

AVVISO - 81652, 23/05/2025, FSE+, Piano Estate 2025-2026
CANDIDATURA N. 16934
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.C. PESCARA 8
Codice meccanografico	PEIC835007
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA TORINO, 19
Provincia	PESCARA
Comune	PESCARA
CAP	65100
Telefono	0854210592
Email	PEIC835007@istruzione.it
Sito web	https://www.icpescara8.edu.it/
Numero Alunni	1158
Plessi	PEIC835007 PEAA835014 PEAA835025 PEEE835019 PEEE83502A PEMM835018

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

RIEPILOGO CANDIDATURA	
Avviso	Piano Estate 2025-2026
Istituto	PEIC835007 - I.C. PESCARA 8
Codice candidatura	16934
Importo totale richiesto	€ 78.780,00

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - Competenze per il futuro	€ 78.780,00
TOTALE PROGETTI	€ 78.780,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	TINOZZI TEATRO - EDIZIONE 3	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	TINOZZI TEATRO-EDIZIONE 4	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Cineforum narrativo	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	GIORNALINO DEL COMPENSIVO -EDIZIONE 4	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	GIORNALINO DEL COMPENSIVO -EDIZIONE 5	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Eroine, eroi e supereroi a caccia di storie	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	ENGLISH SUMMER CAMP – Edizione 2	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	ENGLISH SUMMER CAMP – Edizione 1	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Scacchi a scuola: allenare la mente giocando - EDIZIONE 1	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Scacchi: il gioco che allena la mente – edizione 2	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Scacchi a scuola: allenare la mente giocando - EDIZIONE 2	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Scacchi: il gioco che allena la mente – edizione 1	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Matematica da raccontare: scoprire ed esplorare con GeoGebra	€ 6.060,00
TOTALE MODULI			€ 78.780,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Competenze per il futuro

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - Competenze per il futuro
Descrizione	<p>Il presente Progetto intende ampliare e sostenere l'offerta formativa con azioni specifiche volte a promuovere iniziative per gli apprendimenti, l'aggregazione, l'inclusione e la socialità per gli anni scolastici 2024-2025 e 2025-2026. Si intendono realizzare percorsi per studentesse e studenti, finalizzati allo svolgimento di attività artistico espressive, teatrali, di arricchimento culturale, attività logico-matematiche e, più in generale, di iniziative che favoriscano l'aggregazione, l'inclusione, la socialità, l'accoglienza e la vita di gruppo. I destinatari dei moduli inseriti nel presente Progetto sono le studentesse e gli studenti della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado iscritti agli anni scolastici 2024-25 e 2025-26.</p> <p>I percorsi terranno conto della personalizzazione degli apprendimenti, rafforzando le inclinazioni e i talenti delle studentesse e degli studenti ampliando e sostenendo l'offerta formativa della scuola attraverso attività motivanti e significative proposte in modalità diverse rispetto a quelle svolte solitamente in classe.</p> <p>La progettazione dei moduli prevede l'utilizzo di metodologie didattiche innovative di tipo laboratoriale, che valorizzano l'apprendimento attivo e cooperativo, con particolare attenzione anche al benessere personale e alle relazioni. Il setting sarà flessibile, modulare in contesti di tipo esperienziale.</p>
Codice CUP	F74D25001220007
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	126622 - ENGLISH SUMMER CAMP – Edizione 2
Descrizione	<p>La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio “comunicativo” a partire da una situazione reale, da un contenuto reale, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio individua situazioni di apprendimento che, varcando le mura della scuola o della città, diventano il contesto reale per l’interazione in lingua straniera.</p> <p>I docenti comunicheranno con i ragazzi UNICAMENTE in lingua Inglese, così da creare un ambiente di apprendimento anche al di fuori dell’aula.</p> <p>Sarà l’occasione per immergersi nella lingua inglese potenziando la conoscenza e, soprattutto, la pratica della lingua associando alle lezioni di inglese, supportate dall’utilizzo della L.I.M., anche attività all’aperto, role play, pic-nic al parco, giochi di squadra e di società, musica e canti, laboratori manuali e artistici, uscite nel quartiere.</p> <p>Gli interessi del gruppo che verrà a crearsi saranno l’input per proporre attività e contenuti anche di discipline non linguistiche utilizzando la metodologia CLIL in un’ottica di flessibilità nella progettazione didattica e nello svolgimento delle attività, anche in riferimento agli spazi.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PEEE835019
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

