

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

**CANDIDATURA N. 35306**

**ANAGRAFICA SCUOLA**

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.C. "FABRIANI" SPILAMBERTO
Codice meccanografico	MOIC81800T
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA MARCONI, 6
Provincia	MODENA
Comune	SPILAMBERTO
CAP	41057
Telefono	059784188
Email	MOIC81800T@istruzione.it
Sito web	www.icfabriani.edu.it
Numero Alunni	895
Plessi	MOIC81800T MOAA81801P MOAA81802Q MOEE81801X MOEE818021 MOMM81801V

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

## RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2026-2027
Istituto	MOIC81800T - I.C. "FABRIANI" SPILAMBERTO
Codice candidatura	35306
Importo totale richiesto	€ 48.480,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	5
Data Delibera Collegio docenti	14/05/2026
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	9
Data Delibera Consiglio d'istituto	20/05/2026

## RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - "Percorsi di Crescita, Scoperta e Partecipazione"	€ 48.480,00
<b>TOTALE PROGETTI</b>	<b>€ 48.480,00</b>

## RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Attività ricreative e ludiche	Esploratori del Gioco e della Creatività	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Attività ricreative e ludiche	Esploratori del Gioco e della Creatività	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Esploratori di Sé, degli Altri e del modo di Imparare	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Esploratori di Sé, degli Altri e del Modo di Imparare	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	"Custodi di Storie e Identità"	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Custodi di Storie e Identità	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	Esploratori del Movimento e del Gioco di Squadra	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	Esploratori del Movimento e del Gioco di Squadra	€ 6.060,00
<b>TOTALE MODULI</b>			<b>€ 48.480,00</b>

## PROGETTI E MODULI

**Progetto: "Percorsi di Crescita, Scoperta e Partecipazione"**

**ESO4.6.A4**

**ESO4.6.A4.A**

Titolo	ESO4.6.A4.A - "Percorsi di Crescita, Scoperta e Partecipazione"
--------	---

Descrizione

Progetto Educativo Integrato

“Percorsi di Crescita, Scoperta e Partecipazione”

La scuola contemporanea è chiamata a offrire agli studenti non solo conoscenze disciplinari, ma anche esperienze significative che sostengano la loro crescita personale, sociale e culturale. In questo quadro nasce il progetto “Percorsi di Crescita, Scoperta e Partecipazione”, un insieme di proposte educative pensate per accompagnare i ragazzi in un cammino ricco e formativo.

L'obiettivo è offrire un'esperienza estiva che potenzi le competenze chiave e, allo stesso tempo, promuova inclusione, socialità e benessere. In un contesto in cui il rischio di dispersione e isolamento è sempre più presente, il progetto vuole creare uno spazio accogliente e motivante, in cui gli studenti possano sentirsi protagonisti del proprio apprendimento e riscoprire il piacere di imparare insieme.

L'idea alla base del progetto è semplice e ambiziosa: creare un ambiente di apprendimento in cui ogni studente possa esplorare, sperimentare, collaborare e scoprire le proprie potenzialità, attraverso attività che coinvolgono la mente, il corpo, le emozioni e la creatività.

Il progetto si articola in più percorsi tematici, ciascuno con una propria identità e un proprio linguaggio educativo, ma tutti accomunati da una visione pedagogica condivisa: offrire agli studenti occasioni autentiche per esplorare il mondo e se stessi attraverso attività che parlano linguaggi diversi. Non solo lezioni, ma esperienze. Non solo contenuti, ma percorsi. Non solo obiettivi, ma possibilità.

Ogni proposta è pensata per accendere curiosità, stimolare domande, far emergere talenti e costruire relazioni significative. I ragazzi vengono accompagnati in un viaggio che li invita a osservare, muoversi, creare, collaborare, riflettere, giocare, sperimentare.

Un viaggio che non procede in linea retta, ma si apre in più direzioni, come sentieri che si intrecciano e si arricchiscono a vicenda.

