

AVVISO - 81652, 23/05/2025, FSE+, Piano Estate 2025-2026

CANDIDATURA N. 13329

ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	II I.C. "G. BIANCA" AVOLA
Codice meccanografico	SRIC83300R
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA CASALINI 66
Provincia	SIRACUSA
Comune	AVOLA
CAP	96012
Telefono	0931318031
Email	SRIC83300R@istruzione.it
Sito web	www.icbianca.edu.it
Numero Alunni	823
Plessi	SRIC83300R SRAA83301N SRAA83302P SRAA83303Q SREE83301V SREE83302X SREE833031 SRMM83301T

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2025-2026
Istituto	SRIC83300R - II I.C. "G. BIANCA" AVOLA
Codice candidatura	13329
Importo totale richiesto	€ 79.884,00

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - SCUOLA IN ALLEGRIA	€ 79.884,00
TOTALE PROGETTI	€ 79.884,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	CARTAPESTA E FANTASIA	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	TUTTI IN SCENA	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	FATTORIA DIDATTICA 3	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	CERAMICA CREATIVA	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Competenze in materia di cittadinanza	FATTORIA DIDATTICA 1	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Competenze in materia di cittadinanza	FATTORIA DIDATTICA 2	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	ESPLORATORI DEL TERRITORIO 1	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	ESPLORATORI DEL TERRITORIO 2	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	BASKIN: divertimento ed inclusione	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	CALCIO PER TUTTI	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	TUTTI IN ACQUA primaria 2	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	TUTTI IN ACQUA primaria 1	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	TUTTI IN PISCINA misto	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	TUTTI IN ACQUA secondaria 2	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	TUTTI IN ACQUA secondaria 1	€ 5.295,00
TOTALE MODULI			€ 79.884,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: SCUOLA IN ALLEGRIA

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - SCUOLA IN ALLEGRIA
--------	----------------------------------

Descrizione

Il contesto territoriale della scuola è eterogeneo; parte dell'utenza presenta forti note di fragilità socio-culturale e si trova a rischio dispersione e disagio relazionale. Il progetto "SCUOLA IN ALLEGRIA" rappresenterà un ulteriore intervento di ampliamento dell'azione formativa della scuola in linea con il PTOF e gli interventi PNRR attivati. Offrirà un supporto alle famiglie nelle azioni di potenziamento delle competenze di cittadinanza, di benessere psicofisico e socio-relazionale durante il periodo estivo e durante il prossimo anno scolastico.

I percorsi proposti si caratterizzano come percorsi personalizzati di rafforzamento, concentrati su orientamento e supporto alle competenze trasversali, affiancati da un coaching motivazionale. Gli obiettivi prefissati sono:

- prevenzione dell'insuccesso con conseguente abbandono scolastico, cioè ridurre il rischio di abbandono tra gli alunni fragili, fornendo loro l'opportunità di "vivere" esperienze motivanti ed inclusive, che rafforzino l'autostima e la fiducia nelle proprie capacità;
- miglioramento delle competenze trasversali o soft skills al fine di potenziare le abilità personali ed interpersonali in un'ottica di apprendimento e miglioramento continuo;
- crescita personale e motivazionale, cioè stimolare la crescita personale e motivazionale dell'alunno incoraggiandolo a superare ostacoli, migliorare la fiducia in se stesso e sviluppare una mentalità positiva nei confronti dell'apprendimento.

Le attività didattiche laboratoriali rafforzeranno le competenze metacognitive per affrontare sfide e fornire supporto emotivo.

Mireranno, inoltre, ad esplorare le passioni, affrontare le paure e sviluppare strategie di gestione dello stress.

La metodologia utilizzata prevede un approccio personalizzato con adattamento delle attività in base alle esigenze individuali dello studente, la creazione di un ambiente interattivo e stimolante. Durante il percorso si effettuerà un feedback continuo per valutare l'efficacia delle attività. Le attività proposte consentiranno agli studenti di scuola primaria e secondaria di primo grado di vivere esperienze "fuori dal contesto prettamente scolastico", in contesti informali quali la piscina, il maneggio, il Territorio guidati da esperti e tutor. I moduli proposti sono relative alle seguenti aree di competenza:

- Educazione motoria - Percorsi di nuoto, Basket, atletica, calcio,
- Consapevolezza ed espressione culturale - Laboratori creativi e teatrali
- Competenze in materia di cittadinanza - Percorsi di

	conoscenza, tutela e valorizzazione dei Beni culturali e delle risorse naturalistiche del Territorio locale; - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare – Fattoria didattica (Ippoterapia, Pet Therapy e di attività ludiche) I moduli saranno caratterizzati dall'inclusività e accessibilità grazie ad accordi gestionali della scuola con Enti del Terzo settore e strutture ricettive del Territorio. In tal modo la scuola potrà rispondere in modo efficace agli alunni con BES. Il Territorio è molto ricco di stimoli e di risorse che aiuteranno l'istituzione scolastica a creare "alleanze educative" con le famiglie per rendere le proposte educative del piano estate accattivanti, motivanti ed innovative.
Codice CUP	G24D25001580007
Data inizio prevista	30/06/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Numero moduli	15
Importo richiesto	€ 79.884,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	113013 - BASKIN: divertimento ed inclusione

