AVVISO - 81652, 23/05/2025, FSE+, Piano Estate 2025-2026
CANDIDATURA N. 15632
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.C. "C. COLOMBO"
Codice meccanografico	RMIC83800A
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA DELL'IPPOCAMPO, 41
Provincia	ROMA
Comune	FIUMICINO
CAP	00054
Telefono	0665210780
Email	RMIC83800A@istruzione.it
Sito web	https://www.iccolombo.edu.it/
Numero Alunni	949
Plessi	RMIC83800A RMAA838017 RMAA838028 RMEE83801C RMEE83802D RMMM83801B

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

RIEPILOGO CANDIDATURA	
Avviso	Piano Estate 2025-2026
Istituto	RMIC83800A - I.C. "C. COLOMBO"
Codice candidatura	15632
Importo totale richiesto	€ 79.880,00

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI	
Progetto	**Importo**
ESO4.6.A4.A - Ancora un'estate insieme	€ 79.880,00
TOTALE PROGETTI	€ 79.880,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI			
Sottoazione	**Tipologia modulo**	**Titolo**	**Importo**
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Insieme si può	€ 7.237,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Mettiamoci in gioco	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Crescere insieme	€ 7.014,00
ESO4.6.A4.A	Competenze in materia di cittadinanza	La forza della convivenza civile	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Le parole che uniscono	€ 7.014,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	La bottega delle parole	€ 7.237,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Tra le righe	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Numeri e strategie	€ 7.014,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Dal problema alla soluzione	€ 7.014,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Allenamento digitale	€ 7.014,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Cittadini digitali crescono	€ 7.014,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Ragazzi digitali	€ 5.754,00
TOTALE MODULI			€ 79.880,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Ancora un'estate insieme
ESO4.6.A4
ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - Ancora un'estate insieme

Descrizione	Il progetto, destinato agli alunni di scuola primaria e secondaria di primo grado, intende sviluppare e potenziare competenze trasversali e disciplinari, attraverso attività pratiche e collaborative. L'obiettivo principale di questi percorsi è favorire l'inclusione, promuovere la socialità e offrire occasioni concrete di apprendimento esperienziale. Attraverso percorsi formativi prevalentemente a carattere operativo e ludico, si prevede di raggiungere il potenziamento delle competenze disciplinari relative alla lingua italiana, alla matematica alle scienze, alla tecnologia, delle competenze in materia di cittadinanza, della competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare, del pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali. I laboratori proposti si configurano come spazi dinamici e partecipativi nei quali gli studenti possono sviluppare competenze trasversali, migliorare la propria autostima e sperimentare relazioni positive in un ambiente accogliente e inclusivo. I percorsi formativi permetteranno agli alunni di consolidare i contenuti disciplinari attraverso metodologie innovative, che avranno lo scopo di migliorare il livello di motivazione e di supportare l'apprendimento. Le attività previste infatti, grazie all'introduzione di metodologie innovative e particolarmente coinvolgenti, permetteranno agli alunni di sviluppare, insieme a maggiori abilità relative ai contenuti disciplinari, anche competenze trasversali in grado di coinvolgere gli studenti e renderli protagonisti del processo di apprendimento. Parallelamente, il progetto prevede l'attivazione di laboratori creativi di vario genere (musicali, sportivi, manipolativi, artistici, ecc.), finalizzati all'acquisizione di competenze sociali, relazionali, operative e imprenditoriali, anch'esse importanti per la formazione della personalità, per il supporto all'apprendimento e per la costruzione del proprio progetto di vita. La scelta dei progetti avrà carattere interdisciplinare, al fine di sviluppare competenze chiave, capacità logico-critiche, senso di appartenenza e collaborazione, innovazione e creatività, riconoscimento delle diverse intelligenze, riduzione delle barriere disciplinari. I laboratori interdisciplinari infatti per la loro trasversalità sono in grado di coinvolgere maggiormente gli studenti in attività pratiche e progetti che risultano più interessanti e rilevanti rispetto all'apprendimento tradizionale. Questo maggiore coinvolgimento può aumentare la motivazione e l'interesse degli studenti, riducendo il rischio di abbandono scolastico. Inoltre favorisce l'apprendimento significativo in quanto

