità laboratoriale e interattiva. Una parte del lavoro sarà dedicato all'arricchimento del vocabolario anche attraverso l'uso di immagini, flashcard e mini-poster creati dai bambini.</p> <p><b>Obiettivi</b></p> <p>Rafforzare le competenze orali in lingua inglese (listening, speaking).</p> <p>Potenziare il lessico attraverso attività esperienziali.</p> <p>Sviluppare l'interesse per la lingua straniera in un clima rilassato e positivo.</p> <p>Promuovere il cooperative learning e la comunicazione autentica tra pari.</p> <p>Favorire l'inclusione di alunni con diversi livelli di competenza.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	UDAA85700Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### English for fun

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
<b>TOTALE</b>				€ 6.060,00

## MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	154272 - Scienziati in gioco
Descrizione	<p>Il percorso è strutturato in forma laboratoriale per rendere Matematica, Scienze e Tecnologia accessibili, pratiche e divertenti. I bambini saranno coinvolti in esperimenti scientifici, giochi logico-matematici, costruzioni tecnologiche semplici e attività di coding unplugged e digitale. L'obiettivo è far vivere le discipline STEM come un'avventura esplorativa, incoraggiando la curiosità, il pensiero critico e la collaborazione.</p> <p>Finalità:</p> <p>Promuovere un apprendimento attivo e significativo delle discipline STEM.</p> <p>Sviluppare curiosità scientifica, spirito d'osservazione e capacità di problem solving.</p> <p>Stimolare l'interesse per la matematica e la tecnologia attraverso il gioco e la sperimentazione.</p> <p>Favorire la collaborazione, la comunicazione e il lavoro di gruppo.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	UDAA85700Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Scienziati in gioco

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
<b>TOTALE</b>				€ 6.060,00

## MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	154301 - English for fun
Descrizione	<p>Il progetto mira a sviluppare le competenze comunicative in lingua inglese attraverso attività pratiche e coinvolgenti, legate alla vita quotidiana degli alunni: le attività si articolano in moduli tematici (cibo, scuola, famiglia, tempo atmosferico, animali) in modalità laboratoriale e interattiva. Una parte del lavoro sarà dedicato all'arricchimento del vocabolario anche attraverso l'uso di immagini, flashcard e mini-poster creati dai bambini.</p> <p><b>Obiettivi</b></p> <p>Rafforzare le competenze orali in lingua inglese (listening, speaking).</p> <p>Potenziare il lessico attraverso attività esperienziali.</p> <p>Sviluppare l'interesse per la lingua straniera in un clima rilassato e positivo.</p> <p>Promuovere il cooperative learning e la comunicazione autentica tra pari.</p> <p>Favorire l'inclusione di alunni con diversi livelli di competenza.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	UDAA85700Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### English for fun

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
<b>TOTALE</b>				€ 6.060,00

## MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	154196 - Dal Codice al Robot: innovare il futuro.

Descrizione	<p>Questo progetto mira a introdurre gli studenti della scuola secondaria di I grado al coding e alla robotica educativa. L'obiettivo principale è sviluppare competenze tecnologiche, di problem-solving e di lavoro di squadra attraverso attività pratiche di robotica. Gli studenti avranno l'opportunità di esplorare vari aspetti della robotica, dall'assemblaggio di robot alla programmazione, con l'obiettivo di stimolare l'interesse per le discipline STEM.</p> <p>La robotica educativa risponde efficacemente alle necessità di:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sviluppare competenze digitali e abilità di problem solving negli studenti. La robotica educativa permette infatti agli studenti di imparare a lavorare in gruppo, pensare in modo computazionale e risolvere problemi in modo creativo.</li> <li>2. Aumentare la motivazione e il coinvolgimento degli studenti, rendendoli protagonisti attivi del loro apprendimento.</li> <li>3. Preparare gli studenti alle competenze richieste dal mercato del lavoro, sempre più orientato verso l'automazione e l'intelligenza artificiale. L'introduzione della robotica a scuola permette di sviluppare abilità fondamentali per il futuro.</li> <li>4. Favorire un apprendimento interdisciplinare, applicando la robotica a diverse discipline scolastiche. La robotica educativa è uno strumento trasversale che può essere integrato in vari contesti.</li> </ol> <p>In termini di ricadute disciplinari, gli studenti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Matematica: utilizzare le funzioni trigonometriche per calcolare gli angoli di rotazione dei robot e le distanze tra gli oggetti.</li> <li>- Scienze: comprendere i principi di base della fisica e della meccanica applicati ai robot, come la forza, la velocità e l'accelerazione.</li> <li>- Informatica: utilizzare i principali linguaggi di programmazione per la robotica, per creare programmi di controllo e gestione dei robot.</li> </ul> <p>Il progetto di robotica educativa è stato progettato per</p>
-------------	---