ENGLISH SUMMER CAMP – Edizione 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
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	126521 - GIORNALINO DEL COMPRENSIVO -EDIZIONE 4
Descrizione	<p>Creazione di una redazione di studenti per realizzare il giornalino della scuola al fine di stimolare un apprendimento interdisciplinare volto alla ricerca, alla progettazione e alla rielaborazione creativa della conoscenza e della realtà.</p> <p>Mediante l'uso di una pluralità di linguaggi e un approccio multidisciplinare si promuoverà lo sviluppo di diverse competenze: linguistiche, grafiche, logiche, sociali, relazionali.</p> <p>Finalità: sapersi orientare nella lettura del quotidiano cartaceo, digitale e on-line e a comprenderne la struttura. Sviluppare un senso di appartenenza alla scuola. Saper utilizzare conoscenze ed abilità già acquisite in contesti reali. Creare un legame con il territorio e le sue caratteristiche.</p> <p>Obiettivi: Rafforzare, attraverso un obiettivo comune, il senso di appartenenza al proprio istituto. Potenziare competenze linguistico-espressive, potenziare competenze digitali. Potenziare il pensiero critico e propositivo, il senso civico. La capacità di orientarsi nella complessità del presente. Potenziare le competenze relazionali fra pari e con gli adulti. Valorizzazione delle diverse competenze e sensibilità.</p> <p>Competenze richieste e da sviluppare: Competenze linguistiche, scientifico-tecnologiche, informatiche. Competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica. Sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e della attività culturali.</p> <p>Metodologie: Incontri extra curricolari, in presenza, dove si provvederà alla scelta collettiva delle tematiche, alla scrittura degli articoli, l'impaginazione e produzione dei vari numeri. Dalvista didattico si utilizzeranno le seguenti metodologie di apprendimento: apprendimento cooperativo, apprendimento fra pari, laboratoriale, problem solving.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PEMM835018
Numero destinatari	20

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

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

GIORNALINO DEL COMPRENSIVO -EDIZIONE 4

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	Lingua madre
Titolo modulo	126526 - GIORNALINO DEL COMPENSIVO -EDIZIONE 5
Descrizione	<p>Creazione di una redazione di studenti per realizzare il giornalino della scuola al fine di stimolare un apprendimento interdisciplinare volto alla ricerca, alla progettazione e alla rielaborazione creativa della conoscenza e della realtà.</p> <p>Mediante l'uso di una pluralità di linguaggi e un approccio multidisciplinare si promuoverà lo sviluppo di diverse competenze: linguistiche, grafiche, logiche, sociali, relazionali.</p> <p>Finalità: sapersi orientare nella lettura del quotidiano cartaceo, digitale e on-line e a comprenderne la struttura. Sviluppare un senso di appartenenza alla scuola. Saper utilizzare conoscenze ed abilità già acquisite in contesti reali. Creare un legame con il territorio e le sue caratteristiche.</p> <p>Obiettivi: Rafforzare, attraverso un obiettivo comune, il senso di appartenenza al proprio istituto. Potenziare competenze linguistico-espressive, potenziare competenze digitali. Potenziare il pensiero critico e propositivo, il senso civico. La capacità di orientarsi nella complessità del presente. Potenziare le competenze relazionali fra pari e con gli adulti. Valorizzazione delle diverse competenze e sensibilità.</p> <p>Competenze richieste e da sviluppare: Competenze linguistiche, scientifico-tecnologiche, informatiche. Competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica. Sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e della attività culturali.</p> <p>Metodologie: Incontri extra curricolari, in presenza, dove si provvederà alla scelta collettiva delle tematiche, alla scrittura degli articoli, l'impaginazione e produzione dei vari numeri. Dalvista didattico si utilizzeranno le seguenti metodologie di apprendimento: apprendimento cooperativo, apprendimento fra pari, laboratoriale, problem solving.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PEMM835018
Numero destinatari	20