	gli studenti scoprono come le conoscenze apprese in diverse discipline possono integrarsi ed applicarsi a problemi reali. Il progetto prevede la realizzazione di n. 11 laboratori per alunni di scuola primaria e n. 3 laboratori per studenti della scuola secondaria di primo grado, da realizzarsi nel corso di due anni scolastici, da giugno 2025 a settembre 2026 . L'acquisizione delle competenze trasversali sarà monitorata tramite l'utilizzo di griglie di osservazione in ingresso, in itinere e in uscita, al fine di documentare il percorso di miglioramento realizzato attraverso le attività proposte. È inoltre prevista un'importante attività di documentazione sia riguardante gli elementi progettuali educativo/didattici, sia relativa alle attività stesse. Si prevede infatti la realizzazione di uno spazio web attraverso il quale la documentazione descrittiva del progetto, le immagini (video, foto) e i prodotti realizzati saranno resi disponibili per i docenti dell'Istituto, al fine di promuovere un'adeguata diffusione delle buone pratiche. La documentazione visiva in formato digitale sarà diffusa sul sito web e sui social dell'Istituto.
Codice CUP	J64D25001720007
Data inizio prevista	18/06/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	12
Importo richiesto	€ 79.880,00

MODULO	
Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	112950 - Insieme si può

Descrizione	il percorso ha come obiettivo lo sviluppo della competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare attraverso il lavoro con gli altri con un approccio di tipo laboratoriale. La finalità è la realizzazione di percorsi formativi e interdisciplinari per favorire l'integrazione e l'inclusività. Lo scopo principale è quello di migliorare la consapevolezza di sé, la gestione emotiva, la resilienza. Ampliare le capacità di comunicazione, collaborazione, lavoro di squadra, empatia. Il percorso intende proporre momenti che rinforzino le capacità di problem-solving, il pensiero critico, la creatività. Attività pratiche come giochi di ruolo, disegni e discussioni di gruppo dove i bambini imparano a riconoscere, comprendere e gestire le proprie emozioni. Si prevede di attivare percorsi attraverso i quali gli alunni saranno incoraggiati a identificare le emozioni che provano in situazioni specifiche e a trovare modi positivi per affrontarle. Le competenze trasversali coinvolte nel progetto saranno: Comunicazione nella lingua italiana Imparare ad imparare Competenze sociali e civiche Spirito d'iniziativa e imprenditorialità Competenze artistiche e motorie. Le metodologie previste saranno didattica laboratoriale cooperative learning peer education problem solving debate Attività previste: Lavori di gruppo: creazione di lapbook, cartelloni, diorami, manufatti con argilla e altro materiale come carta, cartoncino e materiale di riciclo. Giochi di ruolo, disegni e discussioni. Giochi didattici (anche digitali) e motori basati sul problem-solving con proposte di sfide accattivanti. Il filo conduttore è il potenziamento di competenze come la collaborazione (impegno in attività di gruppo e lavoro di squadra in cui si riconoscono e rispettano gli altri) e la mentalità di crescita (accrescere il potenziale proprio e degli altri di imparare e progredire continuamente).
Data inizio prevista	18/06/2025
Data fine prevista	12/09/2025
Sede dove è previsto il modulo	RMEE83802D

Numero destinatari	19
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Insieme si può

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	€ 2.907,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.330,00
TOTALE				€ 7.237,00

MODULO	
Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	112964 - Numeri e strategie