Il progetto si fonda su una convinzione profonda: si impara davvero quando si è coinvolti, quando si sente di avere un ruolo, quando si può contribuire con la propria voce e il proprio modo di essere. Per questo le

	<p>attività sono costruite in modo laboratoriale, con un approccio che mette al centro l'esperienza diretta, il fare, il provare, il condividere.</p> <p>Gli studenti non sono spettatori, ma protagonisti: costruiscono, discutono, si muovono, creano, risolvono problemi, collaborano, si mettono alla prova. E, soprattutto, imparano a conoscersi.</p> <p>Sono stati elaborati 4 moduli di 30 ore ciascuno che saranno replicati nel 2027, chiaramente con altri ragazzi rispetto a quelli che parteciperanno nel 2026.</p> <p>Ogni percorso si conclude con un evento finale, che rappresenta un momento di restituzione, celebrazione e condivisione: una mostra, una performance, una giornata tematica o un portfolio personale. Questi momenti non sono semplici "prodotti finali", ma occasioni per valorizzare il lavoro svolto, rafforzare il senso di appartenenza e rendere visibile la crescita degli studenti.</p> <p>Il progetto nel suo insieme mira a costruire un ambiente educativo accogliente, inclusivo e stimolante, in cui ogni studente possa sentirsi protagonista, riconosciuto e sostenuto.</p> <p>Attraverso la varietà dei percorsi proposti, la scuola offre ai ragazzi la possibilità di scoprire nuovi interessi, sviluppare competenze trasversali e vivere esperienze che li aiutino a crescere come persone curiose, responsabili, collaborative e consapevoli.</p> <p><b>Moduli Formativi</b></p> <p>Sono stati progettati 4 (quattro) moduli da 30 ore ciascuno, concepiti per offrire un'esperienza didattica coinvolgente, inclusiva e di alta qualità. I percorsi saranno replicati nel corso delle due annualità, per un totale complessivo di 8 (otto) moduli formativi.</p> <p>Poiché tra giugno e agosto l'Istituto sarà interessato da lavori di messa in sicurezza, l'attuazione sarà organizzata a partire da fine agosto 2026.</p>
Codice CUP	J44D26002700007
Data inizio prevista	25/08/2026
Data fine prevista	30/12/2027
Numero moduli	8

**MOIC81800T - A2D716E - REGISTRO PROTOCOLLO - 0004277 - 03/06/2026 - VI.3 - U**

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

## MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	270904 - "Custodi di Storie e Identità"

<p>Descrizione</p>	<p>2.Consapevolezza ed espressione culturale: “Custodi di Storie e Identità”</p> <p style="text-align: right;">Scuola</p> <p>Secondaria – Classi 1-2 – a.s. 2025/2026</p> <p><b>DESCRIZIONE INIZIALE DISCORSIVA:</b>  Questo modulo nasce dall'esigenza di accompagnare gli studenti alla scoperta della propria identità culturale e di quella degli altri, valorizzando la diversità come risorsa e occasione di crescita. Attraverso attività creative, esplorazioni guidate e momenti di confronto, i ragazzi imparano a riconoscere le molteplici forme in cui la cultura si manifesta: tradizioni, linguaggi, simboli, arti, storie familiari e comunitarie.  Il laboratorio diventa uno spazio di dialogo e di espressione, in cui ogni studente può raccontare il proprio mondo e ascoltare quello degli altri, sviluppando empatia, rispetto e senso di appartenenza. L'obiettivo è formare cittadini consapevoli, capaci di leggere la complessità culturale del presente e di contribuire attivamente alla vita della comunità.</p> <p><b>OBIETTIVI</b>  Sviluppare consapevolezza della propria identità culturale e di quella altrui.  Promuovere il rispetto, l'inclusione e la valorizzazione delle diversità culturali.  Rafforzare le competenze comunicative, espressive e interculturali.  Favorire la partecipazione attiva e il dialogo tra pari.</p> <p><b>STRUMENTI</b>  Materiali multimediali (video, podcast, fotografie, testimonianze).  Oggetti simbolici e materiali provenienti dalle culture familiari degli studenti.  Strumenti artistici e creativi (cartelloni, colori, materiali per collage, strumenti musicali semplici).  Risorse digitali per la narrazione (app per storytelling, mappe culturali interattive).</p> <p><b>METODOLOGIE DIDATTICHE</b>  Laboratorio espressivo e narrativo: autobiografie culturali, mappe identitarie, racconti di famiglia.  Circle time e dialogo interculturale: condivisione di esperienze, tradizioni, storie personali.  Approccio artistico-creativo: produzione di manufatti, collage</p>
--------------------	--

