

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

CANDIDATURA N. 34333

ANAGRAFICA SCUOLA

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE CENTRO 3 - -BRESCIA
Prot. 0005648 del 04/06/2026
VI-1 (Uscita)

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	IC CENTRO 3 BRESCIA
Codice meccanografico	BSIC81600V
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA DEI MILLE 4/B
Provincia	BRESCIA
Comune	BRESCIA
CAP	25100
Telefono	0303753253
Email	BSIC81600V@istruzione.it
Sito web	www.iccentro3.edu.it/
Numero Alunni	1145
Plessi	BSIC81600V BSEE816011 BSEE816022 BSEE816033 BSEE816055 BSMM81601X BSMM816021

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2026-2027
Istituto	BSIC81600V - IC CENTRO 3 BRESCIA
Codice candidatura	34333
Importo totale richiesto	€ 78.780,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	5125
Data Delibera Collegio docenti	19/05/2026
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	5583
Data Delibera Consiglio d'istituto	03/06/2026

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - Fuori-di-Classe Labs: Scienze, Arte e Sport	€ 78.780,00
TOTALE PROGETTI	€ 78.780,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	IC 2: Voci in Gioco	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	MO1. La scuola si racconta	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	MAR1. La scuola si racconta	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	IC1: Scatole Sonore e Colori in Movimento	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	MA1: Nell'Arte un Tesoro	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	MA2: La scena sonora	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	CA1 La Parola Prende Forma: Tra Arte, Poesia e Materia	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	CA2. Fairplay: gioco, movimento e benessere	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	MO2. Sport e territorio	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	MAR2. Fuoriclasse	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	MAR3. STEM Lab: idee, creatività e innovazione.	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	MO3. Io, Noi e il Mondo	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	CA3. Robotica in gioco: dall'esperienza alla realtà	€ 6.060,00
TOTALE MODULI			€ 78.780,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Fuori-di-Classe Labs: Scienze, Arte e Sport

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - Fuori-di-Classe Labs: Scienze, Arte e Sport
Descrizione	Il progetto si inserisce nell'ambito delle iniziative del Piano Estate promosse dal Ministero dell'Istruzione e del Merito, con l'obiettivo di ampliare l'offerta formativa della scuola attraverso percorsi educativi, laboratoriali e inclusivi rivolti agli alunni della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado. La proposta progettuale prevede l'attivazione di tredici moduli afferenti a diverse aree di intervento, tra cui educazione motoria e sportiva, espressione culturale e artistica, discipline STEM, cittadinanza digitale, educazione relazionale e benessere personale. I percorsi saranno realizzati durante i periodi di sospensione delle attività didattiche, in particolare nel periodo estivo e in ulteriori momenti dell'anno scolastico, al fine di offrire agli studenti occasioni di crescita, socializzazione e apprendimento in contesti flessibili e stimolanti. Attraverso attività laboratoriali, esperienze cooperative e metodologie attive, i moduli intendono valorizzare le potenzialità di ciascun alunno, promuovere il successo formativo e contrastare situazioni di fragilità, isolamento e dispersione scolastica. Le proposte educative favoriranno inoltre il consolidamento delle competenze sociali, relazionali e civiche, incentivando la partecipazione attiva, la creatività, il lavoro di gruppo e il senso di appartenenza alla comunità scolastica. I percorsi comprenderanno attività sportive e multisportive, laboratori artistici ed espressivi, esperienze di scrittura e comunicazione attraverso la redazione del giornale scolastico, attività orientate al benessere psicofisico quali yoga educativo e percorsi relazionali, oltre a laboratori dedicati alle competenze digitali, scientifiche e tecnologiche. L'intero progetto si propone di trasformare la scuola in uno spazio aperto, accogliente e dinamico, capace di offrire agli studenti opportunità educative significative anche oltre il tempo scuola tradizionale, rafforzando il legame tra apprendimento, benessere, inclusione e territorio.
Codice CUP	E84D26004730007
Data inizio prevista	10/06/2026