essere inclusivo e accessibile a tutti gli studenti, indipendentemente dalle loro abilità, background o condizioni socioeconomiche. Le attività di costruzione e programmazione dei robot saranno adattate per coinvolgere e valorizzare le diverse esigenze e potenzialità degli studenti. Verranno inoltre promosse attività di collaborazione e di supporto reciproco tra gli studenti, in modo da favorire l'integrazione e la partecipazione di tutti. L'obiettivo è quello di creare un ambiente di apprendimento inclusivo e stimolante, in cui ogni studente possa esprimere al meglio le proprie capacità e contribuire al successo del progetto.

Gli studenti parteciperanno inoltre alla competizione internazionale First Lego League, che prevede la produzione di:

1. Robot costruiti e programmati: Gli studenti costruiranno e programmeranno robot utilizzando kit di robotica educativa come LEGO SPIKE PRIME. Questo permetterà loro di mettere in pratica le conoscenze e le competenze acquisite in ambito di progettazione, programmazione e risoluzione di problemi.
2. Documentazione e presentazioni: I ragazzi dovranno documentare il loro lavoro, redigendo relazioni, presentazioni multimediali o video che illustrino il processo di progettazione, costruzione e programmazione dei robot. Questo aiuterà loro a sviluppare competenze di comunicazione e di organizzazione del lavoro.
3. Progetti interdisciplinari: I robot costruiti e programmati potranno essere utilizzati all'interno di progetti interdisciplinari che coinvolgono diverse discipline, come matematica, scienze, geografia, educazione fisica, ecc. Questo permetterà agli studenti di applicare le loro conoscenze e competenze in contesti diversi.

Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	28/02/2026
Sede dove è previsto il modulo	UDMM857011
Numero destinatari	20

Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Dal Codice al Robot: innovare il futuro.

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
<b>TOTALE</b>				€ 6.060,00

## MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	154205 - Matematica per Tutti

Descrizione	<p>Il progetto "Matematica per Tutti" è un percorso di recupero dedicato agli studenti con difficoltà nella disciplina, mirato a colmare le lacune in ingresso alla scuola secondaria o accumulate nel corso degli anni. Attraverso lezioni interattive, esercizi pratici e attività di gruppo, gli studenti rafforzeranno le loro competenze aritmetiche, algebriche e geometriche. Il programma prevede valutazioni periodiche e feedback personalizzati per monitorare i progressi e adattare l'insegnamento alle esigenze individuali. L'obiettivo è migliorare la fiducia e l'autoefficacia degli studenti e ridurre la distanza percepita con la disciplina, rafforzando nel contempo le conoscenze di base.</p> <p>Dal Piano di miglioramento dell'Istituto emerge chiaramente la necessità di potenziare le opportunità di recupero per gli studenti in difficoltà e migliorare gli esiti scolastici complessivi. Si rileva l'importanza di attenuare la variabilità dei risultati tra classi e di ridurre la non ammissione alla classe successiva, obiettivi che possono essere supportati da un corso di recupero in matematica. Inoltre, la personalizzazione dei curricoli e l'adozione di metodologie didattiche innovative sono elementi chiave per garantire il successo formativo degli alunni.</p> <p>Obiettivi formativi generali del corso di recupero in matematica.</p> <p>Il corso di recupero in matematica per gli studenti della scuola secondaria di I grado mira a:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Rafforzare le competenze di base: migliorare le conoscenze e le abilità fondamentali in matematica, colmando le lacune pregresse.</li><li>2. Promuovere il successo scolastico: ridurre il rischio di non ammissione alla classe successiva e migliorare gli esiti scolastici, uniformando i livelli di apprendimento tra le diverse classi e plessi.</li><li>3. Personalizzare l'apprendimento: offrire un supporto didattico personalizzato che risponda alle esigenze specifiche di ciascun alunno, valorizzando i talenti individuali.</li><li>4. Stimolare la motivazione: aumentare l'interesse e la motivazione degli studenti verso la matematica, attraverso metodologie didattiche innovative e coinvolgenti.</li></ol>
-------------	--

