

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

CANDIDATURA N. 34074

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	676
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 2026-2027
Istituto	BSIC81800E - IC"P.DA CEMMO"-CAPO DI PONTE
Codice candidatura	34074
Importo totale richiesto	€ 48.480,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	prot. 3969/Delibera n.38
Data Delibera Collegio docenti	14/05/2026
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	Prot. n.3970/Delibera n. 80
Data Delibera Consiglio d'istituto	27/05/2026

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - UN'ESTATE ALL'INSEGNA DELLA CULTURA	€ 48.480,00
TOTALE PROGETTI	€ 48.480,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Piccole scuole al Museo - Storia e cultura dell'area bresciana e camuna	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	L'ATELIER DI PITTURA	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	FOOT EXPERIENCE	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	"Play, Learn, Make and Speak" l'inglese come gioco e scoperta	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	Speak, Move, Perform!	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Matematica in Gioco: laboratorio di scoperte e inclusione.	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Matematica in Gioco: Logica, Realtà e Problem Solving	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	"Digital Bridge: Architetti di Futuri Possibili"	€ 6.060,00
TOTALE MODULI			€ 48.480,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: UN'ESTATE ALL'INSEGNA DELLA CULTURA

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - UN'ESTATE ALL'INSEGNA DELLA CULTURA
Descrizione	Il nostro progetto, con i suoi otto moduli, mette al centro il discente come figura cardine della cultura. Ogni modulo, che spazia nei diversi settori, prevede percorsi laboratoriali prefigurando l'attività proposta come il perno dell'imparare ad imparare. Ogni proposta formativa viene calata in un gruppo classe diverso al fine di poter coinvolgere il numero maggiore di studenti del nostro istituto. Il gruppo classe è eterogeneo e troviamo ragazzi senza difficoltà, ragazzi DSA e discenti NAI. Questa composizione eterogenea servirà all'interno del gruppo classe di avere ragazzi che aiutano e ragazzi che si fanno aiutare al fine di creare un amalgama culturale di valenza. La partecipazione non viene preclusa, ovviamente, ai ragazzi 104 presenti nel nostro istituto se coetanei a quelli che partecipano al relativo modulo. Durante le varie attività che sono previste nel modulo si partirà con l'aspetto teorico per poi calarsi nell'attività laboratoriale ed il ragazzo verrà monitorato dall'esperto per verificare come questo riesca a seguire e a interagire con il compagno. Ovviamente il clima deve essere da un lato sereno ma dall'altro anche collaborativo al fine di plasmare un gruppo che avrà potenzialità anche delle relative attività curricolari del mattino. Tutte le attività proposte saranno accompagnate da esperti competenti che oltre a mettersi in gioco faranno sì che i propri discenti si trovino a interagire proficuamente. Ogni attività proposta avrà la sua verifica in itinere per ogni ragazzo e relativo sottogruppo che si formeranno durante le attività per verificare se l'attività, così come è stata proposta, stimola adeguatamente il gruppo di discenti o se deve essere corretta. Il progetto nel suo complesso risponde sia alle linee guida dell'Agenda 2030, sia agli obiettivi STEAM e sia alle indicazioni relative all'Educazione Civica.
Codice CUP	J54D26003160007
Data inizio prevista	30/10/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Numero moduli	8