	<p>culturali, brevi performance.</p> <p>Apprendimento cooperativo: lavori di gruppo su temi culturali, ricerche condivise, interviste.</p> <p>Pedagogia del patrimonio: esplorazione di luoghi, simboli e tradizioni del territorio.</p> <p><b>LAVORO FINALE</b></p> <p>Realizzazione di un "Museo Vivente delle Culture", un percorso espositivo e performativo in cui gli studenti presentano:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>oggetti simbolici e storie familiari;</li> <li>opere artistiche ispirate alle proprie radici;</li> <li>brevi performance (musicali, teatrali, narrative);</li> <li>mappe culturali e installazioni visive;</li> <li>testimonianze raccolte nel territorio.</li> </ul> <p>Il museo può essere aperto a famiglie, altre classi o alla comunità locale, diventando un momento di incontro e valorizzazione delle identità culturali.</p>
Data inizio prevista	28/12/2026
Data fine prevista	15/01/2027
Sede dove è previsto il modulo	MOIC81800T
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### "Custodi di Storie e Identità"

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
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	270831 - Esploratori di Sé, degli Altri e del modo di Imparare

<p>Descrizione</p>	<p>1. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: “Esploratori di Sé, degli Altri e del Modo di Imparare” – Scuola Secondaria – Classi 1-2 – a.s. 2025/2026</p> <p>DESCRIZIONE INIZIALE DISCORSIVA: Questo modulo nasce dalla volontà di accompagnare gli studenti in un percorso di crescita personale e sociale, aiutandoli a scoprire come funzionano le proprie emozioni, come costruire relazioni positive e come sviluppare un metodo di studio efficace e autonomo. Attraverso attività pratiche, giochi cooperativi, momenti di riflessione e strumenti creativi, i ragazzi imparano a conoscere sé stessi, a collaborare con gli altri e a diventare protagonisti attivi del proprio apprendimento.</p> <p>Il laboratorio diventa così uno spazio sicuro e stimolante in cui sperimentare, condividere e crescere, sviluppando competenze fondamentali per la vita scolastica e personale.</p> <p>OBIETTIVI</p> <p>Sviluppare consapevolezza di sé, delle proprie emozioni e dei propri punti di forza.</p> <p>Potenziare le competenze sociali: collaborazione, comunicazione, gestione dei conflitti.</p> <p>Promuovere autonomia, responsabilità e capacità di organizzare il proprio apprendimento.</p> <p>Favorire la metacognizione: riflettere su come si impara, perché si impara e cosa si può migliorare.</p> <p>Rafforzare la motivazione, la resilienza e la capacità di affrontare le sfide.</p> <p>STRUMENTI</p> <p>Schede di autovalutazione, diari di bordo, mappe concettuali. Materiali creativi (cartoncini, colori, post-it, simboli emotivi). Giochi cooperativi, carte delle emozioni, strumenti per role-play. Risorse digitali per creare mappe, presentazioni, portfolio personali.</p> <p>METODOLOGIE DIDATTICHE</p> <p>Didattica laboratoriale e attività esperienziali.</p> <p>Circle time, role-play e simulazioni sociali.</p> <p>Cooperative learning e peer tutoring.</p> <p>Tecniche metacognitive (mappe, sintesi, riflessione guidata).</p> <p>Diario di bordo e portfolio personale.</p> <p>LAVORO FINALE</p>
--------------------	---

	<p>Realizzazione di un "Portfolio di Crescita Personale e Sociale", in cui gli studenti raccolgono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>mappe dei propri punti di forza;</li> <li>strategie di studio personalizzate;</li> <li>riflessioni sulle emozioni e sulle relazioni;</li> <li>evidenze di attività cooperative;</li> <li>un progetto personale di miglioramento.</li> </ul> <p>Il portfolio può essere presentato in forma digitale o cartacea e condiviso in un momento conclusivo con la classe o con le famiglie.</p>
Data inizio prevista	25/08/2026
Data fine prevista	11/09/2026
Sede dove è previsto il modulo	MOIC81800T
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Esploratori di Sé, degli Altri e del modo di Imparare

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
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Attività ricreative e ludiche
Titolo modulo	271256 - Esploratori del Gioco e della Creatività

Descrizione

DESCRIZIONE INIZIALE DISCORSIVA:

Questo modulo nasce dalla volontà di valorizzare il gioco come strumento educativo fondamentale per la crescita personale, sociale e creativa degli studenti. Attraverso attività ricreative, giochi di gruppo, laboratori espressivi e momenti di libera esplorazione, i ragazzi scopriranno che il gioco non è solo divertimento, ma anche occasione di apprendimento, collaborazione, immaginazione e benessere.