Data fine prevista	30/06/2027
Numero moduli	13
Importo richiesto	€ 78.780,00

MODULO	
Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	293423 - IC 2: Voci in Gioco
Descrizione	Il progetto, intitolato "Voci in Gioco", è un percorso corale e daccapo inclusivo che utilizza il canto come strumento di espressione emotiva, crescita relazionale e sviluppo cognitivo. Attraverso un approccio ludico e attivo, i bambini esplorano la propria voce partendo dalla respirazione e dall'uso dei suoni del corpo (body percussion) per interiorizzare il ritmo. Il repertorio spazia da canti tradizionali e filastrocche ritmiche a brani polifonici elementari (come i canoni), scelti per stimolare l'ascolto reciproco e l'intonazione. Cantare insieme in un coro educa i bambini a sintonizzarsi con l'altro, a rispettare i tempi del gruppo e a superare la timidezza, trasformando ogni singola voce in un elemento fondamentale di un'unica identità collettiva. Il percorso si conclude con una performance finale, in cui il canto diventa un racconto condiviso e una festa per l'intera comunità scolastica.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	BSIC81600V
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

IC 2: Voci in Gioco

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

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria; sport, gioco didattico
Titolo modulo	293388 - CA2. Fairplay: gioco, movimento e benessere
Descrizione	Il modulo "Fairplay: gioco, movimento e benessere" è rivolto agli alunni della scuola primaria e intende promuovere il piacere del movimento attraverso attività ludico-motorie e percorsi di multisport adeguati all'età evolutiva degli alunni. Le attività saranno orientate allo sviluppo degli schemi motori di base, della coordinazione, dell'equilibrio e della percezione corporea, favorendo al tempo stesso la socializzazione e la partecipazione attiva. Attraverso giochi individuali e di gruppo, percorsi motori, attività cooperative e prime esperienze multisportive, gli alunni saranno guidati a vivere il movimento come occasione di benessere, espressione personale e relazione positiva con gli altri. Particolare attenzione sarà dedicata all'inclusione, al rispetto delle regole, alla collaborazione e alla valorizzazione delle potenzialità di ciascuno, in un clima sereno e motivante. Inoltre, il modulo mira inoltre a promuovere corretti stili di vita e a rafforzare il legame tra scuola, benessere e crescita personale.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	BSEE816022
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

CA2. Fairplay: gioco, movimento e benessere

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

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	293433 - MO1. La scuola si racconta

Descrizione

"Il modulo "La scuola si racconta" intende coinvolgere gli alunni in un'esperienza laboratoriale di giornalismo scolastico finalizzata alla realizzazione del giornalino della scuola, inteso come spazio di espressione, partecipazione e comunicazione della comunità scolastica.

Attraverso la simulazione di una vera e propria redazione, gli studenti avranno l'opportunità di sperimentare diversi ruoli e compiti organizzativi, quali giornalisti, redattori, editor, grafici e creatori di contenuti multimediali, collaborando alla progettazione e alla produzione di articoli, interviste, reportage, rubriche e materiali informativi dedicati alla vita scolastica e al territorio. Il percorso sarà orientato al potenziamento delle competenze alfabetiche funzionali, comunicative e digitali, favorendo lo sviluppo della capacità di scrittura, sintesi, revisione dei testi e utilizzo consapevole dei linguaggi verbali e visivi. Gli alunni saranno guidati a ricercare informazioni, verificare fonti, organizzare contenuti e comunicare in modo efficace e responsabile.

Sarà dato spazio allo sviluppo del pensiero critico, della creatività e della cittadinanza digitale, promuovendo un uso corretto e consapevole dei mezzi di comunicazione e delle tecnologie digitali. Il lavoro di gruppo consentirà inoltre di rafforzare competenze relazionali e collaborative, valorizzando il contributo di ciascuno e favorendo la partecipazione attiva alla vita della scuola.