Descrizione	Il percorso proposto ha come finalità quello di promuovere l'apprendimento divertente e pratico di concetti matematici, scientifici e tecnologici attraverso attività coinvolgenti e interattive, utilizzando anche strumenti digitali. Il laboratorio fornirà ai bambini un'esperienza pratica incoraggiandoli ad esplorare, scoprire e imparare in modo attivo promuovendo la collaborazione e il lavoro di squadra, stimolando la curiosità scientifica e matematica favorendo lo sviluppo delle abilità logiche, critiche e creative. Il laboratorio si caratterizza come spazio fisico e mentale, con l'utilizzo del problem-posing, del problem-solving, della modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. Le competenze trasversali coinvolte nel progetto saranno: Comunicazione nella lingua italiana Imparare ad imparare Competenze sociali e civiche Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia Competenza digitale Le metodologie previste saranno didattica laboratoriale cooperative learning peer education problem solving debate Attività previste Le attività pensate riguardano giochi logici, giochi interattivi, escape room, giochi con le carte, il tangram, il Filetto (tris); la costruzione di strutture e modelli. Esplorazione dei robot: i bambini avranno l'opportunità di giocare con robot semplici e di base, imparando come vengono programmati e controllati; utilizzeranno la logica e la risoluzione dei problemi per completare semplici compiti con i robot. Giochi di ruolo tipo "Il negozio di matematica dove i bambini giocheranno a fare i negozianti e i clienti in un negozio dove dovranno utilizzare la matematica per fare acquisti, calcolare il cambio e gestire il denaro". Osservazioni, ipotesi, esperimenti. Osservazione al microscopio. Funzioni principali di applicazioni informatiche. Utilizzo del computer per giochi didattici. Uso dei programmi Word e Paint.
Data inizio prevista	18/06/2025

Data fine prevista	30/09/2025
Sede dove è previsto il modulo	RMEE83802D
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Numeri e strategie

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	€ 2.754,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.260,00
TOTALE				€ 7.014,00

MODULO	
Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	112984 - Allenamento digitale

Descrizione	Il progetto intende sviluppare il pensiero computazionale per migliorare le capacità di problem solving e dare impulso alle STEAM (Science, Tecnology, Engineering, Art, Maths). Le attività di coding avvieranno all'uso consapevole del computer, aiuteranno a comprendere che le dotazioni tecnologiche sono strumenti attraverso i quali realizzare dei progetti, svilupperanno il pensiero riflessivo e procedurale, favoriranno l'utilizzo diretto di conoscenze matematiche, linguistiche, antropologiche e scientifiche, promuoveranno il lavoro cooperativo, svilupperanno il pensiero creativo, indurranno alla riflessione sull'errore come nuovo spunto di lavoro, incrementeranno le capacità di espressione linguistica sia orale che scritta per comunicare il proprio operato agli altri o come memoria personale, Il percorso prevede l'uso di codici, algoritmi, istruzioni e diagrammi di flusso. I temi da sviluppare saranno: Le competenze trasversali coinvolte nel progetto saranno: Comunicazione nella lingua italiana- Imparare ad imparare Competenze sociali e civiche- Spirito d'iniziativa e imprenditorialità Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia Competenza digitale Le metodologie previste saranno didattica laboratoriale cooperative learning peer education problem solving debate Attività previste: Coding unplugged. Il gioco di ruolo: programmatore e robot. Giochi di direzionalità, lateralità e orientamento nello spazio. Spostamenti sulla scacchiera su istruzioni scritte e orali da parte dei compagni e seguendo le indicazioni di una simbologia iconica condivisa. Rappresentazioni grafiche e verbalizzazione dei percorsi. Scrittura di un algoritmo (sequenza di istruzioni) usando un insieme di comandi predefiniti per guidare i compagni nel riprodurre un percorso. Giochi con CodyRoby. Giochi matematici. Giochi di logica matematica. Il linguaggio del computer e l'algoritmo, la programmazione a blocchi con l'uso della piattaforma Code.org (Programma il Futuro- CINI-MIUR). Le basi di Scratch. La programmazione unplugged con Cody Roby.
Data inizio prevista	08/06/2026