Il laboratorio ludico diventa così uno spazio dinamico e inclusivo, in cui ogni studente può sperimentare nuove forme di espressione, sviluppare abilità sociali, imparare a rispettare le regole e a gestire le emozioni, costruendo relazioni positive e significative.

OBIETTIVI

Sviluppare creatività, immaginazione e capacità espressive attraverso attività ludiche.

Favorire la collaborazione, la comunicazione e il rispetto delle regole nei giochi di gruppo.

Promuovere il benessere emozivo e relazionale attraverso il gioco.

Rafforzare la capacità di risolvere problemi in modo creativo e flessibile.

Stimolare la partecipazione attiva, la motivazione e la fiducia in sé.

STRUMENTI

Materiali per giochi da tavolo, giochi cooperativi e attività di gruppo.

Oggetti per giochi di movimento (palloni, cerchi, corde, coni).

Materiali creativi per laboratori espressivi (cartoncini, colori, materiali di riciclo).

Spazi interni ed esterni per attività dinamiche e ricreative.

Carte-gioco tematiche, strumenti per giochi di ruolo e narrazione.

METODOLOGIE DIDATTICHE

Didattica laboratoriale e attività esperienziali.

Giochi cooperativi e giochi di ruolo.

Attività ricreative strutturate e momenti di gioco libero guidato.

Cooperative learning e dinamiche di gruppo.

Laboratori creativi e attività espressive.

Riflessione guidata sulle dinamiche del gioco e sulle emozioni vissute.

LAVORO FINALE

Realizzazione di una "Festa del Gioco e della Creatività", in cui gli studenti presentano:

	<p>giochi da tavolo o giochi cooperativi inventati da loro, attività ricreative progettate e condotte dagli studenti, performance ludiche o piccole scenette teatrali, installazioni creative realizzate nei laboratori, pannelli che raccontano il percorso svolto e le competenze sviluppate.</p> <p>L'evento può coinvolgere le famiglie o la comunità scolastica, diventando un momento di condivisione, partecipazione e valorizzazione del gioco come esperienza educativa.</p>
Data inizio prevista	07/06/2027
Data fine prevista	18/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	MOEE81801X
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Esploratori del Gioco e della Creatività

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
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria; sport, gioco didattico
Titolo modulo	271232 - Esploratori del Movimento e del Gioco di Squadra

Descrizione

DESCRIZIONE INIZIALE DISCORSIVA:

Questo modulo nasce dal desiderio di avvicinare gli studenti all'educazione motoria e allo sport come strumenti di benessere, crescita personale e collaborazione. Attraverso giochi, percorsi motori, attività sportive e sfide di squadra, i ragazzi scopriranno che il movimento non è solo esercizio fisico, ma anche divertimento, rispetto delle regole, gestione delle emozioni e capacità di lavorare insieme.

Il laboratorio motorio diventa così un ambiente dinamico e inclusivo, dove ogni studente può sperimentare le proprie abilità, migliorare la coordinazione, sviluppare fiducia in sé e negli altri e imparare a gestire vittorie e sconfitte in modo costruttivo.

OBIETTIVI

Sviluppare competenze motorie di base: coordinazione, equilibrio, orientamento nello spazio.

Promuovere il benessere fisico attraverso il movimento e l'attività sportiva.

Favorire la collaborazione, il rispetto delle regole e lo spirito di squadra.

Rafforzare la consapevolezza corporea e la gestione delle emozioni durante il gioco.

Stimolare la motivazione, la resilienza e la capacità di affrontare sfide motorie e sportive.

STRUMENTI

Attrezzature sportive di base (coni, cerchi, palloni, corde, ostacoli).

Materiali per percorsi motori e giochi di squadra.

Schede di osservazione e autovalutazione delle abilità motorie.

Spazi interni ed esterni per attività dinamiche.

METODOLOGIE DIDATTICHE

Didattica laboratoriale e attività pratiche.

Giochi motori individuali e di squadra.

Cooperative learning applicato allo sport.

Percorsi motori e circuiti a stazioni.

Role-play sportivi per la gestione delle emozioni e dei conflitti.

Autovalutazione e riflessione guidata sulle proprie abilità.