Importo richiesto	€ 48.480,00
-------------------	-------------

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	289071 - Matematica in Gioco: laboratorio di scoperte e inclusione.
Descrizione	Il presente progetto nasce con l'obiettivo di trasformare l'apprendimento della matematica in un'esperienza stimolante, aperta e accessibile a ogni singolo alunno delle classi quarta e quinta. Si vuole dare vita a uno spazio didattico sereno e inclusivo, in cui l'errore non sia vissuto come un fallimento, ma come una preziosa opportunità di riflessione e crescita. Il percorso guiderà gli studenti a mappare i propri punti di forza, valorizzandoli per acquisire nuove abilità e competenze geometrico-matematiche da spendere concretamente nella realtà di tutti i giorni. L'azione educativa si fonderà su un approccio spiccatamente pratico, laboratoriale e ludico. Attraverso il cooperative learning e il lavoro di squadra, gli alunni saranno stimolati a osservare, formulare ipotesi e confrontarsi attivamente, trasformando la classe in una comunità di apprendimento dove il mutuo aiuto favorisce l'inclusione. Le proposte operative mireranno a: rinforzare le competenze aritmetiche di base in modo significativo e contestualizzato, promuovendo il successo formativo e un rapporto positivo con la disciplina; sviluppare il pensiero critico e le capacità logico-deduttive per affrontare e risolvere problemi legati al quotidiano; favorire l'autonomia organizzativa e la strutturazione di un metodo di studio efficace. Per rispettare i tempi di apprendimento e i ritmi di ciascuno, le attività saranno organizzate anche attraverso gruppi di livello flessibili, permettendo interventi didattici mirati. I sussidi e gli strumenti utilizzati saranno: computer, applicativi e software didattici, materiali strutturati e non, schede personalizzate e supporti d'aula. La valutazione avrà carattere prevalentemente formativo e orientativo. Saranno oggetto di osservazione costante l'impegno, il livello di partecipazione, la capacità di collaborare nel gruppo e i progressi personali compiuti da ciascun alunno.
Data inizio prevista	07/01/2027
Data fine prevista	30/04/2027

Sede dove è previsto il modulo	BSEE81807V
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Matematica in Gioco: laboratorio di scoperte e inclusione.

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	289114 - "Digital Bridge: Architetti di Futuri Possibili"

Descrizione

Il progetto integra il coding (pensiero computazionale) con l'etica della rete (cittadinanza digitale), utilizzando la creatività come collante per risolvere problemi reali della comunità scolastica o cittadina. Abbiamo come obiettivi formativi il Pensiero Computazionale: Scomporre problemi complessi in sottoproblemi (decomposizione) e astrarre modelli risolutivi; la Creatività Digitale: Utilizzare strumenti tecnologici per l'espressione personale e la narrazione (Digital Storytelling); la Cittadinanza Digitale: Comprendere l'impatto dei dati, l'importanza della privacy e la lotta all'hate speech. Il percorso si declinerà su quattro moduli. Il primo tratterà L'Algoritmo della Gentilezza (Cittadinanza & Logica). Prima di toccare un computer, lavoriamo sulla "logica sociale" con Attività teoriche sull'analisi dei flussi di comunicazione sui social media. Si passerà poi ad attività laboratoriali con la creazione di un "algoritmo decisionale" (diagramma di flusso) per reagire ai commenti negativi online per terminare con un brainstorming sui concetti chiave come Se/Allora (If/Then). Se il commento è offensivo → Segnala/Ignora; Se è una critica costruttiva → Rispondi civilmente. La seconda attività verterà su il Creative Coding con Scratch (Pensiero Computazionale). Anche qui si passerà all'azione tecnica utilizzando linguaggi a blocchi (Scratch). Si proporrà una Sfida nello sviluppare un videogioco a tema "Eco-Sostenibilità" o "Diritti Umani". Si partirà con lo sviluppo del programma Gli studenti devono programmare variabili per il punteggio, cicli per il movimento e messaggi tra sprite e quindi alla creatività dove passeranno a disegnare i propri asset grafici e comporre la colonna sonora originale tramite software open-source. Il terzo percorso prevede attività sulla Scatola Nera dei Dati (IA & Consapevolezza). Un'introduzione all'Intelligenza Artificiale per capire come gli algoritmi influenzano le nostre scelte. Si partirà con un esperimento utilizzando strumenti come Teachable Machine per addestrare un modello di riconoscimento immagini. Discussione: Riflessione sui "bias" (pregiudizi) degli algoritmi. Se addestriamo l'IA solo con foto di programmatori maschi, riconoscerà una donna come tale? Faremo una maratona creativa di 4-6 ore in cui i ragazzi, divisi in team, devono progettare una soluzione digitale a un problema del loro quartiere. Output richiesto: Un prototipo funzionante (un'app simulata, un sito web o un dispositivo IoT programmato con Micro:bit) e una presentazione efficace (Pitch). I docente non è un conferenziere, ma un facilitatore. Si utilizzano: Peer-to-Peer Learning: Gli studenti più esperti supportano i