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

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

GIORNALINO DEL COMPRENSIVO -EDIZIONE 5

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	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	126581 - Matematica da raccontare: scoprire ed esplorare con GeoGebra
Descrizione	<p>Il progetto propone un percorso per gli studenti della scuola secondaria di I grado, volto a scoprire la matematica in modo coinvolgente attraverso la storia, l'esplorazione pratica e l'uso di tecnologie digitali. Partendo dall'approfondimento di figure storiche fondamentali del mondo della matematica, gli studenti sperimenteranno attività manuali di costruzione e misurazione di figure geometriche, per poi passare all'utilizzo di GeoGebra, un software dinamico che permette di esplorare e visualizzare concetti matematici in modo interattivo.</p> <p>Il percorso si concluderà con l'allestimento di una mostra matematica, durante la quale gli studenti racconteranno quanto appreso attraverso pannelli informativi, modelli costruiti a mano e postazioni digitali, assumendo un ruolo attivo nella comunicazione e condivisione della matematica con la comunità scolastica</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PEMM835018
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Matematica da raccontare: scoprire ed esplorare con GeoGebra

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	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	126614 - ENGLISH SUMMER CAMP – Edizione 1
Descrizione	<p>La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio “comunicativo” a partire da una situazione reale, da un contenuto reale, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio individua situazioni di apprendimento che, varcando le mura della scuola o della città, diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera.</p> <p>I docenti comunicheranno con i ragazzi UNICAMENTE in lingua Inglese, così da creare un ambiente di apprendimento anche al di fuori dell'aula.</p> <p>Sarà l'occasione per immergersi nella lingua inglese potenziando la conoscenza e, soprattutto, la pratica della lingua associando alle lezioni di inglese, supportate dall'utilizzo della L.I.M., anche attività all'aperto, role play, pic-nic al parco, giochi di squadra e di società, musica e canti, laboratori manuali e artistici, uscite nel quartiere.</p> <p>Gli interessi del gruppo che verrà a crearsi saranno l'input per proporre attività e contenuti anche di discipline non linguistiche utilizzando la metodologia CLIL in un'ottica di flessibilità nella progettazione didattica e nello svolgimento delle attività, anche in riferimento agli spazi.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PEEE835019
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

ENGLISH SUMMER CAMP – Edizione 1

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	126536 - TINOZZI TEATRO - EDIZIONE 3

