

**AVVISO - 59369, 19/04/2024, FSE+, Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025**  
**CANDIDATURA N. 2154**  
**ANAGRAFICA SCUOLA**

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	IC 2 VALDAGNO
Codice meccanografico	VIIC88000X
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA LUNGO AGNO MANZONI, 17
Provincia	VICENZA
Comune	VALDAGNO
CAP	36078
Telefono	0445401636
Email	VIIC88000X@istruzione.it
Sito web	
Numero Alunni	995
Plessi	VIIC88000X VIAA88001R VIAA88002T VIAA88003V VIEE880012 VIEE880023 VIMM880011

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

## RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025
Istituto	VIIC88000X - IC 2 VALDAGNO
Codice candidatura	2154
Importo totale richiesto	€ 53.080,00
Num. Prot. Delibera Delibera Collegio Docenti	0004240
Data Delibera Delibera Collegio Docenti	23/05/2024
Num. Prot. Delibera Delibera Consiglio d'istituto	0004241
Data Delibera Delibera Consiglio d'istituto	23/05/2024
Stato candidatura	Inviata
Data invio candidatura	24/05/2024

## RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
Progetto sottoazione: ESO4.6.A4.A	€ 53.080,00
<b>TOTALE PROGETTI</b>	<b>€ 53.080,00</b>

## RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Conosciamo Valdagno	€ 7.460,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Conosciamo Valdagno 2	€ 7.460,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	A tutto sport	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	A tutto sport 2	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	Let's go on stage 2	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	Let's go on stage	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Digital storytelling con Scratch	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Digital storytelling con Scratch	€ 6.660,00
<b>TOTALE MODULI</b>			<b>€ 53.080,00</b>

## PROGETTI E MODULI

**Progetto: Progetto sottoazione: ESO4.6.A4.A**  
**ESO4.6.A4**  
**ESO4.6.A4.A**

Titolo

Progetto sottoazione: ESO4.6.A4.A

## Descrizione

Il Piano Estate Scuola è un progetto innovativo pensato per offrire agli studenti un'estate ricca di opportunità di crescita e apprendimento attraverso laboratori tematici. Questo piano si articola in diverse aree di sviluppo, coinvolgendo attivamente associazioni ed enti locali per creare un ambiente stimolante e inclusivo.

### Laboratori di Sviluppo delle Competenze Comunicative

Questi laboratori mirano a migliorare le abilità di espressione verbale e scritta degli studenti. Attraverso attività come dibattiti, letture condivise, scrittura creativa e teatro, gli studenti potranno rafforzare la loro capacità di comunicare efficacemente.

Collaborazioni con giornalisti locali, scrittori e attori offriranno workshop pratici e interattivi, promuovendo l'importanza della comunicazione in vari contesti sociali e professionali.

### Laboratori di Educazione Motoria

I laboratori di educazione motoria sono progettati per promuovere uno stile di vita sano e attivo. In collaborazione con associazioni sportive locali, saranno organizzate attività come corsi di ginnastica, giochi di squadra, escursioni e attività all'aria aperta. Questi laboratori non solo contribuiranno a migliorare le capacità motorie degli studenti, ma anche a sviluppare il lavoro di squadra, la disciplina e la resilienza.

### Laboratori di Espressione Culturale

Per favorire l'espressione culturale, i laboratori includeranno attività artistiche, musicali e di artigianato. In collaborazione con artisti locali, musicisti e artigiani, gli studenti avranno l'opportunità di esplorare diverse forme d'arte, dalla pittura alla scultura, dalla musica alla danza. Questi laboratori permetteranno agli studenti di esprimere la propria creatività, scoprire nuovi talenti e apprezzare la diversità culturale del proprio territorio.

### Laboratori di Coding e Robotica Educativa

I laboratori di coding e robotica educativa sono pensati per avvicinare gli studenti al mondo della tecnologia e della programmazione. Attraverso attività pratiche e divertenti, gli studenti impareranno i fondamenti del coding e avranno l'opportunità di costruire e programmare piccoli robot. In collaborazione con esperti di informatica e ingegneria delle associazioni locali, questi laboratori stimoleranno il pensiero logico e critico, incoraggiando la risoluzione di problemi e la creatività tecnica. Gli studenti potranno esplorare concetti di intelligenza artificiale, automazione e innovazione tecnologica, preparandosi per un futuro sempre più digitalizzato.

Collaborazione con Associazioni ed Enti Locali

	<p>Il successo del Piano Estate Scuola è strettamente legato alla collaborazione con le realtà locali. Associazioni culturali, sportive e di volontariato, insieme a enti locali come biblioteche, musei e centri comunitari, saranno partner fondamentali nella realizzazione dei laboratori. Questa rete di collaborazioni garantirà una vasta gamma di esperienze e risorse, offrendo agli studenti un'estate educativa e arricchente.</p> <p>In sintesi, il Piano Estate Scuola rappresenta un'opportunità unica per gli studenti di sviluppare competenze fondamentali in un contesto dinamico e supportivo, preparando così i giovani non solo per il prossimo anno scolastico, ma anche per le sfide future della vita.</p>
Codice CUP	E74D24001180007
Data inizio prevista	02/09/2024
Data fine prevista	30/12/2025
Numero moduli	8
Importo richiesto	€ 53.080,00

## MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	A tutto sport
Descrizione	I laboratori di educazione motoria sono progettati per promuovere uno stile di vita sano e attivo. In collaborazione con associazioni sportive locali, saranno organizzate attività come corsi di ginnastica, giochi di squadra, escursioni e attività all'aria aperta. Questi laboratori non solo contribuiranno a migliorare le capacità motorie degli studenti, ma anche a sviluppare il lavoro di squadra, la disciplina e la resilienza.
Data inizio prevista	25/08/2025
Data fine prevista	06/09/2025
Sede dove è previsto il modulo	VIIC88000X
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### A tutto sport

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.660,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	Digital storytelling con Scratch
Descrizione	Attività di avvio alla programmazione con Scratch Jr e Scratch a partire da testi letti insieme. I laboratori di coding e robotica educativa sono pensati per avvicinare gli studenti al mondo della tecnologia e della programmazione. Attraverso attività pratiche e divertenti, gli studenti impareranno i fondamentali del coding e avranno l'opportunità di costruire e programmare piccoli robot. In collaborazione con esperti di informatica e ingegneria delle associazioni locali, questi laboratori stimoleranno il pensiero logico e critico, incoraggiando la risoluzione di problemi e la creatività tecnica. Gli studenti potranno esplorare concetti di intelligenza artificiale, automazione e innovazione tecnologica, preparandosi per un futuro sempre più digitalizzato.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	12/09/2025
Sede dove è previsto il modulo	VIIC88000X
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Digital storytelling con Scratch

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>				<b>€ 6.060,00</b>



## MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	Let's go on stage 2
Descrizione	Si proporranno attività di teatro in lingua straniera per potenziare l'uso comunicativo dell'inglese.
Data inizio prevista	09/06/2025
Data fine prevista	21/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	VIEE880023
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEMA FINANZIARIA MODULO

### Let's go on stage 2

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>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	Let's go on stage
Descrizione	Si proporranno attività di teatro in lingua straniera per potenziare l'uso comunicativo dell'inglese. Attraverso attività come dibattiti, letture condivise, scrittura creativa e teatro, gli studenti potranno rafforzare la loro capacità di comunicare efficacemente.
Data inizio prevista	09/06/2025
Data fine prevista	21/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	VIEE880012
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Let's go on stage

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>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	Digital storytelling con Scratch
Descrizione	Si attiverà un laboratorio di programmazione per raccontare storie attraverso Scratch, a partire dalla lettura di un libro di narrativa. I laboratori di coding e robotica educativa sono pensati per avvicinare gli studenti al mondo della tecnologia e della programmazione. Attraverso attività pratiche e divertenti, gli studenti impareranno i fondamenti del coding e avranno l'opportunità di costruire e programmare piccoli robot. In collaborazione con esperti di informatica e ingegneria delle associazioni locali, questi laboratori stimoleranno il pensiero logico e critico, incoraggiando la risoluzione di problemi e la creatività tecnica. Gli studenti potranno esplorare concetti di intelligenza artificiale, automazione e innovazione tecnologica, preparandosi per un futuro sempre più digitalizzato.
Data inizio prevista	09/06/2025
Data fine prevista	21/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	VIIC88000X
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Digital storytelling con Scratch

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.660,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	Conosciamo Valdagno
Descrizione	<p>Percorso di conoscenza del territorio in cui viviamo con esplorazione di architettura, arte, ambiente, tradizioni culturali e cucina tipica in collaborazione con le associazioni del territorio. Per favorire l'espressione culturale, i laboratori includeranno attività artistiche, musicali e di artigianato. In collaborazione con artisti locali, musicisti e artigiani, gli studenti avranno l'opportunità di esplorare diverse forme d'arte, dalla pittura alla scultura, dalla musica alla danza. Questi laboratori permetteranno agli studenti di esprimere la propria creatività, scoprire nuovi talenti e apprezzare la diversità culturale del proprio territorio.</p>
Data inizio prevista	02/09/2024
Data fine prevista	14/09/2024
Sede dove è previsto il modulo	VIIC88000X
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	<p>Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado</p>

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Conosciamo Valdagno

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 7.460,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	A tutto sport 2
Descrizione	I laboratori di educazione motoria sono progettati per promuovere uno stile di vita sano e attivo. In collaborazione con associazioni sportive locali, saranno organizzate attività come corsi di ginnastica, giochi di squadra, escursioni e attività all'aria aperta. Questi laboratori non solo contribuiranno a migliorare le capacità motorie degli studenti, ma anche a sviluppare il lavoro di squadra, la disciplina e la resilienza.
Data inizio prevista	30/06/2025
Data fine prevista	11/07/2025
Sede dove è previsto il modulo	VIIC88000X
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### A tutto sport 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.660,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	Conosciamo Valdagno 2
Descrizione	Percorso di conoscenza delle caratteristiche culturali, artistiche, architettoniche del territorio attraverso una esplorazione del Comune anche con l'uso di attrezzature tecnologiche e digitali. Per favorire l'espressione culturale, i laboratori includeranno attività artistiche, musicali e di artigianato. In collaborazione con artisti locali, musicisti e artigiani, gli studenti avranno l'opportunità di esplorare diverse forme d'arte, dalla pittura alla scultura, dalla musica alla danza. Questi laboratori permetteranno agli studenti di esprimere la propria creatività, scoprire nuovi talenti e apprezzare la diversità culturale del proprio territorio.
Data inizio prevista	30/06/2025
Data fine prevista	04/07/2025
Sede dove è previsto il modulo	VIIC88000X
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Conosciamo Valdagno 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 7.460,00</b>

## 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**