Il giornalino scolastico diventerà così uno strumento di racconto, condivisione e valorizzazione delle esperienze vissute dagli studenti, rafforzando il senso di appartenenza alla comunità scolastica e il dialogo tra scuola, famiglie e territorio. Il giornalino scolastico rappresenta uno straordinario strumento didattico, ma si apre alla scrittura creativa che trasforma in un vero e proprio laboratorio di espressione per gli studenti delle medie. Integrare la creatività nella redazione non significa rinunciare al rigore giornalistico, ma arricchire la cronaca della vita scolastica con la forza dell'immaginazione, offrendo ai ragazzi uno spazio unico per sperimentare con le parole in un'età di grandi cambiamenti. All'interno del giornalino, la scrittura creativa può prendere la forma di rubriche innovative e accattivanti. Gli studenti possono cimentarsi nelle "interviste impossibili", dare vita a brevi racconti di finzione a puntate, esplorando generi come il giallo o il fantasy. I benefici didattici e pedagogici di questo approccio sono molteplici. Dal punto di vista linguistico, i vincoli creativi costringono a cercare sinonimi, arricchendo il lessico e migliorando la proprietà

	di linguaggio. A livello relazionale, la scrittura a più mani e l'editing incrociato tra pari abitano gli studenti a collaborare e a gestire le critiche in modo costruttivo. Infine, l'aspetto più prezioso è quello emotivo: la scrittura offre una valvola di sfogo protetta per esprimere le ansie, i desideri e le tappe di crescita tipiche della preadolescenza.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	BSMM81601X
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

MO1. La scuola si racconta

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

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria; sport, gioco didattico
Titolo modulo	293444 - MO2. Sport e territorio
Descrizione	Il modulo "Sport e territorio" si propone di avvicinare gli studenti della scuola secondaria di primo grado alla pratica sportiva attraverso la conoscenza e la sperimentazione delle discipline che caratterizzano il territorio locale, valorizzando sia gli sport di squadra sia quelli individuali. Le attività consentiranno agli alunni di conoscere realtà sportive, associazioni e strutture presenti sul territorio, favorendo il dialogo tra scuola e comunità educante. Attraverso esperienze pratiche, incontri e attività multisportive, gli studenti potranno sviluppare competenze motorie, relazionali e sociali, sperimentando il valore educativo dello sport, anche di quello paralimpico. Il modulo intende promuovere inclusione, collaborazione, rispetto delle regole e fair play, favorendo la partecipazione attiva di tutti gli alunni e il rafforzamento del senso di appartenenza al territorio. Lo sport sarà proposto come strumento di benessere psicofisico, crescita personale e cittadinanza attiva.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	BSMM81601X
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

MO2. Sport e territorio

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

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	293501 - MAR3. STEM Lab: idee, creatività e innovazione.
Descrizione	Il modulo “STEM Lab – Idee, Creatività e Innovazione” intende avvicinare gli alunni al mondo delle discipline STEM attraverso attività laboratoriali innovative, esperienze pratiche e metodologie didattiche attive, capaci di integrare creatività, tecnologia, problem solving e collaborazione. Le attività saranno sviluppate in ambienti di apprendimento flessibili e dinamici, quali aula smart, laboratorio e aula informatica, utilizzando supporti sia materici sia digitali. Gli alunni saranno coinvolti nella realizzazione di esperienze manipolative, creative e tecnologiche finalizzate alla scoperta di concetti scientifici, logici e progettuali attraverso un approccio operativo e inclusivo. Particolare attenzione sarà dedicata alla gamification come strategia educativa per favorire motivazione, partecipazione attiva e apprendimento cooperativo. Attraverso sfide, giochi didattici, attività digitali e percorsi interdisciplinari, gli studenti potranno sviluppare competenze trasversali quali pensiero critico, creatività, capacità di collaborazione e autonomia. Il modulo mira inoltre a potenziare le competenze digitali e scientifiche degli alunni, promuovendo un utilizzo consapevole delle tecnologie e incentivando curiosità, sperimentazione e spirito di iniziativa. Le attività saranno organizzate in un clima inclusivo e partecipativo, valorizzando il contributo di ciascuno e favorendo il successo formativo attraverso metodologie innovative e coinvolgenti.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	BSMM81601X
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

MAR3. STEM Lab: idee, creatività e innovazione.

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

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	293474 - MAR1. La scuola si racconta

Descrizione

"Il modulo "La scuola si racconta" intende coinvolgere gli alunni in un'esperienza laboratoriale di giornalismo scolastico finalizzata alla realizzazione del giornalino della scuola, inteso come spazio di espressione, partecipazione e comunicazione della comunità scolastica.