<p>Descrizione</p>	<p>Per la maggior parte di noi il teatro è un luogo dove si va per assistere ad uno spettacolo. Pochi sono quelli che, nella vita frequentano il teatro "dall'altra parte del sipario", cioè come attori, registi, scenografi.</p> <p>Nella scuola abbiamo la possibilità di sperimentare quello che molti attori definiscono "il brivido del palcoscenico", quella sensazione di leggera vertigine che prende chi ama il teatro nel momento in cui mette piede sul palcoscenico per diventare autore, e non solo spettatore, della rappresentazione.</p> <p>E' un brivido che può diventare paura: e come tutte le paure è bene imparare a conoscerla e dominarla, perché spesso, nella vita siamo chiamati a metterci in gioco di fronte ad un pubblico, anche fuori al teatro vero e proprio.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> •favorire l'espressione individuale e di gruppo •incoraggiare l'accettazione della propria individualità •attivare la creatività personale attraverso il fantastico, l'immaginario e il sogno •facilitare la crescita relazionale e la consapevolezza personale •sviluppare la sincronizzazione con il gruppo e con l'ambiente attraverso momenti d'insieme •prendere coscienza delle proprie emozioni e saperle rielaborare •sviluppare l'immaginazione, la creatività e la divergenza, per acquisire una duttilità mentale che permetta di acquisire, arricchire e trasferire tutti i tipi di apprendimenti •scoprire la diversità come potenziale di ricchezza •saper gestire le proprie emozioni e il proprio mondo immaginario (elaborarle, modularle, guidarle verso l'accettazione) <p>Competenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Cogliere i significati simbolici presenti nel testo teatrale •Mettere in relazione i problemi presentati nel testo con la propria opinione su di essi •Saper utilizzare i diversi linguaggi teatrali: verbale, non verbale, mimico, gestuale, prossemico, prosodico, iconico e musicale •Affrontare in autonomia e con senso di responsabilità situazioni di vita. •Interpretare sistemi simbolici e culturali della società odierna e del passato. •Dimostrare originalità e spirito d'iniziativa. •Collaborare esprimendo le proprie opinioni personali. •Impegnarsi nel portare a termine un compito.
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/09/2025</p>

Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PEMM835018
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

TINOZZI TEATRO - EDIZIONE 3

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	126540 - TINOZZI TEATRO-EDIZIONE 4

<p>Descrizione</p>	<p>Per la maggior parte di noi il teatro è un luogo dove si va per assistere ad uno spettacolo. Pochi sono quelli che, nella vita frequentano il teatro "dall'altra parte del sipario", cioè come attori, registi, scenografi.</p> <p>Nella scuola abbiamo la possibilità di sperimentare quello che molti attori definiscono "il brivido del palcoscenico", quella sensazione di leggera vertigine che prende chi ama il teatro nel momento in cui mette piede sul palcoscenico per diventare autore, e non solo spettatore, della rappresentazione.</p> <p>E' un brivido che può diventare paura: e come tutte le paure è bene imparare a conoscerla e dominarla, perché spesso, nella vita siamo chiamati a metterci in gioco di fronte ad un pubblico, anche fuori al teatro vero e proprio.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> •favorire l'espressione individuale e di gruppo •incoraggiare l'accettazione della propria individualità •attivare la creatività personale attraverso il fantastico, l'immaginario e il sogno •facilitare la crescita relazionale e la consapevolezza personale •sviluppare la sincronizzazione con il gruppo e con l'ambiente attraverso momenti d'insieme •prendere coscienza delle proprie emozioni e saperle rielaborare •sviluppare l'immaginazione, la creatività e la divergenza, per acquisire una duttilità mentale che permetta di acquisire, arricchire e trasferire tutti i tipi di apprendimenti •scoprire la diversità come potenziale di ricchezza •saper gestire le proprie emozioni e il proprio mondo immaginario (elaborarle, modularle, guidarle verso l'accettazione) <p>Competenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Cogliere i significati simbolici presenti nel testo teatrale •Mettere in relazione i problemi presentati nel testo con la propria opinione su di essi •Saper utilizzare i diversi linguaggi teatrali: verbale, non verbale, mimico, gestuale, prossemico, prosodico, iconico e musicale •Affrontare in autonomia e con senso di responsabilità situazioni di vita. •Interpretare sistemi simbolici e culturali della società odierna e del passato. •Dimostrare originalità e spirito d'iniziativa. •Collaborare esprimendo le proprie opinioni personali. •Impegnarsi nel portare a termine un compito.
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/09/2025</p>

Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PEMM835018
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

