

AVVISO - 81652, 23/05/2025, FSE+, Piano Estate 2025-2026 - 2° Finestra
CANDIDATURA N. 18397
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI

Denominazione	IC"P.DA CEMMO"-CAPO DI PONTE
Codice meccanografico	BSIC81800E
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA A. MORO 7
Provincia	BRESCIA
Comune	CAPO DI PONTE
CAP	25044
Telefono	036442053
Email	BSIC81800E@istruzione.it
Sito web	
Numero Alunni	681
Plessi	BSIC81800E BSAA81801B BSAA81802C BSAA81803D BSAA81806L BSAA81807N BSAA81808P BSEE81801L BSEE81802N BSEE81803P BSEE81804Q BSEE81805R BSEE81807V BSEE81808X BSEE81809I BSMM81801G BSMM81802L BSMM81803N BSMM81804P BSMM81805Q

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2025-2026 - 2° Finestra
Istituto	BSIC81800E - IC"P.DA CEMMO"-CAPO DI PONTE
Codice candidatura	18397
Importo totale richiesto	€ 48.480,00

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - CONOSCIAMO IL MONDO CHE CI CIRCONDA	€ 48.480,00
TOTALE PROGETTI	€ 48.480,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenze in materia di cittadinanza	GIOVAN PIETRO DA CEMMO: CHI ERA COSTUI? -ASPETTI DELLA PITTURA DEL CINQUECENTO CAMUNO-	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	TEATRO- Vite di camuni più o meno famosi	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	SPORTIVAMENTE	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	TRINITY CHE PASSIONE	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	Play and Learn English	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	LA MATEMATICA QUESTA SCONOSCIUTA	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Matematica per Tutti	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	DIGITAL KIDS	€ 6.060,00
TOTALE MODULI			€ 48.480,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: CONOSCIAMO IL MONDO CHE CI CIRCONDA

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - CONOSCIAMO IL MONDO CHE CI CIRCONDA
Descrizione	Il nostro Istituto è distribuito su 11 comuni collocati in un territorio montano e di conseguenza l'utenza risulta variegata da un punto di vista sia culturale che didattico. Infatti come sappiamo la montagna da un lato risulta ricca di nicchie culturali e dall'altro presenta anche delle fragilità. Anche il tessuto sociale è vario e questo ci pone, ogni anno, di fronte sia alla sfida di allineare le competenze dei vari discenti provenienti da diversi bacini culturali e dall'altro di far superare quelli in difficoltà le problematiche spesso per loro insormontabili. Le nostre proposte coinvolgono i bambini/ragazzi toccando vari temi culturali per permettere loro di poter scegliere in base ai loro interessi e necessità. Ogni modulo verterà su un aspetto iniziale teorico, dove verrà spiegata la tematica e si attueranno laboratori con attività pratiche e coinvolgenti. Durante queste attività pratiche si formeranno gruppi eterogenei dove ogni alunno, col metodo peer to peer, aiuta e si fa aiutare dai compagni. Si coinvolgeranno, principalmente alunni con bisogni educativi specifici, DSA e N.A.I. e alunni eterogenei per esperienze e capacità. Durante i laboratori si cercherà di coinvolgerli con attività pratiche e costruite ad hoc. L'attività laboratoriale proposta permetterà di affrontare il modulo in modo giocoso e serio ed al tempo stesso di raggiungere le competenze previste. L'esperto dovrà, quindi, porre attenzione a tutto il gruppo ma soprattutto agli alunni che presentano delle criticità negli apprendimenti. Le attività di valutazione verranno fatte in itinere per rilevare come il gruppo sta raggiungendo l'obiettivo per poter eventualmente modificare il percorso e raggiungere il massimo risultato. Le nostre proposte interesseranno tutte le fasce d'età che vanno dalla classe prima della scuola primaria al terzo anno della secondaria di primo grado. Lo scopo del nostro progetto verterà sull'aiutare i vari discenti ad implementare le competenze in loro possesso e sulla conoscenza del proprio territorio permettendo di scoprire luoghi ricchi di storia a loro vicini. Si creeranno materiali e si rileveranno osservazioni che verranno messe in archivio usufruibile in futuro per permettere di replicare l'attività quando se ne rileveranno le necessità.
Codice CUP	J54D25005700007