	<p>Sviluppare competenze trasversali: favorire lo sviluppo di competenze logico-matematiche e di problem-solving, utili per il successo in altre discipline e nella vita quotidiana.</p> <p>I risultati attesi del progetto di recupero mirano a ottenere un impatto formativo significativo sugli studenti partecipanti, in stretta connessione con le attività curricolari e altre iniziative della scuola. In particolare, ci si attende che:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Miglioramento delle Competenze di Base: gli studenti svilupperanno una solida comprensione delle operazioni aritmetiche, delle espressioni algebriche e dei concetti geometrici fondamentali, che potranno applicare con maggiore sicurezza nelle attività curricolari quotidiane.</li> <li>2. Incremento della Performance Accademica: si prevede un miglioramento delle performance degli studenti nelle verifiche e negli esami di matematica, grazie alla pratica continua e al rinforzo delle conoscenze fondamentali acquisite durante il progetto.</li> <li>3. Rafforzamento della Fiducia: gli studenti acquisiranno maggiore fiducia nelle proprie capacità matematiche, riducendo l'ansia e aumentando la partecipazione attiva nelle lezioni curricolari di matematica.</li> <li>4. Sviluppo di Abilità di Problem Solving: attraverso attività pratiche e progetti, gli studenti svilupperanno competenze di problem solving, che potranno trasferire ad altre discipline e situazioni di apprendimento.</li> <li>5. Continuità Educativa: il progetto fungerà da ponte tra le attività di recupero e quelle curricolari, garantendo una continuità educativa che permetterà agli studenti di colmare le lacune senza interrompere il percorso di apprendimento previsto dal programma scolastico.</li> </ol> <p>Integrazione con Iniziative Scolastiche: il progetto si integrerà con altre iniziative della scuola, come laboratori scientifici e attività interdisciplinari, favorendo un e stimolando l'interesse per le STEM.</p>
Data inizio prevista	01/06/2026

Data fine prevista	30/09/2026
Sede dove è previsto il modulo	UDMM857011
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Matematica per Tutti

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
<b>TOTALE</b>				€ 6.060,00

## MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	154246 - English for Fun"
Descrizione	<p>Il progetto mira a sviluppare le competenze comunicative in lingua inglese attraverso attività pratiche e coinvolgenti, legate alla vita quotidiana degli alunni: le attività si articoleranno in moduli tematici (cibo, scuola, famiglia, tempo atmosferico, animali) in modalità laboratoriale e interattiva. Una parte del lavoro sarà dedicato all'arricchimento del vocabolario anche attraverso l'uso di immagini, flashcard e mini-poster creati dai bambini.</p> <p>Obiettivi:</p> <p>Rafforzare le competenze orali in lingua inglese (listening, speaking).</p> <p>Potenziare il lessico attraverso attività esperienziali.</p> <p>Sviluppare l'interesse per la lingua straniera in un clima rilassato e positivo.</p> <p>Promuovere il cooperative learning e la comunicazione autentica tra pari.</p> <p>Favorire l'inclusione di alunni con diversi livelli di competenza.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	UDAA85700Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### English for Fun"

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
<b>TOTALE</b>				€ 6.060,00

## MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	154293 - Around the world
Descrizione	<p>L'idea è far esplorare ai bambini diverse culture attraverso l'arte, che unisce l'apprendimento di una seconda lingua (L2) alla creatività. Il progetto mira a stimolare l'interesse per la lingua attraverso attività artistiche coinvolgenti, come il disegno, il collage e la pittura. Ogni attività sarà legata a parole o frasi nuove, che i bambini apprenderanno creando opere che ne raccontano il significato. Ad esempio, disegnare il proprio "gioco preferito" in lingua straniera o realizzare un "albero delle emozioni" con parole in L2. Questo approccio permette ai bambini di associare direttamente il nuovo linguaggio a esperienze visive ed emotive, facilitando la memorizzazione e la comprensione. Il progetto incoraggia l'esplorazione della lingua in modo ludico e interattivo, promuovendo l'integrazione della lingua nella vita quotidiana e nello sviluppo della loro identità linguistica.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	UDAA85700Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Around the world

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
<b>TOTALE</b>				€ 6.060,00

## MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	154188 - volta a valorizzare il tempo estivo come opportunità educativa e relazionale, trasformando la scuola in un luogo accogliente, aperto e inclusivo anche oltre il calendario scolastico tradizionale. Il progetto mira a contrastare la dispersione scolasti