Data fine prevista	30/09/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMEE83802D
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Allenamento digitale

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	€ 2.754,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.260,00
TOTALE				€ 7.014,00

MODULO	
Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	112989 - Dal problema alla soluzione

Descrizione	Il percorso proposto ha come finalità quello di promuovere l'apprendimento divertente e pratico di concetti matematici, scientifici e tecnologici attraverso attività coinvolgenti e interattive, utilizzando anche strumenti digitali. Il laboratorio fornirà ai bambini un'esperienza pratica incoraggiandoli ad esplorare, scoprire e imparare in modo attivo promuovendo la collaborazione e il lavoro di squadra, stimolando la curiosità scientifica e matematica favorendo lo sviluppo delle abilità logiche, critiche e creative. Il laboratorio si caratterizza come spazio fisico e mentale, con l'utilizzo del problem-posing, del problem-solving, della modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. Le competenze trasversali coinvolte nel progetto saranno: Comunicazione nella lingua italiana Imparare ad imparare Competenze sociali e civiche Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia Competenza digitale Le metodologie previste saranno didattica laboratoriale cooperative learning peer education problem solving debate Attività previste Le attività pensate riguardano giochi logici, giochi interattivi, escape room, giochi con le carte, il tangram, il Filetto (tris); la costruzione di strutture e modelli. Esplorazione dei robot: i bambini avranno l'opportunità di giocare con robot semplici e di base, imparando come vengono programmati e controllati; utilizzeranno la logica e la risoluzione dei problemi per completare semplici compiti con i robot. Giochi di ruolo tipo "Il negozio di matematica dove i bambini giocheranno a fare i negozianti e i clienti in un negozio dove dovranno utilizzare la matematica per fare acquisti, calcolare il cambio e gestire il denaro". Osservazioni, ipotesi, esperimenti. Osservazione al microscopio. Funzioni principali di applicazioni informatiche. Utilizzo del computer per giochi didattici. Uso dei programmi Word e Paint.
Data inizio prevista	08/06/2026

Data fine prevista	30/09/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMEE83801C
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Dal problema alla soluzione

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	€ 2.754,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.260,00
TOTALE				€ 7.014,00

MODULO	
Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	112975 - Le parole che uniscono

Descrizione	Il laboratorio mira a fornire ai bambini uno spazio interattivo e coinvolgente per approfondire le loro competenze linguistiche nella lingua madre attraverso attività creative e stimolanti. Le competenze chiave hanno come obiettivo il pieno sviluppo e la realizzazione personale, poiché contribuiscono ad una vita positiva nella società della conoscenza. Lo sviluppo delle competenze in lingua madre consente al soggetto di interagire in modo adeguato e creativo nei diversi contesti culturali e sociali, promuovendo le capacità di comprensione, sintesi e argomentazione attraverso l'uso di una comunicazione efficace. Gli obiettivi formativi mirano ad arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). I bambini giocheranno con la lingua italiana per costruire catene di parole, incroci sillabici, cambi di consonanti e/o vocali in una parola e per ampliare attraverso giochi linguistici il loro patrimonio lessicale. Le competenze trasversali coinvolte nel progetto saranno: Comunicazione nella lingua italiana Imparare ad imparare Competenze sociali e civiche Spirito d'iniziativa e imprenditorialità Consapevolezza ed espressione culturale Le metodologie previste saranno: didattica laboratoriale cooperative learning peer education problem solving Attività previste: Le attività prevedono la proposta di giochi linguistici da svolgere in gruppo e la creazione di canzoni e filastrocche. Sarà utilizzato anche lo strumento del Karaoke per esibizioni musicali con le canzoni create. Le attività linguistiche saranno arricchite con momenti teatrali con giochi di improvvisazione per apprendere all'uso flessibile della lingua. Si prevede la lettura e recitazione di piccole scene teatrali e la creazione di maschere o costumi per rappresentare i personaggi delle storie lette. Inoltre, saranno