Data inizio prevista	01/10/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	8
Importo richiesto	€ 48.480,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	141961 - TEATRO- Vite di camuni più o meno famosi

Descrizione

Il laboratorio teatrale pone al centro dell'attenzione didattica le problematiche preadolescentuali relative ad una buona integrazione nel gruppo e alla relazione: nell'età in cui tutto è o bianco o nero, in cui si prendono le distanze dai familiari e si inizia a scegliere gli amici per "affinità elettive" e non soltanto per questioni pratiche o logistiche, il teatro è una importantissima scuola di conoscenza di sé empatia: davvero attraverso di esso controlliamo meglio il nostro corpo, le nostre emozioni e le nostre azioni e in più proviamo a metterci nei panni dell'altro, a coglierne i sentimenti e a focalizzarne ed esternarne i bisogni.

Nell'ambito di questa premessa, il teatro si colloca come luogo ideale per potere esplorare nuove possibilità dell'essere, di esprimersi, di relazionarsi con gli altri.

Il progetto ipotizzato prevede uno stretto aggancio con due aspetti che stanno a cuore ai ragazzi: il territorio in cui vivono e le storie o leggende locali.

Le narrazioni, non importa se in prosa o in poesia, se reali o fittizie, se in forma di fiaba o di graphic novel, appassionano i ragazzi e lo fanno tanto di più se riguardano persone che hanno abitato i loro paesi e che magari hanno lasciato tracce del loro vissuto.

L'idea è quella di raccogliere attraverso gli studenti e i loro familiari, o tramite la pubblicistica locale, episodi interessanti della vita di soggetti del passato, camuni o comunque transitati per la valle: potrebbe trattarsi di protagonisti di leggende, maestri del ferro, della pietra, del legno, di artisti, di costruttori, di personaggi storici, scienziati. Non dovrebbero mancare Carlo Magno (protagonista della celebre leggenda del passaggio in Valcamonica); Federico Barbarossa, che effettivamente ha viaggiato fino a Cemmo; Garibaldi, con uno dei fronti della terza guerra d'Indipendenza combattuta in Alta Valle. Ma ci dovranno essere pure figure femminili: andrà introdotta la figura della "monaca" che avrebbe dato il nome alla nostra zona; andrà menzionata Teodolinda, che secondo una antica leggenda, si fece portare dai suoi servitori fino ai 2600 mt di quello che sarebbe poi appunto stato denominato "Pian della Regina", con splendida veduta su tutto il gruppo dell'Adamello; andrà toccato il doloroso tema della caccia alle streghe, della condizione di inferiorità e sfruttamento in cui le donne erano relegate.

Una volta raccolte queste narrazioni, cuciremo le storie in un canovaccio in cui un narratore presenterà i vari personaggi e gli altri studenti interpreteranno un episodio della loro vita e presenteranno un oggetto emblematico di essa. Inoltre,

	realizzeranno in forma artistica libera il ritratto dei personaggi (disegno, mosaico, tempera...). Alla fine si presenterà alle famiglie in forma di saggio questa serie di rappresentazioni e si allestirà una piccola mostra con gli oggetti simbolici e le rielaborazioni grafiche legati a ciascun personaggio. Risulta chiaro come in questa proposta si intreccino varie discipline: la letteratura, il teatro, la storia locale, l'espressione artistica, e come essa consenta inoltre un apprendimento attraverso emozioni positive, gratificanti e corroboranti, in quanto legate alla propria storia, alla propria terra e alle proprie radici. E' ormai dimostrato dalle neuroscienze come il vivere con coinvolgimento, curiosità, gioia le proposte didattiche porti ad un apprendimento migliore, ad una più rapida e persistente memorizzazione, ad una alta motivazione.
Data inizio prevista	22/12/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BSMM81802L
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