	compagni. Tinkering: Apprendimento attraverso il "fare", l'errore è visto come un debug necessario e non come un fallimento. Role Play: Simulazione di scenari di rischio online per testare le difese critiche. La valutazione non si basa sul "funzionamento perfetto" del codice, ma sul processo: Capacità di Astrazione: Saper spiegare come funziona il proprio progetto. Collaborazione: Come il team ha gestito i conflitti e suddiviso i compiti. Etica: Coerenza tra lo strumento creato e i valori della cittadinanza digitale. Questo progetto risponde pienamente alle linee guida ministeriali per l'insegnamento dell'Educazione Civica e potenzia le competenze STEM, rendendole umane e accessibili.
Data inizio prevista	07/01/2027
Data fine prevista	30/04/2027
Sede dove è previsto il modulo	BSMM81801G
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Digital Bridge: Architetti di Futuri Possibili"

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	289103 - Piccole scuole al Museo - Storia e cultura dell'area bresciana e camuna

Descrizione

La proposta interessa le "piccole scuole" del Comprensivo, caratterizzate da uno stretto legame con il territorio sotto i profili storico, sociale, ambientale, culturale. L'esiguo numero di studenti, spesso visto come criticità, può costituire opportunità di innovazione e sperimentazione didattica, ricerca, riflessione, ampia personalizzazione dei percorsi. Il progetto prevede l'effettuazione di uscite sul territorio ed attività laboratoriali correlate, con spostamenti da un plesso all'altro e nei siti da visitare e con collegamenti on line per attività condivise. Obiettivi educativi, didattici e formativi:

Stimolare l'interesse dei ragazzi e delle ragazze attraverso una didattica "itinerante"; favorire la conoscenza del territorio e del patrimonio culturale locale: scoprire le radici storiche, artistiche e culturali della propria comunità; sviluppare il rispetto per i beni comuni, per l'ambiente e per le istituzioni culturali; favorire un tipo di apprendimento esperienziale; promuovere una didattica cooperativa volta alla co-costruzione di saperi legati al territorio ed alle realtà esplorate; suscitare e valorizzare le curiosità, le passioni, le domande degli studenti e delle studentesse, riconosciuti come motore fondamentale dell'apprendimento e della motivazione; favorire positive esperienze socializzanti e di scambio.

Si propongono visite guidate ad alcuni importanti musei della zona, spesso poco conosciuti, quali:

Il Mupre di Capo di Ponte e il Museo Archeologico Nazionale di Civate Camuno (preistoria ed epoca romana); Il Museo della Stampa di Artogne; il Camus di Breno - con particolare attenzione alla vita in Valcamonica sotto la dominazione veneta, tra Cinquecento e Settecento; l'Accademia Tadini a Lovere, con focus sul Settecento ed il periodo illuministico/neoclassico; il Museo delle Armi presso e Museo del Risorgimento presso il Castello di Brescia; Il Museo Garibaldino di Vezza d'Oglio e Casa del Parco, con un affondo sulla Leonessa d'Italia ed alcuni altri eventi risorgimentali; il Museo della Guerra Bianca a Temù (o Museo degli Alpini di Darfo Boario Terme) e il Museo della Resistenza a Cevo, in riferimento ai due conflitti mondiali; Il Museo di Camillo Golgi a Corteno Golgi.