LAVORO FINALE

Realizzazione di una "Giornata dello Sport e del Movimento", in cui gli studenti presentano:

percorsi motori progettati e realizzati da loro,  
dimostrazioni di giochi di squadra o staffette,

	<p>brevi performance motorie o coreografie, pannelli o schede che raccontano il percorso svolto, riflessioni personali su collaborazione, impegno e crescita motoria.</p> <p>L'evento può coinvolgere le famiglie o la comunità scolastica, diventando un momento di festa, partecipazione e valorizzazione del lavoro svolto.</p>
Data inizio prevista	25/08/2026
Data fine prevista	11/09/2026
Sede dove è previsto il modulo	MOEE81801X
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Esploratori del Movimento e del Gioco di Squadra

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
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	276505 - Esploratori di Sé, degli Altri e del Modo di Imparare

<p>Descrizione</p>	<p>DESCRIZIONE INIZIALE DISCORSIVA:</p> <p>Questo modulo nasce dalla volontà di accompagnare gli studenti in un percorso di crescita personale e sociale, aiutandoli a scoprire come funzionano le proprie emozioni, come costruire relazioni positive e come sviluppare un metodo di studio efficace e autonomo.</p> <p>Attraverso attività pratiche, giochi cooperativi, momenti di riflessione e strumenti creativi, i ragazzi imparano a conoscere sé stessi, a collaborare con gli altri e a diventare protagonisti attivi del proprio apprendimento.</p> <p>Il laboratorio diventa così uno spazio sicuro e stimolante in cui sperimentare, condividere e crescere, sviluppando competenze fondamentali per la vita scolastica e personale.</p> <p><b>OBIETTIVI</b></p> <p>Sviluppare consapevolezza di sé, delle proprie emozioni e dei propri punti di forza.</p> <p>Potenziare le competenze sociali: collaborazione, comunicazione, gestione dei conflitti.</p> <p>Promuovere autonomia, responsabilità e capacità di organizzare il proprio apprendimento.</p> <p>Favorire la metacognizione: riflettere su come si impara, perché si impara e cosa si può migliorare.</p> <p>Rafforzare la motivazione, la resilienza e la capacità di affrontare le sfide.</p> <p><b>STRUMENTI</b></p> <p>Schede di autovalutazione, diari di bordo, mappe concettuali.</p> <p>Materiali creativi (cartoncini, colori, post-it, simboli emotivi).</p> <p>Giochi cooperativi, carte delle emozioni, strumenti per role-play.</p> <p>Risorse digitali per creare mappe, presentazioni, portfolio personali.</p> <p><b>Metodologie Didattiche</b></p> <p>Didattica laboratoriale e attività esperienziali.</p> <p>Circle time, role-play e simulazioni sociali.</p> <p>Cooperative learning e peer tutoring.</p> <p>Tecniche metacognitive (mappe, sintesi, riflessione guidata).</p> <p>Diario di bordo e portfolio personale.</p> <p><b>LAVORO FINALE</b></p> <p>Realizzazione di un "Portfolio di Crescita Personale e Sociale", in cui gli studenti raccolgono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•mappe dei propri punti di forza,</li> <li>•strategie di studio personalizzate,</li> <li>•riflessioni sulle emozioni e sulle relazioni,</li> <li>•evidenze di attività cooperative,</li> </ul>
--------------------	---

**MOIC81800T - A2D716E - REGISTRO PROTOCOLLO - 0004277 - 03/06/2026 - VI.3 - U**

	<ul style="list-style-type: none"> <li>•un progetto personale di miglioramento.</li> </ul> <p>Il portfolio può essere presentato in forma digitale o cartacea e condiviso in un momento conclusivo con la classe o con le famiglie.</p>
Data inizio prevista	30/08/2027
Data fine prevista	10/09/2027
Sede dove è previsto il modulo	MOIC81800T
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

### SCHEMA FINANZIARIA MODULO

#### Esploratori di Sé, degli Altri e del Modo di Imparare

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
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria; sport, gioco didattico
Titolo modulo	276903 - Esploratori del Movimento e del Gioco di Squadra

Descrizione

DESCRIZIONE INIZIALE DISCORSIVA:

Questo modulo nasce dal desiderio di avvicinare gli studenti all'educazione motoria e allo sport come strumenti di benessere, crescita personale e collaborazione. Attraverso giochi, percorsi motori, attività sportive e sfide di squadra, i ragazzi scopriranno che il movimento non è solo esercizio fisico, ma anche divertimento, rispetto delle regole, gestione delle emozioni e capacità di lavorare insieme.