	proposti giochi di ruolo che simulano situazioni di vita quotidiana (fare la spesa, andare dal dottore, ordinare al ristorante, ecc.), dove l'utilizzo della lingua madre sarà dedicato a comunicare e risolvere le situazioni proposte. Saranno infine proposti giochi interattivi e digitali, ma anche attività creative attraverso i dadi racconta storie, il gioco della catena, acrostici, parole intrecciate.
Data inizio prevista	08/06/2026
Data fine prevista	30/09/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMEE83801C
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Le parole che uniscono

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	€ 2.754,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.260,00
TOTALE				€ 7.014,00

MODULO	
Tipo modulo	Competenze in materia di cittadinanza
Titolo modulo	113050 - La forza della convivenza civile
Descrizione	Il laboratorio intende promuovere tra gli studenti la consapevolezza del rispetto come valore fondante della comunità scolastica e della società, attraverso attività pratiche, riflessioni condivise e giochi di ruolo. Saranno sviluppati i seguenti temi: - Rispetto reciproco: ascolto attivo, empatia, valorizzazione delle differenze - Legalità e responsabilità: comportamenti corretti, consapevolezza dei diritti e dei doveri - Comunicazione positiva: linguaggio inclusivo, gestione dei conflitti, prevenzione del bullismo. Le attività previstre comprenderanno discussioni guidate riguardanti l'analisi di situazioni quotidiane per riflettere su atteggiamenti rispettosi e non, esperienze di Role-playing con simulazioni di conflitti per esercitare la gestione pacifica delle divergenze, laboratori creativi con realizzazione di poster, slogan e video per sensibilizzare alla cultura del rispetto. Inoltre si prevede la testimonianza di persone che hanno vissuto esperienze significative legate al rispetto e alla legalità. Risultati attesi - Sviluppo di competenze relazionali e comunicative. - Acquisizione di strumenti per la gestione pacifica dei conflitti. - Sensibilizzazione alla cultura del rispetto e della legalità. - Partecipazione attiva alla costruzione di un ambiente scolastico inclusivo e armonioso. focus-scuola.it Questo laboratorio si inserisce nel quadro dell'insegnamento dell'Educazione Civica, come previsto dalla Legge 92/2019, con l'obiettivo di formare cittadini consapevoli e responsabili, rispettosi dei diritti e dei doveri sanciti dalla Costituzione italiana.
Data inizio prevista	19/01/2026
Data fine prevista	18/12/2026

Sede dove è previsto il modulo	RMMM83801B
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

La forza della convivenza civile

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
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO	
Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	112997 - Mettiamoci in gioco