Anche in questo caso gli avvenimenti storici, imprescindibili per una solida preparazione culturale, si intrecceranno a tematiche più prettamente linguistiche: leggende e brani letterari ad essi connessi che verranno utilizzati per le attività di rielaborazione in classe.

Data inizio prevista	30/10/2026
Data fine prevista	30/05/2027
Sede dove è previsto il modulo	BSMM81804P
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Piccole scuole al Museo - Storia e cultura dell'area bresciana e camuna

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	288991 - FOOT EXPERIENCE
Descrizione	L'attività si propone come obiettivo l'aggregazione e socializzazione attraverso escursioni in natura ed esperienze sportive utili allo sviluppo di competenze sociali e civiche e di abilità propedeutiche all'apprendimento. Attraverso le pratiche motorie e sportive, si intende favorire: un miglioramento del livello di socializzazione, la riduzione dello stress e dell'ansia attraverso il movimento corporeo, la conoscenza del territorio e il rispetto per la natura. Sono previste delle attività di orientamento in montagna, escursioni naturalistiche, semplici arrampicate, esperienze in malga e camminate nel bosco barefoot. Gli alunni si immergeranno nei sentieri delle nostre montagne per comprendere al meglio il territorio della Val Savio, seguiti da un professionista del collegio Guide Alpine della Lombardia. Durante le escursioni, saranno altresì presentate delle nozioni naturalistiche che permetteranno di conoscere meglio le caratteristiche dell'ambiente montano nel quale viviamo.
Data inizio prevista	01/07/2027
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	BSMM81803N
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

FOOT EXPERIENCE

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	289022 - L'ATELIER DI PITTURA
Descrizione	Attraverso un processo di stilizzazione e di studio, gli alunni delle classi seconde e terze si cimenteranno sul decoro della stoffa. I supporti saranno vari: magliette, strofinacci, foulard, astucci, ect... Inizialmente si attuerà un progetto su carta da riportare sul supporto desiderato, o a propria fantasia o ripreso da particolari presenti nelle opere pittoriche del Rinascimento o dell'arte contemporanea. Attraverso il laboratorio, i ragazzi non solo imparano a fare, ma anche a mettere in chiaro e ordinare le proprie idee, esprimendo la propria creatività in modo completo. I materiali che si utilizzeranno sono i fogli da disegno, i colori appositi per questa tecnica, i colori per la stoffa e i pennelli. La stoffa: è un materiale che si adatta a decorazioni molteplici: semplici o elaborate, pop o raffinate, estrose o realistiche o astratte... La stoffa è insomma molto più vicina all'arte e al design di quanto si possa immaginare, tanto nella sua resa finale, elemento base dell'universo moda, quanto nelle sue fasi di ideazione grafico-cromatica e di produzione, a volte ancora integrate con passaggi di puro artigianato. In un mondo ormai digitalizzato, questo laboratorio ha la finalità di aiutare a sviluppare le abilità di motricità fine, la manipolazione in genere, la concentrazione e l'attenzione, grazie all'analisi e alla fantasia propria, attraverso gli studi di composizione, aspetti cromatici, le ombre proprie e portate. Nei tessuti si può vedere la luce della terza dimensione, che rende vivi e tangibili il disegno e i colori. I corsisti scopriranno come il più delle volte nasca prima l'amore per un tessuto e per come si immagina reagisca al colore, che la progettazione dell'accessorio.
Data inizio prevista	03/11/2026
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BSMM81803N
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

L'ATELIER DI PITTURA

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	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	289048 - "Play, Learn, Make and Speak" l'inglese come gioco e scoperta