Il laboratorio motorio diventa così un ambiente dinamico e inclusivo, dove ogni studente può sperimentare le proprie abilità, migliorare la coordinazione, sviluppare fiducia in sé e negli altri e imparare a gestire vittorie e sconfitte in modo costruttivo.

OBIETTIVI

Sviluppare competenze motorie di base: coordinazione, equilibrio, orientamento nello spazio.

Promuovere il benessere fisico attraverso il movimento e l'attività sportiva.

Favorire la collaborazione, il rispetto delle regole e lo spirito di squadra.

Rafforzare la consapevolezza corporea e la gestione delle emozioni durante il gioco.

Stimolare la motivazione, la resilienza e la capacità di affrontare sfide motorie e sportive.

STRUMENTI

Attrezzature sportive di base (coni, cerchi, palloni, corde, ostacoli).

Materiali per percorsi motori e giochi di squadra.

Schede di osservazione e autovalutazione delle abilità motorie.

Spazi interni ed esterni per attività dinamiche.

METODOLOGIE DIDATTICHE

Didattica laboratoriale e attività pratiche.

Giochi motori individuali e di squadra.

Cooperative learning applicato allo sport.

Percorsi motori e circuiti a stazioni.

Role-play sportivi per la gestione delle emozioni e dei conflitti.

Autovalutazione e riflessione guidata sulle proprie abilità.

LAVORO FINALE

Realizzazione di una "Giornata dello Sport e del Movimento", in cui gli studenti presentano:

- percorsi motori progettati e realizzati da loro,
- dimostrazioni di giochi di squadra o staffette,
- brevi performance motorie o coreografie,
- pannelli o schede che raccontano il percorso svolto,

	<p>•riflessioni personali su collaborazione, impegno e crescita motoria.</p> <p>L'evento può coinvolgere le famiglie o la comunità scolastica, diventando un momento di festa, partecipazione e valorizzazione del lavoro svolto.</p>
Data inizio prevista	21/06/2027
Data fine prevista	02/07/2027
Sede dove è previsto il modulo	MOEE81801X
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Esploratori del Movimento e del Gioco di Squadra

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
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	276771 - Custodi di Storie e Identità

<p>Descrizione</p>	<p><b>DESCRIZIONE INIZIALE DISCORSIVA:</b></p> <p>Questo modulo nasce dall'esigenza di accompagnare gli studenti alla scoperta della propria identità culturale e di quella degli altri, valorizzando la diversità come risorsa e occasione di crescita. Attraverso attività creative, esplorazioni guidate e momenti di confronto, i ragazzi imparano a riconoscere le molteplici forme in cui la cultura si manifesta: tradizioni, linguaggi, simboli, arti, storie familiari e comunitarie.</p> <p>Il laboratorio diventa uno spazio di dialogo e di espressione, in cui ogni studente può raccontare il proprio mondo e ascoltare quello degli altri, sviluppando empatia, rispetto e senso di appartenenza. L'obiettivo è formare cittadini consapevoli, capaci di leggere la complessità culturale del presente e di contribuire attivamente alla vita della comunità.</p> <p><b>OBIETTIVI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Sviluppare consapevolezza della propria identità culturale e di quella altrui.</li> <li>•Promuovere il rispetto, l'inclusione e la valorizzazione delle diversità culturali.</li> <li>•Rafforzare le competenze comunicative, espressive e interculturali.</li> <li>•Favorire la partecipazione attiva e il dialogo tra pari.</li> </ul> <p><b>STRUMENTI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Materiali multimediali (video, podcast, fotografie, testimonianze).</li> <li>•Oggetti simbolici e materiali provenienti dalle culture familiari degli studenti.</li> <li>•Strumenti artistici e creativi (cartelloni, colori, materiali per collage, strumenti musicali semplici).</li> <li>•Risorse digitali per la narrazione (app per storytelling, mappe culturali interattive).</li> </ul> <p><b>METODOLOGIE DIDATTICHE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Laboratorio espressivo e narrativo: autobiografie culturali, mappe identitarie, racconti di famiglia.</li> <li>•Circle time e dialogo interculturale: condivisione di esperienze, tradizioni, storie personali.</li> <li>•Approccio artistico-creativo: produzione di manufatti, collage culturali, brevi performance.</li> <li>•Apprendimento cooperativo: lavori di gruppo su temi culturali, ricerche condivise, interviste.</li> <li>•Pedagogia del patrimonio: esplorazione di luoghi, simboli e tradizioni del territorio.</li> </ul> <p><b>LAVORO FINALE</b></p> <p>Realizzazione di un "Museo Vivente delle Culture", un percorso</p>
--------------------	--