Attraverso la simulazione di una vera e propria redazione, gli studenti avranno l'opportunità di sperimentare diversi ruoli e compiti organizzativi, quali giornalisti, redattori, editor, grafici e creatori di contenuti multimediali, collaborando alla progettazione e alla produzione di articoli, interviste, reportage, rubriche e materiali informativi dedicati alla vita scolastica e al territorio. Il percorso sarà orientato al potenziamento delle competenze alfabetiche funzionali, comunicative e digitali, favorendo lo sviluppo della capacità di scrittura, sintesi, revisione dei testi e utilizzo consapevole dei linguaggi verbali e visivi. Gli alunni saranno guidati a ricercare informazioni, verificare fonti, organizzare contenuti e comunicare in modo efficace e responsabile.

Sarà dato spazio allo sviluppo del pensiero critico, della creatività e della cittadinanza digitale, promuovendo un uso corretto e consapevole dei mezzi di comunicazione e delle tecnologie digitali. Il lavoro di gruppo consentirà inoltre di rafforzare competenze relazionali e collaborative, valorizzando il contributo di ciascuno e favorendo la partecipazione attiva alla vita della scuola.

Il giornalino scolastico diventerà così uno strumento di racconto, condivisione e valorizzazione delle esperienze vissute dagli studenti, rafforzando il senso di appartenenza alla comunità scolastica e il dialogo tra scuola, famiglie e territorio. Il giornalino scolastico rappresenta uno straordinario strumento didattico, ma si apre alla scrittura creativa che trasforma in un vero e proprio laboratorio di espressione per gli studenti delle medie. Integrare la creatività nella redazione non significa rinunciare al rigore giornalistico, ma arricchire la cronaca della vita scolastica con la forza dell'immaginazione, offrendo ai ragazzi uno spazio unico per sperimentare con le parole in un'età di grandi cambiamenti. All'interno del giornalino, la scrittura creativa può prendere la forma di rubriche innovative e accattivanti. Gli studenti possono cimentarsi nelle "interviste impossibili", dare vita a brevi racconti di finzione a puntate, esplorando generi come il giallo o il fantasy. I benefici didattici e pedagogici di questo approccio sono molteplici. Dal punto di vista linguistico, i vincoli creativi costringono a cercare sinonimi, arricchendo il lessico e migliorando la proprietà

	di linguaggio. A livello relazionale, la scrittura a più mani e l'editing incrociato tra pari abitano gli studenti a collaborare e a gestire le critiche in modo costruttivo. Infine, l'aspetto più prezioso è quello emotivo: la scrittura offre una valvola di sfogo protetta per esprimere le ansie, i desideri e le tappe di crescita tipiche della preadolescenza.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	BSMM81601X
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

MAR1. La scuola si racconta

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

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	293418 - IC1: Scatole Sonore e Colori in Movimento
Descrizione	Il percorso di Arte e Musica, perfettamente integrato nella cornice metodologica dell'Istituto, si propone di sviluppare la percezione sinestetica degli studenti della scuola primaria attraverso un'esperienza laboratoriale che fonde l'ascolto acustico, l'espressione cromatica e la manualità artigianale. Coerentemente con la filosofia del learning by doing, l'attività mette al centro la progettazione e la trasformazione di un oggetto quotidiano di recupero –scatoline e scatole in cartone – che diventa al tempo stesso una cassa di risonanza musicale e una tela tridimensionale su cui sperimentare diverse tecniche pittoriche. Nella prima fase, gli alunni applicano la tecnica del frottage su superfici ruvide e testurizzate per rivestire la struttura, per poi passare all'esplorazione del colore in rapporto al ritmo: guidati dall'ascolto di brani musicali contrastanti, traducono gli stimoli sonori in segni grafici, utilizzando la pittura a dita e spugnature con tonalità fredde per ritmi lenti e fluidi, e tratti spezzati a pennello con tonalità calde per stimoli sonori rapidi e incalzanti. Successivamente, la scatola viene trasformata in un vero e proprio strumento cordofono mediante l'applicazione di elastici di vario spessore attorno a un foro centrale, permettendo l'analisi pratica di concetti acustici come l'altezza e l'intensità del suono. Questa fase costruttiva viene rifinita valorizzando l'approccio astratto attraverso la tecnica del dripping, i cui sgocciolamenti di colore evocano visivamente la vibrazione delle corde. Il percorso si conclude con un'attività cooperativa di musica d'insieme e improvvisazione, in cui gli strumenti creati vengono suonati per generare una partitura visiva non convenzionale: su un grande cartellone comune, gli alunni traducono in tempo reale l'esecuzione musicale dei compagni in forme e linee, consolidando così il legame profondo tra linguaggio sonoro e arti visive in un'ottica di piena inclusione.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	BSIC81600V
Numero destinatari	20

Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

IC1: Scatole Sonore e Colori in Movimento

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

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	293459 - MO3. Io, Noi e il Mondo

Descrizione	"Il modulo "Io, Noi e il Mondo" si propone di accompagnare gli alunni in un percorso di scoperta di sé, degli altri e del territorio attraverso attività laboratoriali, esperienze espressive e uscite didattiche alla scoperta della città e del patrimonio locale. Le attività saranno finalizzate a promuovere la conoscenza e la valorizzazione del patrimonio storico, artistico e culturale del territorio, inteso come bene comune da conoscere, rispettare e custodire. Attraverso percorsi di osservazione, esplorazione e lettura critica dei luoghi della città, gli alunni saranno guidati a sviluppare uno sguardo consapevole rispetto ai messaggi culturali e mediatici utilizzati per rappresentare e promuovere il territorio. Il modulo offrirà inoltre occasioni di espressione personale mediante linguaggi comunicativi differenti dalla sola parola scritta, valorizzando immagini, suoni, movimento corporeo e narrazione come strumenti per raccontare emozioni, esperienze e vissuti. Particolare attenzione sarà dedicata al potenziamento della competenza alfabetica funzionale attraverso attività narrative, dialogiche e collaborative. Le esperienze proposte favoriranno lo sviluppo dell'empatia, dell'ascolto attivo e del rispetto reciproco, valorizzando le differenti culture, esperienze e identità presenti nel gruppo. Attraverso il lavoro cooperativo, gli alunni saranno incoraggiati a collaborare in modo positivo, a confrontarsi con gli altri e a gestire eventuali conflitti in maniera creativa e costruttiva, rafforzando il senso di appartenenza alla comunità scolastica e territoriale. Questo percorso laboratoriale ed esperienziale guida i ragazzi nella creazione di un'opera collettiva, fisica o digitale, capace di raccontare la loro identità e la cultura contemporanea attraverso il dialogo con il patrimonio storico, artistico e naturalistico del territorio. Il progetto si articola in tre tappe consecutive: Esplorazione e Consapevolezza ("Cacciatori di Bellezza"): Gli studenti scoprono il territorio tramite visite a musei, centri storici e siti naturali. L'analisi di opere, la lettura e l'ascolto guidato stimolano il pensiero critico e il dibattito su cosa definisca la nostra società attuale e cosa resterà di essa in futuro. Sperimentazione Pratica ("Praticamente Idee"): I partecipanti rielaborano le scoperte attraverso workshop operativi, sperimentando linguaggi diversi come pittura, teatro, scrittura creativa, podcast e fotografia. L'obiettivo non è la perfezione tecnica, ma l'uso del mezzo espressivo per dare voce a emozioni e riflessioni personali. Espressione e Condivisione ("La Capsula del Tempo Culturale"): Il percorso culmina nella realizzazione di un'opera finale (mostra, performance o conferenza) presentata
-------------	---

	alla comunità scolastica e cittadina. Gli studenti, nel ruolo di guide culturali, aprono le porte a famiglie e coetanei per narrare in prima persona il senso del loro lavoro.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	BSMM81601X
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