Descrizione	Il progetto "Play, Learn, Make and Speak" offre ai bambini della scuola primaria un'immersione linguistica all'insegna del divertimento, sfruttando un clima informale per liberare la comunicazione orale dall'ansia da errore. Attraverso il learning by doing e l'uso di spazi flessibili e all'aperto, l'inglese diventa lo strumento naturale per giocare, creare e fare squadra. Qui il gioco è inteso come il vero motore didattico e relazionale, capace di trasformare la scuola in un laboratorio vivo in cui l'obiettivo principale resta lo sviluppo della fluenza, dell'ascolto e della socializzazione. La metodologia esperienziale azzerava le lezioni frontali, alternando giochi di movimento e di ruolo, laboratori manuali di Arts & Crafts, storytelling e tecnologia. In questo contesto la lingua viene vissuta in modo concreto: i giochi dinamici all'aperto permettono di assimilare il lessico attraverso il corpo, mentre le storie animate diventano lo scenario di avventure in cui immedesimarsi per sviluppare fiducia e spirito cooperativo. A questo si affianca l'uso del computer, dove i bambini si mettono alla prova con giochi interattivi digitali: una strategia di gamification che consolida i vocaboli in modo stimolante grazie al superamento di piccoli traguardi. All'inizio del progetto, un brainstorming collettivo basato sui racconti dello storytelling e sugli spunti dei giochi digitali permette di raccogliere in allegria le idee, le emozioni e le parole chiave dei bambini, tracciando la rotta dell'intero percorso. Il filo conduttore dell'esperienza diventa poi la creatività manuale, che si intreccia costantemente con il gioco e la narrazione attraverso la realizzazione progressiva di un lapbook personale. Questa cartella dinamica ricca di inserti pop-up e disegni permette ai personaggi delle storie e dei videogames di materializzarsi. I piccoli alunni usano queste creazioni come veri e propri supporti di gioco per descrivere sequenze, interpretare ruoli, simulare dialoghi o pianificare scene teatrali per la fine del percorso. Per valutare un'esperienza così ludica non si ricorre a voti o verifiche scritte, che frenerebbero la spontaneità dei bambini. L'insegnante si affida all'osservazione costante durante le attività, valutando il coinvolgimento, l'autonomia e la capacità di collaborare nelle sfide di gruppo. Al tempo stesso, i bambini partecipano alla valutazione del proprio percorso attraverso la cura e la personalizzazione del loro lapbook.
Data inizio prevista	09/06/2027
Data fine prevista	30/06/2027

Sede dove è previsto il modulo	BSEE81807V
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Play, Learn, Make and Speak" l'inglese come gioco e scoperta

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	289058 - Matematica in Gioco: Logica, Realtà e Problem Solving