Descrizione	<p>Il progetto è rivolto alla valorizzazione delle eccellenze che negli allenamenti trovano dei momenti formativi importanti per migliorare le proprie competenze matematiche attraverso attività divertenti e stimolanti. L'obiettivo è alzare il livello di motivazione all'apprendimento stimolando la curiosità e l'orientamento volto alla scelta consapevole attuando percorsi formativi e iniziative atti alla valorizzazione del merito scolastico e dei talenti.</p> <p>Gli obiettivi del progetto sono:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Proporre un'idea di matematica diversa da quella normalmente svolta in classe, ricreativa e in grado di stimolare gli alunni.</li> <li>2. Stimolare le abilità logiche e intuitive proponendo situazioni di apprendimento cognitivamente ricche e significative</li> <li>3. Stimolare gli alunni all'uso di procedimenti non standard, a formulare congetture e ad argomentare le soluzioni proposte.</li> </ol> <p>Le gare a squadra inoltre:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. consentono il confronto tra compagni;</li> <li>2. favoriscono il lavoro di gruppo e la sua organizzazione;</li> <li>3. premiano la condivisione delle competenze individuali all'interno della squadra.</li> </ol> <p>Gli studenti impareranno a:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Riconoscere il sapere scientifico quale approccio importante verso la conoscenza.</li> <li>2. Superare la diffidenza verso la difficoltà del sapere scientifico in generale.</li> <li>3. Consolidare le basi del sapere matematico.</li> <li>4. Sperimentare percorsi specifici di conoscenza delle diverse discipline matematiche anche in modo giocoso e quindi con più efficacia.</li> <li>5. Cooperare per la soluzione dei problemi.</li> <li>6. Coltivare abilità specifiche della disciplina (abilità di calcolo, problem solving, sviluppo e potenziamento di abilità logiche).</li> <li>7. Sperimentare le proprie competenze individuali e/o di gruppo nell'approccio ai problemi scientifici durante le gare matematiche a diversi livelli, all'interno e all'esterno della propria scuola.</li> <li>8. Utilizzare l'approccio sperimentale come approccio elettivo per il sapere scientifico.</li> </ol>
-------------	---

	<p>9. Scoprire con competenza collegamenti e interferenze tra le varie discipline.</p> <p>Il piano delle attività previste è così suddiviso:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Allenamenti a squadre per la preparazione alle gare di squadra organizzate da Mathesis.</li> <li>2. Allenamenti individuali per gruppi classe omogenei per età.</li> </ol>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	UDMM857011
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

volta a valorizzare il tempo estivo come opportunità educativa e relazionale, trasformando la scuola in un luogo accogliente, aperto e inclusivo anche oltre il calendario scolastico tradizionale. Il progetto mira a contrastare la dispersione scolastica

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
<b>TOTALE</b>				€ 6.060,00

## MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	154214 - LABORATORIO DI CERAMICA
Descrizione	<p>Realizzazione di manufatti artistici modellati con argilla, colorati e decorati.</p> <p>Le 30 ore saranno suddivise in sette incontri.</p> <p>L'attività sarà strutturata in due parti:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) FASE TEORICA: indicazioni teoriche, illustrazione del procedimento operativo;</li> <li>2) FASE LABORATORIALE: ideazione e progetto; modellazione e decorazione dell'argilla; colorazione con engobbi. Biscottatura. Eventuale smaltatura e seconda cottura</li> </ol>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	30/09/2025
Sede dove è previsto il modulo	UDMM857011
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### LABORATORIO DI CERAMICA

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
<b>TOTALE</b>				€ 6.060,00

## MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	154264 - Move it!
Descrizione	<p>Il percorso mira a sviluppare e potenziare le capacità coordinative, gli schemi motori di base e il fair play attraverso attività ludico-sportive. Il movimento viene proposto in forma di gioco e attraverso situazioni motivanti che favoriscono il coinvolgimento attivo di tutti i bambini, rispettando tempi, abilità e caratteristiche di ciascuno.</p> <p><b>Finalità del Progetto:</b></p> <p>Promuovere uno sviluppo armonico e completo del bambino attraverso l'attività motoria.</p> <p>Favorire l'acquisizione delle principali abilità motorie e coordinative.</p> <p>Educere al rispetto delle regole, alla collaborazione e al gioco di squadra.</p> <p>Offrire agli alunni occasioni per sperimentare il movimento come forma di espressione, comunicazione e benessere.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	UDAA85700Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Move it!