Descrizione	Con il laboratorio si intende garantire uno spazio di relazione che permetta ai ragazzi di vivere e condividere un'esperienza di gruppo utile a generare un'atmosfera positiva e funzionale agli apprendimenti. Il percorso intende sviluppare e potenziare le competenze personali e sociali, il pensiero critico, la capacità di risolvere problemi e di collaborare in gruppo, attraverso attività ludiche, creative e cooperative. Il progetto intende generare effetti positivi prolungati nel tempo agendo sui seguenti obiettivi: Favorire la socialità e il benessere all'interno della scuola Valorizzare la socialità, con particolare attenzione alla costituzione di un gruppo affiatato, dinamico e solidale Incentivare nei ragazzi lo spirito critico, l'autonomia di pensiero e di scelta valorizzando attitudini e capacità peculiari Sviluppare pensiero critico, problem solving e capacità collaborative. Migliorare la capacità di gestire emozioni e relazioni Rafforzare la consapevolezza di sé e degli altri Promuovere il rispetto delle regole e dei ruoli Le competenze trasversali coinvolte nel progetto saranno: Comunicazione nella lingua italiana Imparare ad imparare Competenze sociali e civiche Spirito d'iniziativa e imprenditorialità Le metodologie previste saranno Apprendimento cooperativo Laboratorio esperienziale Didattica ludica Problem solving di gruppo Circle time e riflessione condivisa Attività previste: Giochi cooperativi e di fiducia, escape room didattiche e giochi logici di gruppo, problem solving cooperativo, creazione di giochi da tavolo e attività creative, riflessione sulle strategie utilizzate, sfide a squadre di problem solving su situazioni quotidiane e scolastiche, brainstorming e mappe mentali sulle strategie utilizzate, giochi di ruolo, disegni e discussioni, diario delle emozioni e dei successi, giochi di fiducia, progettazione e realizzazione con materiale di recupero di un oggetto funzionale o creativo, creazione di un memory gigante con carte che rappresentano strategie di studio e apprendimento (gli studenti devono abbinarle e spiegare in quali situazioni le userebbero;

	simulazione di situazioni quotidiane di conflitto, collaborazione o difficoltà scolastiche e interpretazione di diversi ruoli (es. mediatore,insegnante, compagno,…).
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	12/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	RMMM83801B
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Mettiamoci 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	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO	
Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	112958 - Cittadini digitali crescono

Descrizione	Il progetto intende sviluppare il pensiero computazionale per migliorare le capacità di problem solving e dare impulso alle STEAM (Science, Tecnology, Engineering, Art, Maths). Le attività di coding: avvieranno all'uso consapevole del computer, aiuteranno a comprendere che le dotazioni tecnologiche sono strumenti attraverso i quali realizzare dei progetti, svilupperanno il pensiero riflessivo e procedurale, favoriranno l'utilizzo diretto di conoscenze matematiche, linguistiche, antropologiche e scientifiche, promuoveranno il lavoro cooperativo, svilupperanno il pensiero creativo, indurranno alla riflessione sull'errore come nuovo spunto di lavoro, incrementeranno le capacità di espressione linguistica sia orale che scritta per comunicare il proprio operato agli altri o come memoria personale, Il percorso prevede l'uso di codici, algoritmi, istruzioni e diagrammi di flusso. I temi da sviluppare saranno: il linguaggio del computer e l'algoritmo la programmazione a blocchi con l'uso della piattaforma Code.org le basi di Scratch la programmazione unplugged con Cody Roby Le competenze trasversali coinvolte nel progetto saranno: Comunicazione nella lingua italiana- Imparare ad imparare Competenze sociali e civiche- Spirito d'iniziativa e imprenditorialità Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia Competenza digitale Le metodologie previste saranno didattica laboratoriale cooperative learning peer education problem solving debate Attività previste: Coding unplugged. Il gioco di ruolo: programmatore e robot. La piattaforma Code.org (Programma il Futuro- CINI-MIUR). Giochi di direzionalità, lateralità e orientamento nello spazio. Spostamenti sulla scacchiera su istruzioni scritte e orali da parte dei compagni e seguendo le indicazioni di una simbologia iconica condivisa. Rappresentazioni grafiche e verbalizzazione dei percorsi. Scrittura di un algoritmo (sequenza di istruzioni) usando un insieme di comandi predefiniti per guidare i compagni nel riprodurre un percorso. Giochi con CodyRoby. Giochi matematici. Giochi di logica matematica

Data inizio prevista	18/06/2025
Data fine prevista	30/09/2025
Sede dove è previsto il modulo	RMEE83801C
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Cittadini digitali crescono

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	€ 2.754,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.260,00
TOTALE				€ 7.014,00