Descrizione	Il percorso mira a scardinare l'ansia da prestazione legata alla matematica, ricostruendo le basi cognitive attraverso l'esperienza pratica e l'apprendimento tra pari (peer learning). Inclusione e Socialità: Favorire il lavoro di squadra, la resilienza davanti all'errore e l'autostima. Competenza STEM: Potenziare il pensiero computazionale, l'intuizione geometrica e le abilità di calcolo rapido e stimato. Problem Solving: Imparare a tradurre problemi della realtà quotidiana in modelli matematici. Didattica Laboratoriale: Utilizzo di materiali manipolabili (modelli geometrici, carte, giochi da tavolo). Gamification: Sfide a squadre, escape room matematiche e quiz digitali. Outdoor Education: Misurazioni e applicazioni geometriche negli spazi aperti della scuola (es. cortile, giardino). Il percorso si articola in 4 macro-fasi logiche, pensate specificamente per i nodi concettuali più critici del secondo e terzo anno: Fase e Focus Competenza Contenuti e Attività Laboratoriali Obiettivo di Recupero Fase 1: Il Senso dei Numeri (6 ore) • Sfide di calcolo mentale e approssimazione. Giochi con le frazioni, le percentuali e i numeri relativi (es. simulazione di un bilancio o di temperature). Consolidare il calcolo con frazioni, numeri decimali e relativi, superando la paura del formalismo. Fase 2: Dall'Aritmetica all'Algebra (8 ore) • Enigmi logici e "indovina il numero" per introdurre le equazioni. Uso di bilance didattiche virtuali o fisiche per comprendere il principio di equivalenza. Modellizzazione di formule d'uso comune. Smontare il meccanismo astratto delle lettere in matematica, vedendo l'algebra come un codice segreto o una bilancia. Fase 3: Geometria Dinamica e Spazio (10 ore), Costruzione di poliedri e solidi con materiali di riciclo o cartoncini. Applicazione del Teorema di Pitagora per misurare altezze e ombre nel cortile della scuola. Introduzione a software gratuiti, Visualizzare le figure piane e solide nello spazio reale, facilitando la memorizzazione attiva delle formule di aree e volumi. Fase 4: Dati, Previsioni ed Escape Room (6 ore), Analisi di grafici reali (social media, clima) e calcolo delle probabilità nei giochi di logica. Attività finale: Una Math Escape Rooma squadre in cui per "scappare" bisogna risolvere enigmi matematici. Sviluppo del pensiero critico sui dati e verifica delle competenze in un contesto ludico e relazionale. Risultati Attesi e Valutazione 1. Valutazione formativa e orientativa: Monitoraggio dell'impegno, della capacità di collaborare e dell'autonomia nel problem solving. 2. Autovalutazione: Diario di bordo in cui lo studente annota le sue "vittorie" matematiche quotidiane. 3. Prodotto finale: La creazione, da parte dei ragazzi, di una sfida o di un gioco matematico da
-------------	---

	proporre ai compagni, per valorizzare le competenze acquisite (compito di realtà).
Data inizio prevista	16/11/2026
Data fine prevista	31/01/2027
Sede dove è previsto il modulo	BSMM81801G
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Matematica in Gioco: Logica, Realtà e Problem Solving

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	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	289081 - Speak, Move, Perform!
Descrizione	Nell'ambito delle iniziative multi-disciplinari e multiculturali si propone tra gli interventi di ampliamento del tempo scuola un laboratorio teatrale "Speak, Move, Perform!" in lingua inglese. Il progetto intende offrire agli studenti un'esperienza educativa completa, capace di unire apprendimento linguistico, espressione creativa e crescita personale. Il laboratorio esperienziale di 30 ore è rivolto agli studenti delle classi terze della scuola secondaria di primo grado del plesso Secondaria di Capodiponte, è finalizzato a: potenziare le competenze comunicative in lingua inglese; sviluppare capacità espressive verbali e non verbali; favorire la consapevolezza corporea; promuovere creatività e immaginazione; incentivare collaborazione, socializzazione e rispetto reciproco; rafforzare autostima e fiducia nelle proprie capacità; favorire l'inclusione e la partecipazione attiva di tutti gli studenti. Il percorso nasce con l'obiettivo di integrare l'apprendimento della lingua inglese con il linguaggio teatrale, offrendo agli studenti un'esperienza educativa coinvolgente e inclusiva. Il teatro rappresenta infatti uno strumento efficace per favorire lo sviluppo delle competenze comunicative, espressive e relazionali, attraverso attività pratiche e collaborative. L'utilizzo dell'inglese come lingua veicolare permette agli alunni di vivere la lingua in modo autentico, migliorando la capacità di comprensione e produzione orale in un contesto motivante e non esclusivamente scolastico. Attraverso il gioco teatrale, il movimento, l'improvvisazione e la rappresentazione scenica, gli studenti sviluppano maggiore sicurezza nell'esprimersi, imparano a collaborare con i compagni. Gli alunni potranno infatti sviluppare competenze comunicative, corporee e relazionali in un ambiente inclusivo e collaborativo, valorizzando il contributo di ciascuno e rafforzando motivazione, autostima e partecipazione attiva.
Data inizio prevista	01/12/2026

Data fine prevista	31/03/2027
Sede dove è previsto il modulo	BSMM81801G
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Speak, Move, Perform!

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