TEATRO- Vite di camuni più o meno famosi

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	141945 - DIGITAL KIDS

Descrizione	Durante gli incontri, si alterneranno diversi tipi di attività, pensate per favorire la creatività e la partecipazione di ogni studente, in un'ottica inclusiva e di personalizzazione degli apprendimenti, che tenga conto anche eventuali bisogni educativi speciali. Le attività proposte sono coerenti con le tipologie di intervento previste dalla sotto-azione ESO4.6.A4.A. Coding unplugged Si prevedono in primo luogo momenti di «coding unplugged», dedicati al potenziamento del pensiero computazionale senza l'utilizzo di dispositivi digitali, ad esempio tramite la creazione di percorsi ludici o piccole cacce al tesoro, oppure con l'ausilio di semplici strumenti musicali. Attività con i dispositivi digitali Le attività con i dispositivi digitali prevedono invece l'utilizzo di piattaforme quali «La Digitale» o «Genial.ly», per la creazione di prodotti multimediali quali presentazioni, documenti o muri digitali collaborativi, percorsi virtuali e piccoli videogiochi. Saranno inoltre possibili brevi uscite sul territorio, sempre all'interno del Comune o nei comuni vicini, per raccogliere materiali ed esperienze che potranno essere rielaborate nelle attività di Coding «unplugged» o come materiali per i prodotti multimediali. Confronto con i beni culturali e uscite sul territorio Nell'ottica del superamento delle tradizionali distinzioni tra materie «scientifiche» e «umanistiche», si adotterà un approccio STEAM, combinando in particolare strumenti digitali e contenuti tratti dai beni culturali (documenti d'archivio, opere d'arte e architettura, reperti archeologici), fruiti sia in forma digitale che diretta, durante alcune uscite sul territorio del Comune di Sello o dei comuni limitrofi. Quest'ultimo tipo di attività favorisce anche il dialogo tra scuola e comunità locale, in coerenza con le alleanze scuola-territorio promosse dall'Avviso. Durata dell'attività Il laboratorio si configura come un modulo formativo della durata di 30 ore, come previsto dall'Avviso. Obiettivi formativi e didattici Il laboratorio prevede un approccio multidisciplinare, combinando varie tipologie di intervento così come le definisce l'Avviso Pubblico «Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni». Le attività proposte sono inoltre finalizzate al potenziamento delle
--------------------	---

	competenze previste dal quadro europeo DigCompEdu 2.2, quali «Sviluppare contenuti digitali», «Integrare e rielaborare contenuti digitali», «Proteggere i dati personali e la privacy», «Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali» . Per quanto riguarda le competenze previste per l'assolvimento degli obblighi dell'istruzione , il progetto si concentra in particolare su Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario; comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali; padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti; produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi; utilizzare e produrre testi multimediali. Sono infine coinvolte competenze chiave di cittadinanza quali: Progettare; Individuare collegamenti e relazioni; Acquisire ed interpretare l'informazione; Comunicare; Collaborare e partecipare; Agire in modo autonomo e responsabile.
Data inizio prevista	15/01/2026
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BSEE81807V
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

DIGITAL KIDS

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	141951 - TRINITY CHE PASSIONE
Descrizione	Il modulo permette di attivare un percorso di preparazione alla Certificazione Trinity affiancando gli alunni da un docente madrelingua e consolidando un percorso che è già iniziato da qualche anno nel nostro istituto. Il consenso e le adesioni che il progetto Trinity ha ricevuto da parte dell'utenza nell'anno scolastico appena concluso, invoglia infatti a riproporlo anche per il prossimo anno scolastico, considerando il fatto che tale tipo di offerta oltre ad essere un valore aggiunto per il nostro istituto, è anche motivo di successo nell'apprendimento della L2. Esso, infatti, oltre ad incidere sulla motivazione, conduce gli alunni verso una maggiore consapevolezza delle proprie potenzialità in un'ottica di autovalutazione e maggiore padronanza delle competenze comunicative. Il progetto sarà rivolto agli alunni delle classi seconde e terze che siano ritenuti idonei a sostenere l'esame GESE del Trinity College per i livelli 3, 4 e 5 con riferimento al Quadro Comune Europeo di Riferimento per le abilità orali di ricezione e interazione in lingua inglese. Finalità: Il progetto, ha come compito principale non solo la capacità di proiettarsi nello spazio sempre più esteso della comunicazione e dell'interscambio, ma anche il consolidamento e lo sviluppo di abilità di pensiero che vanno oltre l'area puramente linguistica. Obiettivi: L'esame GESE del Trinity College ha come obiettivo primario quello di ampliare le competenze relative alla comprensione e produzione orale in lingua inglese. Più in dettaglio, esso consente di: - misurare i livelli di competenza comunicativa in lingua attraverso standard utilizzati dall'ente certificatore e corrispondenti ai livelli espressi dal Common European Framework of Reference; - potenziare le abilità ricettive ed espressive orali, riconoscere le varietà di accenti in lingua inglese attraverso l'incontro con anglofoni; abituarsi a gestire la propria emotività in previsione di un esame.
Data inizio prevista	01/04/2026
Data fine prevista	31/12/2026