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
<b>TOTALE</b>				€ 6.060,00

## MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	154314 - Vivi la scena
Descrizione	<p>Il progetto si propone di sviluppare la creatività, la collaborazione e l'espressione emotiva dei bambini attraverso il teatro. I ragazzi avranno l'opportunità di esplorare e comprendere le proprie emozioni e quelle degli altri, utilizzando il corpo, la voce e la fantasia per dar vita a storie che rispecchiano i loro vissuti.</p> <p>Il progetto sarà improntato sull'apprendimento attivo, ludico e partecipativo. I bambini saranno coinvolti in giochi teatrali, improvvisazioni e attività pratiche che favoriranno l'autoconsapevolezza e l'espressione emotiva. Ogni lezione sarà concepita come un'opportunità per sviluppare fiducia, ascolto e collaborazione.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	UDAA85700Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Vivi la 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
<b>TOTALE</b>				€ 6.060,00

## MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	154225 - Costruire con il Segno – Percorso di disegno tecnico per l'architettura
Descrizione	<p>Il progetto “Costruire con il Segno – Percorso di disegno tecnico per l'architettura” è un laboratorio tecnico-pratico di disegno architettonico che vuole avvicinare gli alunni della secondaria (classi seconde e terze, eventuali alunni classi prime) al disegno tecnico come linguaggio universale, capace di rappresentare la realtà, progettare spazi e comunicare idee in modo chiaro, efficace e condivisibile. Attraverso un approccio operativo e laboratoriale, gli alunni imparano a distinguere i principali caratteri del disegno tecnico e a utilizzare correttamente gli strumenti tradizionali (riga, compasso, squadre), per la costruzione di linee, forme e figure geometriche essenziali. L'attività didattica promuoverà una maggiore consapevolezza della percezione visiva e dell'organizzazione spaziale. Attraverso il disegno, gli studenti saranno guidati a riconoscere e applicare concetti come: Prossimità, per comprendere la relazione tra elementi vicini nello spazio; Somiglianza, per gestire il tratto grafico in modo coerente e armonico; Chiusura, per completare mentalmente forme e strutture complesse; Figura/sfondo, utile nella rappresentazione architettonica e nel controllo della composizione; Continuità, per seguire e costruire linee fluide e ordinate nelle rappresentazioni. Tali principi, integrati nel percorso grafico-pratico, aiutano gli studenti a sviluppare un pensiero progettuale ordinato, sintetico e visivamente</p> <p>efficace, rendendo il disegno non solo una competenza tecnica, ma anche uno strumento cognitivo. Il laboratorio si svolgerà in piccoli gruppi, per favorire l'inclusione, la collaborazione e il confronto. La metodologia del learning by doing valorizza l'esperienza diretta, promuove l'autonomia operativa, rafforza l'autostima e incoraggia la scoperta delle proprie inclinazioni, anche in funzione dell'orientamento verso il mondo del lavoro e dei percorsi tecnici e professionali. Metodologia: - Learning by doing - Apprendimento cooperativo - Didattica laboratoriale - Peer tutoring - Integrazione tra discipline - Insegnamento inclusivo e differenziato</p>
Data inizio prevista	01/12/2025

Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	UDMM857011
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Costruire con il Segno – Percorso di disegno tecnico per l'architettura

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
<b>TOTALE</b>				€ 6.060,00

## MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	154231 - Competenze digitali in azione
Descrizione	<p>Il progetto “Competenze digitali in azione” è un laboratorio digitale rivolto agli alunni delle classi terze della scuola secondaria di primo grado, con l’obiettivo di guiderli alla scoperta e all’utilizzo consapevole dei principali software per la realizzazione di presentazioni multimediali. Il percorso vuole potenziare le competenze digitali di base e comunicative e mira a fornire agli studenti anche strumenti pratici per affrontare al meglio l’esame conclusivo del primo ciclo d’istruzione. Attraverso attività per livelli, gli alunni apprenderanno le principali funzionalità del pacchetto Office, Canva, Prezi e altre piattaforme, sviluppando capacità di progettazione, sintesi e organizzazione dei contenuti. Il percorso favorirà inoltre la riflessione sull’efficacia comunicativa di testi ed immagini, con attenzione alla coerenza tra contenuto e forma. Al termine del percorso si prevede la realizzazione di una presentazione multimediale pluridisciplinare per ciascun corsista. L’intero percorso sarà occasione per sviluppare competenze trasversali: spirito di iniziativa, problem solving, collaborazione e responsabilità digitale. Metodologia: - Apprendimento cooperativo - Didattica laboratoriale - Peer tutoring - Integrazione tra discipline - Insegnamento inclusivo e differenziato</p>
Data inizio prevista	01/12/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	UDMM857011
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Competenze digitali in azione

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
<b>TOTALE</b>				€ 6.060,00

## DICHIARAZIONI

- Si dichiara che l'inserimento delle delibere avverrà in fase successiva
- 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