TINOZZI TEATRO-EDIZIONE 4

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	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	126550 - Scacchi a scuola: allenare la mente giocando - EDIZIONE 1
Descrizione	<p>Il progetto “Scacchi a scuola: allenare la mente giocando” nasce con l’obiettivo di avvicinare gli studenti della scuola secondaria di primo grado al gioco degli scacchi, non solo come attività ricreativa, ma come vero e proprio strumento educativo. Gli scacchi rappresentano una pratica millenaria capace di coniugare divertimento, disciplina mentale e sviluppo delle competenze trasversali.</p> <p>Introdurre il gioco degli scacchi a scuola significa offrire agli alunni un’occasione per stimolare il pensiero logico, potenziare la concentrazione, imparare a pianificare, rispettare le regole e gestire le emozioni, valori fondamentali per la crescita personale e scolastica. Ogni partita è un percorso che richiede riflessione, pazienza e spirito di osservazione: qualità essenziali per affrontare con consapevolezza sia le sfide del gioco che quelle della vita quotidiana.</p> <p>Attraverso un approccio graduale e inclusivo, il progetto intende coinvolgere tutti gli studenti, valorizzando le potenzialità individuali e promuovendo l’interazione positiva tra pari. Gli scacchi diventano così uno strumento formativo completo, capace di rafforzare il dialogo educativo tra scuola e studenti in un contesto motivante e stimolante.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PEMM835018
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Scacchi a scuola: allenare la mente giocando - EDIZIONE 1

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	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	126607 - Scacchi: il gioco che allena la mente – edizione 2
Descrizione	<p>Il progetto nasce con l'obiettivo di avvicinare gli alunni della scuola primaria al gioco degli scacchi, non solo come attività ricreativa, ma come vero e proprio strumento educativo. Gli scacchi rappresentano una pratica millenaria capace di coniugare divertimento, disciplina mentale e sviluppo delle competenze trasversali.</p> <p>Introdurre il gioco degli scacchi a scuola significa offrire agli alunni un'occasione per stimolare il pensiero logico, potenziare la concentrazione, imparare a pianificare, rispettare le regole e gestire le emozioni, valori fondamentali per la crescita personale e scolastica. Ogni partita è un percorso che richiede riflessione, pazienza e spirito di osservazione: qualità essenziali per affrontare con consapevolezza sia le sfide del gioco che quelle della vita quotidiana.</p> <p>Attraverso un approccio graduale e inclusivo, il progetto intende coinvolgere tutti gli allievi, valorizzando le potenzialità individuali e promuovendo l'interazione positiva tra pari. Gli scacchi diventano così uno strumento formativo completo, capace di rafforzare il dialogo educativo tra scuola e studenti in un contesto motivante e stimolante.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PEEE835019
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Scacchi: il gioco che allena la mente – edizione 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
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	126561 - Eroine, eroi e supereroi a caccia di storie
Descrizione	<p>Nelle "Linee guida per l'orientamento", relative alla riforma 1.4 "Riforma del sistema di orientamento", nell'ambito della Missione 4 - Componente 1- del Piano nazionale di ripresa e resilienza, si sottolinea la necessità di offrire agli studenti l'opportunità di sperimentare laboratori creativi che consentano loro di individuare e mettere a frutto attitudini, capacità e talenti ed esprimere il meglio di sé.</p> <p>Le studentesse e gli studenti nella fascia di età che va dagli undici ai quattordici anni vivono un'età di transizione e di cambiamenti, immersi come mai prima in una realtà che fa delle storie e delle immagini il canale privilegiato di comunicazione. Adottando un concetto ampio di "narrazione", il laboratorio intende analizzare metafore e strutture del raccontare, negli ambiti del linguaggio letterario e del linguaggio cinematografico, comprendendo l'animazione e le serie tv.</p> <p>"Eroine, eroi e supereroi a caccia di storie" è quindi un modulo laboratoriale di 30 ore rivolto agli studenti della scuola secondaria di primo grado, dedicato all'analisi di pagine di autori classici e contemporanei, di cortometraggi e di sequenze tratte da serie televisive, da film Disney, Marvel e DC Comics, e che invita le alunne e gli alunni a mettersi in gioco come scrittori, sceneggiatori e recensori</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PEMM835018
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Eroine, eroi e supereroi a caccia di storie