Sede dove è previsto il modulo	BSMM81801G
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

TRINITY CHE PASSIONE

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	Educazione motoria
Titolo modulo	141965 - SPORTIVAMENTE

Descrizione

Per la realizzazione di percorsi formativi volti a favorire l'inclusione degli alunni e alunne, nel contesto scolastico e sociale, anche attraverso un rafforzamento delle competenze chiave: Il progetto si propone di aiutare gli studenti a comprendere quanto lo sport contribuisca al benessere psico-fisico, attraverso la valorizzazione del gioco di squadra e la promozione di una sana competizione. Gli studenti hanno la possibilità di integrare alla teoria molti momenti di pratica, mettendosi in gioco durante le attività, apprendendo i principi alla base del Fair Play. FINALITA' Fare sport a scuola e occasione di partecipazione e di assunzione di responsabilità: un coinvolgimento consapevole in alcune attività strutturate, come quelle proposte dal presente progetto, contribuisce a promuovere la crescita e lo sviluppo negli alunni, con molteplici benefici per la salute fisica, mentale e cognitiva, funzionali al raggiungimento di uno sviluppo armonico. Obiettivi generali Aree educative coinvolte: ed. motoria- ed. civica-ed-all'immagine. La conoscenza e l'acquisizione delle regole del Fair Play permetterà agli studenti di imparare a lavorare in squadra in modo consapevole, di acquisire un atteggiamento positivo verso il proprio benessere psico-fisico, di accrescere il proprio senso di responsabilità e resilienza, di sviluppare la competenza personale e la capacità di imparare a imparare. Verrà proposta la realizzazione di un lapbook riassuntivo di quanto imparato, sia sul piano tecnico dei vari sport affrontati, sia sulle regole del fair play prese in considerazione. Si svilupperanno anche le abilità manuali legate ad educazione all'immagine e la creatività nel progettare e costruire un lapbook il più possibile personalizzato. Gli obiettivi generali che verranno perseguiti in questo percorso sono distinguibili in obiettivi di tipo motorio e obiettivi di relazione. Gli obiettivi generali di tipo MOTORIO avranno il fine di permettere ai bambini di acquisire ed eseguire le principali condotte motorie: coordinazione dei movimenti, lateralizzazione, sviluppo dell'equilibrio psico-fisico organizzazione spazio-temporale, percezione del corpo, consapevolezza della propria corporeità e acquisizione dello schema corporeo. Si impareranno a conoscere e si sperimenteranno alcuni sport di squadra e non (nuoto, arrampicata, minivolley, ...) Si proporranno attività propedeutiche ai giochi sportivi per imparare le regole tecniche di qualche sport e favorirne la conoscenza, mettendo in rilievo regolamenti, collaborazione, tattica, ruoli, finalità, confrontando e trovando punti in comune e non delle varie discipline. Gli obiettivi di RELAZIONE, permetteranno ai bambini il raggiungimento dell'accettazione di se, della collaborazione, dell'autostima,

	dell'autonomia, della socializzazione, della lealtà . IPOTESI ORGANIZZATIVA Attività in aula: costruzione di lapbook con le regole dei vari sport, il fair play,... Attività in palestra si proporranno sport di squadra, attività atte a favorire integrazione e socializzazione. Uscita sul territorio per attività di arrampicata e orienteering, per favorire e valorizzare la componente educativa di questo sport, che ad ampio raggio coinvolge discipline diverse. Attività in aula per continuare il lavoro sul fair play e sulle regole tecniche di alcuni sport Attività in piscina per migliorare: l'acquaticità, la respirazione, l'equilibrio, il galleggiamento. Uscita a piedi sul territorio comunale: passeggiata nel bosco. Attività in palestra con organizzazione di tornei e giochi di squadra.
Data inizio prevista	08/06/2026
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BSEE81807V
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