MO3. Io, Noi e il Mondo

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

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	293402 - CA3. Robotica in gioco: dall'esperienza alla realtà
Descrizione	Il modulo “Robotica in Gioco” è finalizzato allo sviluppo del pensiero computazionale e delle competenze logico-progettuali attraverso attività laboratoriali di robotica educativa realizzate con i kit Lego Education. Attraverso un approccio pratico, ludico e cooperativo, gli alunni saranno coinvolti nella progettazione, costruzione e programmazione di modelli e semplici robot, sperimentando in modo attivo i principi base della robotica, del coding e del problem solving. Le attività consentiranno di apprendere attraverso il gioco, favorendo curiosità, creatività e motivazione. Il percorso laboratoriale sarà orientato allo sviluppo delle competenze STEM e delle abilità trasversali, quali collaborazione, comunicazione, capacità organizzativa e gestione dei compiti all'interno del gruppo. Gli studenti saranno guidati a formulare ipotesi, testare soluzioni, correggere errori e affrontare sfide progressive, consolidando autonomia e spirito di iniziativa. Fondamentale sarà il focus sull'inclusione e sulla partecipazione attiva di tutti gli alunni, valorizzando il lavoro di squadra e l'apprendimento cooperativo in un ambiente dinamico, stimolante e innovativo. Il modulo intende inoltre promuovere un utilizzo consapevole delle tecnologie digitali, avvicinando gli studenti ai linguaggi della programmazione e dell'innovazione tecnologica attraverso esperienze concrete e coinvolgenti.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	BSEE816022
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

CA3. Robotica in gioco: dall'esperienza alla realtà

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

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	293409 - MA1: Nell'Arte un Tesoro
Descrizione	Questo percorso didattico si trasforma in un laboratorio di esplorazione dove l'arte è puro processo creativo, la materia diventa pensiero e l'errore cessa di esistere per trasformarsi in scoperta. L'esperienza vuole partire dal segno sul foglio bianco per spostarsi successivamente sulla tridimensionalità e sulla manipolazione, dove i bambini creano quadri tattili assemblando cartone, stoffe e fili di lana; qui, l'imprevisto di una colla che sbava o di un pezzo che si stacca non interrompe l'opera, ma viene accolto e trasformato in una nuova texture grazie all'aggiunta di sabbia o farina. Attraverso la tecnica del monotipo con le tempere su lastre di plastica, gli alunni sperimentano l'imprevedibilità dell'impronta stampata, accettando che il risultato finale sfugga al loro totale controllo e usando le macchie d'inchiostro inattese come base per nuovi dettagli a matita. Il fulcro centrale e narrativo di tutto questo cammino è il "Tesoro dei Prodotti", una vera e propria collezione personale e di gruppo che i bambini alimentano giorno dopo giorno. Ogni alunno riceve una scatola speciale, una "scatola delle meraviglie", in cui raccoglie non solo le opere finite, ma ogni frammento, scarto, prova di colore o materiale insolito trovato a scuola o nel tragitto verso casa. Questa collezione non valuta la perfezione, ma documenta la storia del loro pensiero: un pezzo di corteccia ruvida, un ritaglio di cartoncino sagomato male, un grumo di tempera asciugata diventano gemme preziose da catalogare. I bambini diventano così custodi e collezionisti delle proprie intuizioni e delle proprie "mancanze", imparando a guardare i prodotti non come oggetti statici, ma come idee in continua evoluzione. Il percorso si conclude nella Galleria del Pensiero Creativo, una mostra finale dove la collezione del Tesoro viene esposta e condivisa. In questo spazio di discussione non ci si chiede se un'opera sia bella o brutta, ma si racconta ad alta voce il viaggio della trasformazione, celebrando il momento esatto in cui un apparente fallimento è diventato l'inizio di una meravigliosa e inaspettata opera d'arte.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/06/2027

Sede dove è previsto il modulo	BSEE816011
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