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	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	126557 - Scacchi a scuola: allenare la mente giocando - EDIZIONE 2
Descrizione	<p>Il progetto “Scacchi a scuola: allenare la mente giocando” nasce con l’obiettivo di avvicinare gli studenti della scuola secondaria di primo grado al gioco degli scacchi, non solo come attività ricreativa, ma come vero e proprio strumento educativo. Gli scacchi rappresentano una pratica millenaria capace di coniugare divertimento, disciplina mentale e sviluppo delle competenze trasversali.</p> <p>Introdurre il gioco degli scacchi a scuola significa offrire agli alunni un’occasione per stimolare il pensiero logico, potenziare la concentrazione, imparare a pianificare, rispettare le regole e gestire le emozioni, valori fondamentali per la crescita personale e scolastica. Ogni partita è un percorso che richiede riflessione, pazienza e spirito di osservazione: qualità essenziali per affrontare con consapevolezza sia le sfide del gioco che quelle della vita quotidiana.</p> <p>Attraverso un approccio graduale e inclusivo, il progetto intende coinvolgere tutti gli studenti, valorizzando le potenzialità individuali e promuovendo l’interazione positiva tra pari. Gli scacchi diventano così uno strumento formativo completo, capace di rafforzare il dialogo educativo tra scuola e studenti in un contesto motivante e stimolante.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PEMM835018
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Scacchi a scuola: allenare la mente giocando - EDIZIONE 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
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	126572 - Cineforum narrativo
Descrizione	<p>Il modulo è incentrato sulla visione guidata e sull'elaborazione narrativa di film a sfondo storico. Si tratta di un cineforum pensato per avvicinare i ragazzi alla storia attraverso il linguaggio del cinema, stimolando la partecipazione attiva, la riflessione critica, l'espressione emotiva e la scrittura creativa.</p> <p>Questo modulo si propone di fornire agli studenti strumenti per:</p> <ul style="list-style-type: none"> - comprendere e rielaborare vicende storiche significative; - acquisire consapevolezza sui temi della memoria, della giustizia, della legalità e dei diritti umani; - sviluppare empatia e pensiero critico; - esprimere vissuti personali attraverso la scrittura e la narrazione. - Stimolare la riflessione su eventi storici attraverso il linguaggio emotivo e diretto del cinema. - Rafforzare l'inclusione e il senso di appartenenza tramite esperienze narrative condivise. - Favorire l'orientamento valorizzando le competenze creative, comunicative e sociali. - Contrastare la dispersione scolastica con attività motivanti e coinvolgenti.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PEMM835018
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Cineforum narrativo

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	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	126598 - Scacchi: il gioco che allena la mente – edizione 1
Descrizione	<p>Il progetto nasce con l'obiettivo di avvicinare gli alunni della scuola primaria al gioco degli scacchi, non solo come attività ricreativa, ma come vero e proprio strumento educativo. Gli scacchi rappresentano una pratica millenaria capace di coniugare divertimento, disciplina mentale e sviluppo delle competenze trasversali.</p> <p>Introdurre il gioco degli scacchi a scuola significa offrire agli alunni un'occasione per stimolare il pensiero logico, potenziare la concentrazione, imparare a pianificare, rispettare le regole e gestire le emozioni, valori fondamentali per la crescita personale e scolastica. Ogni partita è un percorso che richiede riflessione, pazienza e spirito di osservazione: qualità essenziali per affrontare con consapevolezza sia le sfide del gioco che quelle della vita quotidiana.</p> <p>Attraverso un approccio graduale e inclusivo, il progetto intende coinvolgere tutti gli allievi, valorizzando le potenzialità individuali e promuovendo l'interazione positiva tra pari. Gli scacchi diventano così uno strumento formativo completo, capace di rafforzare il dialogo educativo tra scuola e studenti in un contesto motivante e stimolante.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PEEE83502A
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Scacchi: il gioco che allena la mente – edizione 1

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

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