SPORTIVAMENTE

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	141957 - Play and Learn English

Descrizione

Questo progetto si propone di offrire un'esperienza di apprendimento dell'inglese stimolante e inclusiva per gli alunni della scuola primaria, con particolare attenzione all'inserimento degli studenti con Bisogni Educativi Speciali (BES). L'obiettivo è favorire l'acquisizione della lingua inglese in un ambiente sereno e divertente, personalizzando le attività per rispondere alle diverse esigenze di apprendimento. La metodologia sarà basata sull'approccio ludico e comunicativo, con un forte accento sull'esperienza pratica e multisensoriale. Saranno utilizzate strategie didattiche flessibili e diversificate per garantire la partecipazione attiva di tutti gli alunni, inclusi quelli con BES.

- Apprendimento cooperativo: Attività di gruppo che favoriscono l'interazione tra pari e il supporto reciproco.
- Didattica laboratoriale: Creazione di situazioni di apprendimento pratiche e concrete (es. cucina, giardinaggio, arte).
- Uso di materiali autentici: Canzoni, video, storie, giochi da tavolo in inglese.
- Apprendimento multisensoriale: Coinvolgimento di tutti i sensi (vista, udito, tatto, movimento) per facilitare la memorizzazione e la comprensione.
- Flessibilità e personalizzazione: Adattamento delle attività, dei tempi e dei materiali alle esigenze specifiche di ogni alunno con BES, con possibilità di supporto individuale. Le attività saranno variate e coinvolgenti, pensate per stimolare l'interesse e la partecipazione.
- Giochi linguistici: Memory, bingo, giochi di ruolo, caccia al tesoro.
- Canzoni e filastrocche: Apprendimento ritmico e sonoro della lingua.
- Storytelling e drammatizzazione: Racconti di storie in inglese, creazione di brevi scenette.
- Laboratori creativi: Disegno, pittura, creazione di lavoretti manuali, costruzione di semplici oggetti.
- Attività motorie e sportive: Giochi all'aperto con istruzioni in inglese.

Gli obiettivi principali del progetto "Play and Learn English" includono:

- Sviluppare un atteggiamento positivo verso la lingua inglese, superando eventuali timori o barriere.
- Acquisire un vocabolario base (es. colori, numeri, animali, parti del corpo, cibo) attraverso attività pratiche e ripetute in contesti diversi.
- Comprendere e rispondere a istruzioni semplici e domande in inglese.
- Stimolare la produzione orale minima, incoraggiando i bambini a usare le parole e le frasi apprese.
- Promuovere la collaborazione e l'interazione tra pari in un contesto multilingue e inclusivo.
- Sviluppare l'ascolto attivo e la discriminazione uditiva dei suoni della lingua inglese.

La valutazione sarà formativa e continua, basata sull'osservazione della partecipazione e dell'interesse. Non ci saranno test formali. L'obiettivo è monitorare i progressi individuali, notando come ogni bambino, inclusi quelli con BES, si

	senta sempre più a suo agio nell'ambiente e nell'uso della lingua.
Data inizio prevista	08/06/2026
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BSEE81807V
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Play and Learn English