	<p>espositivo e performativo in cui gli studenti presentano:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•oggetti simbolici e storie familiari,</li> <li>•opere artistiche ispirate alle proprie radici,</li> <li>•brevi performance (musicali, teatrali, narrative),</li> <li>•mappe culturali e installazioni visive,</li> <li>•testimonianze raccolte nel territorio.</li> </ul> <p>Il museo può essere aperto a famiglie, altre classi o alla comunità locale, diventando un momento di incontro e valorizzazione delle identità culturali.</p>
Data inizio prevista	21/06/2027
Data fine prevista	02/07/2027
Sede dove è previsto il modulo	MOEE81801X
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Custodi di Storie e Identità

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
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Attività ricreative e ludiche
Titolo modulo	276960 - Esploratori del Gioco e della Creatività

<p>Descrizione</p>	<p>DESCRIZIONE INIZIALE DISCORSIVA:</p> <p>Questo modulo nasce dalla volontà di valorizzare il gioco come strumento educativo fondamentale per la crescita personale, sociale e creativa degli studenti. Attraverso attività ricreative, giochi di gruppo, laboratori espressivi e momenti di libera esplorazione, i ragazzi scopriranno che il gioco non è solo divertimento, ma anche occasione di apprendimento, collaborazione, immaginazione e benessere.</p> <p>Il laboratorio ludico diventa così uno spazio dinamico e inclusivo, in cui ogni studente può sperimentare nuove forme di espressione, sviluppare abilità sociali, imparare a rispettare le regole e a gestire le emozioni, costruendo relazioni positive e significative.</p> <p><b>OBIETTIVI</b></p> <p>Sviluppare creatività, immaginazione e capacità espressive attraverso attività ludiche.</p> <p>Favorire la collaborazione, la comunicazione e il rispetto delle regole nei giochi di gruppo.</p> <p>Promuovere il benessere emotivo e relazionale attraverso il gioco.</p> <p>Rafforzare la capacità di risolvere problemi in modo creativo e flessibile.</p> <p>Stimolare la partecipazione attiva, la motivazione e la fiducia in sé.</p> <p><b>STRUMENTI</b></p> <p>Materiali per giochi da tavolo, giochi cooperativi e attività di gruppo.</p> <p>Oggetti per giochi di movimento (palloni, cerchi, corde, coni).</p> <p>Materiali creativi per laboratori espressivi (cartoncini, colori, materiali di riciclo).</p> <p>Spazi interni ed esterni per attività dinamiche e ricreative.</p> <p>Carte-gioco tematiche, strumenti per giochi di ruolo e narrazione.</p> <p><b>METODOLOGIE DIDATTICHE</b></p> <p>Didattica laboratoriale e attività esperienziali.</p> <p>Giochi cooperativi e giochi di ruolo.</p> <p>Attività ricreative strutturate e momenti di gioco libero guidato.</p> <p>Cooperative learning e dinamiche di gruppo.</p> <p>Laboratori creativi e attività espressive.</p> <p>Riflessione guidata sulle dinamiche del gioco e sulle emozioni vissute.</p> <p><b>LAVORO FINALE</b></p> <p>Realizzazione di una "Festa del Gioco e della Creatività", in cui gli studenti presentano:</p>
--------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>•giochi da tavolo o giochi cooperativi inventati da loro,</li> <li>•attività ricreative progettate e condotte dagli studenti,</li> <li>•performance ludiche o piccole scenette teatrali,</li> <li>•installazioni creative realizzate nei laboratori,</li> <li>•pannelli che raccontano il percorso svolto e le competenze sviluppate.</li> </ul> <p>L'evento può coinvolgere le famiglie o la comunità scolastica, diventando un momento di condivisione, partecipazione e valorizzazione del gioco come esperienza educativa.</p>
Data inizio prevista	30/08/2027
Data fine prevista	10/09/2027
Sede dove è previsto il modulo	MOEE81801X
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Esploratori del Gioco e della Creatività

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
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## 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