MODULO	
Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	113006 - Ragazzi digitali
Descrizione	Si prevede l'attivazione di un laboratorio digitale per studenti di Scuola Secondaria di primo grado che possa essere un potente strumento educativo per sviluppare competenze tecnologiche, promuovere la creatività e migliorare la collaborazione tra studenti. La finalità del progetto è creare un laboratorio digitale ben strutturato che può trasformare l'esperienza educativa degli studenti rendendola più dinamica, coinvolgente e pertinente al mondo contemporaneo. Il laboratorio intende sviluppare le competenze digitali, il pensiero critico, la creatività e la risoluzione dei problemi, la cooperazione, il lavoro di squadra e la collaborazione tra pari. Le competenze trasversali coinvolte nel progetto saranno: Comunicazione nella lingua italiana- Imparare ad imparare Competenze sociali e civiche Spirito d'iniziativa e imprenditorialità Competenza digitale Le metodologie previste saranno didattica laboratoriale cooperative learning peer education problem solving debate gamification Attività previste: Progetti di coding, creazione di semplici giochi, animazioni e storie interattive utilizzando Scratch o simili, design e stampa 3D, progettazione di oggetti 3D, creazione di video, podcast o blog su argomenti di interesse per gli studenti, programmazione e robotica, progettazione, disegno e realizzazione di oggetti in materiali diversi
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	12/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	RMMM83801B
Numero destinatari	18

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

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Ragazzi digitali

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	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO	
Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	112945 - La bottega delle parole

Descrizione	Il laboratorio mira a fornire ai bambini uno spazio interattivo e coinvolgente per approfondire le loro competenze linguistiche nella lingua madre attraverso attività creative e stimolanti. Le competenze chiave hanno come obiettivo il pieno sviluppo e la realizzazione personale, poiché contribuiscono ad una vita positiva nella società della conoscenza. Lo sviluppo delle competenze in lingua madre consente al soggetto di interagire in modo adeguato e creativo nei diversi contesti culturali e sociali, promuovendo le capacità di comprensione, sintesi e argomentazione attraverso l'uso di una comunicazione efficace. Gli obiettivi formativi mirano ad arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). I bambini giocheranno con la lingua italiana per costruire catene di parole, incroci sillabici, cambi di consonanti e/o vocali in una parola e per ampliare attraverso giochi linguistici il loro patrimonio lessicale. Le competenze trasversali coinvolte nel progetto saranno: Comunicazione nella lingua italiana Imparare ad imparare Competenze sociali e civiche Spirito d'iniziativa e imprenditorialità Consapevolezza ed espressione culturale Competenza digitale Le metodologie previste saranno: didattica laboratoriale cooperative learning peer education problem solving Attività previste: Le attività prevedono la proposta di giochi linguistici da svolgere in gruppo e la creazione di canzoni e filastrocche. Sarà utilizzato anche lo strumento del Karaoke per esibizioni musicali con le canzoni create. Le attività linguistiche saranno arricchite con momenti teatrali con giochi di improvvisazione per apprendere all'uso flessibile della lingua. Si prevede la lettura e recitazione di piccole scene teatrali e la creazione di maschere o costumi per

	rappresentare i personaggi delle storie lette. Inoltre, saranno proposti giochi di ruolo che simulano situazioni di vita quotidiana (fare la spesa, andare dal dottore, ordinare al ristorante, ecc.), dove l'utilizzo della lingua madre sarà dedicato a comunicare e risolvere le situazioni proposte. Saranno infine proposti giochi interattivi e digitali, ma anche attività creative attraverso i dadi racconta storie, il gioco della catena, acrostici, parole intrecciate.
Data inizio prevista	18/06/2025
Data fine prevista	12/09/2025
Sede dove è previsto il modulo	RMEE83801C
Numero destinatari	19
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

La bottega delle parole

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	€ 2.907,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.330,00
TOTALE				€ 7.237,00

MODULO	
Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	112995 - Crescere insieme