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	141966 - LA MATEMATICA QUESTA SCONOSCIUTA
Descrizione	Sappiamo tutti che la matematica è spesso la pecora nera di molti studenti e che spesso questo è dovuto al fatto che viene affrontata in modo troppo cattedratico. Il percorso che affronteremo sarà declinato in modo più simpatico permettendo agli iscritti di capire che tale disciplina può essere vista come semplice compagna che ci aiuterà in qualsiasi lavoro andremo a fare. La proposta matematica verterà sulla preparazione degli alunni di terza secondaria di primo grado ad affrontare la materia sia nella propria classe che nella prima classe della scuola secondaria di secondo grado. Ovviamente siccome ogni alunno sceglierà un proprio indirizzo scolastico si affronteranno argomenti comuni ai vari indirizzi. Il percorso permetterà ai ragazzi in difficoltà di poter affrontare con più serenità il nuovo percorso scolastico. Con attività laboratoriali si affronteranno argomenti curriculari e si useranno anche dispositivi digitali e siti web che permettono di mettere a proprio agio chiunque. Con gli alunni DSA si utilizzeranno strumentazioni ad hoc e gli si affiancheranno studenti più avvezzi alla disciplina per far sì che questi possano essere da stimolo per loro. Ovviamente l'esperto non perderà d'occhio le interazioni per permettere, eventualmente, di ritardare il percorso. Su ogni argomento affrontato ci sarà una parte teorica dove vengono spiegate le tappe necessarie per affrontare il percorso e quindi attività laboratoriali in piccoli gruppi. Al termine del modulo ogni discente si trova ad aver raggiunto le competenze di base per affrontare con serenità la materia nella classe successiva.
Data inizio prevista	16/03/2026
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BSMM81801G
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

LA MATEMATICA QUESTA SCONOSCIUTA

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	141959 - Matematica per Tutti

Descrizione	Questo progetto si propone di rendere l'apprendimento della matematica coinvolgente e accessibile a tutti gli alunni delle classi quarta e quinta creando un ambiente sereno, accogliente e supportivo dove ogni alunno si senta a proprio agio nel fare errori e porre domande. Inoltre è finalizzato a guidare ciascuno studente a conoscere se stesso e i propri punti di forza per costruire nuove conoscenze, nuove abilità, e metterle in gioco in contesti via via più complessi per raggiungere così delle competenze sfruttabili nella vita quotidiana. L'approccio sarà pratico, laboratoriale e basato sul gioco, promuovendo il lavoro di gruppo e l'apprendimento cooperativo, stimolando l'osservazione, la riflessione e lo scambio costruttivo tra pari per favorire l'inclusione e lo scambio di conoscenze. Le proposte operative mireranno a promuovere l'acquisizione da parte degli alunni, di una solida padronanza delle competenze aritmetico/matematiche, favorendo un atteggiamento positivo nei confronti della matematica; recuperare e consolidare le competenze matematiche di base in modo significativo e contestualizzato al fine di promuovere il successo scolastico e formativo di ciascun alunno. Si intende sviluppare le capacità logico-deduttive, che inducono a fare ipotesi e a verificarle, funzionali alla soluzione di situazioni problematiche di vita quotidiana e favorire l'acquisizione di un metodo di lavoro efficace che si sviluppi attraverso l'organizzazione delle conoscenze, la capacità di problem solving. Il progetto risponde coerentemente all'esigenza di garantire il successo formativo di tutti gli alunni dando la possibilità a ciascuno di apprendere al meglio, nel rispetto dei propri tempi e delle proprie potenzialità. L'organizzazione per gruppi di livello di competenze consente la progettazione di interventi didattici funzionali. I sussidi e gli strumenti utilizzati saranno pc , software per giochi didattici, materiale strutturato, materiale scolastico dell'alunno, materiale didattico predisposto dall'insegnante. La valutazione, durante le attività individuali e di gruppo, sarà principalmente formativa basata sull'osservazione della partecipazione, dell'impegno, della capacità di collaborare e della progressione nell'apprendimento.
Data inizio prevista	12/01/2026
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BSEE81807V

Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Matematica per Tutti

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Competenze in materia di cittadinanza
Titolo modulo	141949 - GIOVAN PIETRO DA CEMMO: CHI ERA COSTUI? - ASPETTI DELLA PITTURA DEL CINQUECENTO CAMUNO-

Descrizione

La Valle Camonica è universalmente conosciuta come “Valle dei segni”, ovvero come sede di siti preistorici ampi e di rilievo (Parchi di Luine, Naquane, Bedolina, Riserva di Ceto...), luoghi di fondamentale importanza: il primo sito al mondo riconosciuto dall'UNESCO quale patrimonio dell'Umanità è stata proprio l'Arte rupestre in Valle Camonica nel 1979. Spesso, però, dimentichiamo che la Valle è ricca anche di altre importanti testimonianze della storia e della cultura del passato, come ad esempio splendidi esempi di architettura romanica (pievi, chiese parrocchiali e campestri), tracce di pittura due/trecentesca (scuola paragiottesca, Johannes de Volpino...), scultura lignea (Simoni, Fantoni...), opere di arte contemporanea (Franca Ghitti). Nello specifico, questo progetto intende prendere spunto dall'intitolazione dell'Istituto e quindi focalizzare chi fosse Giovan Pietro da Cemmo ed affiancarvi poi altri due giganti della pittura del XVI secolo camuno: Girolamo Romanino e Callisto Piazza.