MA1: Nell'Arte un Tesoro

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

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria; sport, gioco didattico
Titolo modulo	293485 - MAR2. Fuoriclasse
Descrizione	Il modulo "Fuoriclasse" è finalizzato alla promozione del benessere psicofisico degli studenti attraverso attività motorie legate alla disciplina sportiva dell'orienteeing, con particolare attenzione alla dimensione educativa, inclusiva e relazionale dello sport. Gli alunni acquisiranno i prerequisiti necessari alla comprensione e alla pratica dell'orienteeing. Attraverso la scoperta e l'apprendimento di questo sport che unisce benessere psico-fisico e natura, gli alunni avranno l'opportunità di allenare il corpo e la mente nel guardare il mondo che ci circonda, di sviluppare la capacità di percezione, osservazione, discriminazione e valutazione dello spazio in cui ci muoviamo. Le attività saranno, inoltre, improntate a migliorare le proprie capacità coordinative e motorie, sviluppare spirito di collaborazione e consolidare comportamenti volti al rispetto reciproco e dell'ambiente e alla partecipazione attiva. Le attività saranno organizzate in un clima positivo e motivante, nel quale ciascuno possa sentirsi valorizzato e coinvolto. Il modulo mira inoltre a sensibilizzare gli studenti sull'importanza di adottare sani stili di vita, favorendo consapevolezza, autonomia e responsabilità personale.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	BSMM81601X
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

MAR2. Fuoriclasse

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

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	293413 - MA2: La scena sonora
Descrizione	Il progetto nasce dal gioco teatrale per esplorare l'universo sonoro che produciamo costantemente. Ogni giorno il nostro corpo cammina, respira, batte le mani; gli oggetti che tocchiamo (astucci, fogli, chiavi) producono rumori. Questo laboratorio prende questi elementi caotici e li organizza in un codice teatrale, dove il corpo diventa lo strumento e il rumore diventa parola, emozione e movimento. La performance è un racconto scenico che trasforma la routine quotidiana in un'opera di teatro fisico e sonoro.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	BSEE816011
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

MA2: La scena sonora

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

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	293343 - CA1 La Parola Prende Forma: Tra Arte, Poesia e Materia
Descrizione	Il progetto interdisciplinare "La Parola Prende Forma: Tra Arte, Poesia e Materia" si propone di abbattere i confini tradizionali tra parola scritta e immagine, trasformando la poesia da testo bidimensionale a esperienza sinestetica, tattile e visiva. In perfetta sintonia con l'approccio laboratoriale dell'Istituto e con la metodologia del learning by doing, l'azione didattica mette al centro la manipolazione dei materiali e la decostruzione del testo letterario per consentire agli studenti di sperimentare la fisicità della parola, stimolando l'intuizione estetica, l'inclusione e l'argomentazione espressiva. Nella prima fase, incentrata sulla poesia visiva e sulla parola come segno, gli alunni applicano diverse forme di interpretazione come esempio la parola nascosta su pagine di libri dismessi o giornali destinati al macero: i bambini fanno emergere un nucleo poetico nascosto scelto tra le parole, trattando contemporaneamente la pagina come un'opera d'arte in cui lo sfondo viene arricchito con sfondi all'acquerello, disegni a china o collage materici che amplificano il significato dei versi salvati. Successivamente, il percorso evolve verso la scrittura materica e l'evocazione cromatica, dove le parole-chiave estratte dai testi poetici vengono modellate concretamente utilizzando lettere ritagliate da stoffe, fili di lana o elementi naturali; la tavolozza cromatica e la tecnica pittorica vengono scelte in base all'eco emotiva dei versi. Infine, il progetto trova la sua massima espressione tridimensionale e sonora ricollegandosi alla costruzione delle scatole musicali, che diventano veri e propri scrigni della memoria poetica. Sulle pareti esterne della struttura in cartone vengono trascritti i frammenti poetici creati dagli alunni, mentre la componente sonora e la cassa di risonanza dello strumento vengono utilizzate come base ritmica per la recitazione corale ad alta voce. Questo percorso integrato non solo valorizza la didattica dell'errore come risorsa cognitiva — trasformando la cancellazione e la macchia in spunto creativo — ma culmina in un compito di realtà inclusivo e cooperativo, in cui gli studenti realizzano una performance di arte totale capace di far dialogare in tempo reale il linguaggio letterario, quello visivo e quello sonoro.

Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	BSEE816022
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

CA1 La Parola Prende Forma: Tra Arte, Poesia e Materia

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

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