Descrizione	il percorso ha come obiettivo lo sviluppo della competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare attraverso il lavoro con gli altri con un approccio di tipo laboratoriale. La finalità è la realizzazione di percorsi formativi e interdisciplinari per favorire l'integrazione e l'inclusività. Lo scopo principale è quello di migliorare la consapevolezza di sé, la gestione emotiva, la resilienza. Ampliare le capacità di comunicazione, collaborazione, lavoro di squadra, empatia. Il percorso intende proporre momenti che rinforzino le capacità di problem-solving, il pensiero critico, la creatività. Attività pratiche come giochi di ruolo, disegni e discussioni di gruppo dove i bambini imparano a riconoscere, comprendere e gestire le proprie emozioni. Si prevede di attivare percorsi attraverso i quali gli alunni saranno incoraggiati a identificare le emozioni che provano in situazioni specifiche e a trovare modi positivi per affrontarle. Le competenze trasversali coinvolte nel progetto saranno: Comunicazione nella lingua italiana Imparare ad imparare Competenze sociali e civiche Spirito d'iniziativa e imprenditorialità Competenze artistiche e motorie. Le metodologie previste saranno didattica laboratoriale cooperative learning peer education problem solving debate Attività previste: Lavori di gruppo: creazione di lapbook, cartelloni, diorami, manufatti con argilla e altro materiale come carta, cartoncino e materiale di riciclo. Giochi di ruolo, disegni e discussioni. Giochi didattici (anche digitali) e motori basati sul problem-solving con proposte di sfide accattivanti. Il filo conduttore è il potenziamento di competenze come la collaborazione (impegno in attività di gruppo e lavoro di squadra in cui si riconoscono e rispettano gli altri) e la mentalità di crescita (accrescere il potenziale proprio e degli altri di imparare e progredire continuamente).
Data inizio prevista	08/06/2026
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMEE83802D

Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Crescere insieme

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	€ 2.754,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.260,00
TOTALE				€ 7.014,00

MODULO	
Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	113022 - Tra le righe

Descrizione	il laboratorio intende stimolare negli studenti il piacere della lettura e della scrittura, potenziando le capacità di espressione personale e creativa, di comprensione del testo e di produzione scritta in lingua italiana. La finalità del progetto è potenziare la comprensione del testo attraverso letture guidate e condivise, favorire la scrittura creativa come mezzo di espressione di sé, sviluppare la capacità di rielaborare in modo personale contenuti e suggestioni letterarie, migliorare la padronanza lessicale e sintattica della lingua italiana, rafforzare la capacità di ascolto, di confronto e di condivisione di idee. Le competenze chiave hanno come obiettivo il pieno sviluppo e la realizzazione personale, poiché contribuiscono ad una vita positiva nella società della conoscenza. Lo sviluppo delle competenze in lingua madre consente al soggetto di interagire in modo adeguato e creativo nei diversi contesti culturali e sociali, promuovendo le capacità di comprensione, sintesi e argomentazione attraverso l'uso di una comunicazione efficace. Le competenze trasversali coinvolte nel progetto saranno: Comunicazione nella lingua italiana Imparare ad imparare Competenze sociali e civiche Spirito d'iniziativa e imprenditorialità Consapevolezza ed espressione culturale Le metodologie previste saranno: didattica laboratoriale cooperative learning peer education brainstorming Attività previste: Lettura animata e condivisa di racconti, poesie e brevi testi letterari. Scrittura di racconti brevi, filastrocche, lettere immaginarie, articoli di giornalino scolastico. Giochi di scrittura creativa: mescola-storie, frasi impossibili, titoli stravaganti. Creazione di racconti a più mani. Riscrittura di finali alternativi a racconti letti. Scrittura di poesie su temi assegnati o liberi. Giochi linguistici da svolgere in gruppo e la creazione di canzoni e filastrocche. Giochi interattivi e digitali.

Data inizio prevista	19/01/2026
Data fine prevista	18/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMMM83801B
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Tra le righe

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	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

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