FASI:

- 1) introduzione sul Cinquecento italiano, riferimenti ad alcuni esempi nazionali e focus su Giovan Pietro da Cemmo, originario di Capo di Ponte: Annunciata a Piamborno, Santa Maria Assunta a Esine, San Lorenzo a Berzo Inferiore, Santa Maria a Bienno, Santa Maria in Silvis a Pisogne). Si punterà l'attenzione sulla raffinatezza esecutiva del pittore: le figure eleganti e slanciate della tradizione gotica e, ancor prima, bizantina si tramutano in forme plastiche, dotate di peso, ben inserite in quadri architettonici e aggiornate allo stile rinascimentale.
- 2) illustrazione dell'arte di G. Romanino; egli giunge in Valle da professionista maturo, dopo aver già lavorato in prestigiose chiese di Brescia, a Trento nel Castello del Buonconsiglio e al Duomo di Cremona. Qui sviluppa il suo stile anticlassico, inconfondibile, caratterizzato dall'irrompere nell'arte sacra di elementi della vita quotidiana, dalla riproposizione fedele dei costumi del suo tempo, da pose d'effetto e visi estremamente espressivi. Santa Maria della Neve a Pisogne, Santa Maria a Bienno e San'Antonio sono gli scrigni delle sue opere, con l'aggiunta del Camus, che custodisce il Cristo Crocifisso con sul retro Matrimonio mistico di S. Caterina.
- 3) presentazione di Callisto Piazza, di Lodi, membro di una famiglia di artisti (pure il padre e i fratelli erano pittori) e con tutta probabilità allievo di Romanino. Interessante la tecnica esecutiva del Nostro: egli parte dal centro dell'affresco e non per fasce orizzontali a dipingere; inoltre, ottiene una resa dei colori assai brillante per l'utilizzo di uno strato di bianco a calce

	sull'intonachino. Visioneremo le immagini delle opere che ha lasciato a Borno, Erbanno, Bienno, Esine, Civate Camuno e della Deposizione conservata al Camus di Breno. 4)Seguiranno tre mattinate di visite ad alcuni siti in cui i pittori hanno operato: Santa Maria Assunta a Esine, Santa Maria in Restello a Erbanno, Santa Maria della Neve a Pisogne (tre visite delle quali due da 4 ore l'una, spostamenti compresi e una da 6 ore; considerata la maggior distanza da Pisogne, per questa meta il tempo si prolungherà di circa due ore). 5)Lezione riepilogativa - con la suddivisione dei ragazzi in due squadre per una piccola gara che prevedrà la riproposizione di varie immagini senza didascalia delle quali i ragazzi proveranno ad individuare l'autore, puzzle da ricomporre, particolari da trovare in alcune immagini, particolari mancanti da inserire. 6)Lezione esecutiva- con disegno da parte di ciascun partecipante di un particolare delle opere prese in esame.
Data inizio prevista	01/06/2026
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BSMM81802L
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

GIOVAN PIETRO DA CEMMO: CHI ERA COSTUI? -ASPETTI DELLA PITTURA DEL CINQUECENTO CAMUNO-

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 che l'inserimento delle delibere avverrà in fase successiva
- ☒ Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo/rendiconto relativo all'ultimo anno di esercizio utile a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei

CRITERI DI VALUTAZIONE AVVISO

Domanda criterio - "Coerenza con il PN e il PTOF"

Il progetto è coerente con gli obiettivi del Programma Nazionale 21-27 e del PTOF dell'Istituzione Scolastica?

Risposta:

- Si

Domanda criterio - "Parità di accesso e pari opportunità"

Il progetto garantisce parità di accesso e pari opportunità?

Risposta:

- Si