Descrizione	Il progetto consentirà di promuovere le attività di Baskin, già pienamente inserite nel PTOF d'istituto. Pertanto si pone in continuità con quanto già svolto: gli alunni della scuola hanno superato la fase regionale di Baskin e hanno vissuto l'esperienza di gare nazionali a Roma. Il progetto coinvolgerà gli alunni in tale attività sportiva, che si ispira al basket ma ha caratteristiche particolari ed innovative. Un regolamento, composto da 10 regole, ne governa il gioco conferendogli caratteristiche incredibilmente ricche di dinamicità e imprevedibilità. Questo nuovo sport è stato pensato per permettere a giovani normodotati e giovani disabili di giocare nella stessa squadra (composta sia da ragazzi che da ragazze!). In effetti, il Baskin permette la partecipazione attiva di giocatori con qualsiasi tipo di disabilità (fisica e/o mentale) che consenta il tiro in un canestro. Si mette così in discussione la rigida struttura degli sport ufficiali e questa proposta, effettuata nella scuola, diventa un laboratorio di società. Le 10 regole valorizzano il contributo di ogni ragazzo/a all'interno della squadra: infatti il successo comune dipende realmente da tutti. Quest'adattamento, che personalizza la responsabilità di ogni giocatore durante la partita, permette di superare positivamente la tendenza spontanea ad un atteggiamento «assistenziale» a volte presente nelle proposte di attività fisiche per persone disabili. Il regolamento del Baskin adatta: - il materiale (uso di più canestri: due normali; due laterali più bassi; - possibilità di sostituzione della palla normale con una di dimensione e peso diversi); - lo spazio (zone protette previste per garantire il tiro nei canestri laterali); - le regole (ogni giocatore ha un ruolo definito dalle sue competenze motorie e ha di conseguenza un avversario diretto dello stesso livello. Questi ruoli sono numerati da 1 a 5 e hanno regole proprie); - le consegne (possibile assegnazione di un tutor, giocatore della squadra che può accompagnare più o meno direttamente le azioni di un compagno disabile).
Data inizio prevista	07/07/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	SRMM83301T

Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

BASKIN: divertimento ed inclusione

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	113025 - CALCIO PER TUTTI

Descrizione

Il progetto di calcio si propone di promuovere l'inclusione e la parità di genere attraverso lo sport, valorizzando la partecipazione attiva delle alunne e degli alunni, indipendentemente dal genere, abilità o background culturale. Si mirerà a superare gli stereotipi tradizionali, offrendo pari opportunità per esprimere talenti e potenzialità. Il calcio diventa così strumento per sviluppare e promuovere il rispetto reciproco, il fair play, la collaborazione, l'inclusione, le abilità socio-relazionali e le competenze trasversali. Il modulo consentirà di creare un ambiente di apprendimento innovativo, in cui ogni alunna ed alunno si senta accolto, valorizzato e libero di esprimersi e partecipare senza giudizi e nel pieno rispetto della propria personalità.

Attraverso attività cooperative e ruoli intercambiabili, si educa all'equità, alla responsabilità e alla cittadinanza attiva. Infatti il progetto si integra con il percorso di educazione civica e il PTOF d'istituto favorendo l'educazione all'affettività e alla cooperazione.

Gli Obiettivi specifici del progetto sono:

Sviluppo motorio: Miglioramento delle capacità motorie, coordinazione e controllo del corpo.

Sviluppo sociale: Favorire il lavoro di squadra, il rispetto delle regole e la comunicazione.

Sviluppo cognitivo: Apprendimento dei fondamentali del calcio e comprensione del regolamento.

Promozione di valori: Fair play, rispetto per se stessi e per gli altri, disciplina e tolleranza.

Integrazione: Coinvolgimento di studenti con diverse abilità e provenienze. Le Attività previste sono molteplici:

- Tornei scolastici attraverso l'organizzazione di tornei di calcio a 5 o a 7 con squadre composte da studenti di diverse classi.
- Campionati studenteschi attraverso la partecipazione a campionati regionali o nazionali organizzati da associazioni sportive.
- Lezioni di calcio attraverso l'insegnamento dei fondamentali del calcio, esercizi tecnici e tattici.
- Giornate sportive attraverso l'organizzazione di eventi sportivi con diverse discipline.
- Utilizzo di strumenti digitali attraverso la creazione di video, articoli stampa, cori e coreografie per documentare l'esperienza e promuovere il lavoro di squadra. Gli strumenti e risorse saranno:
- Materiale sportivo: Palloni, casacche, scarpe, tute, ecc.
- Spazi: Campo da calcio, palestra o area attrezzata per attività sportive.
- Insegnanti e allenatori: Personale qualificato per l'insegnamento

	del calcio. - Volontari: Impegno di genitori e altri volontari per l'organizzazione del progetto. - Strumenti digitali: Computer, tablet, telecamere, software per la comunicazione e la documentazione. La valutazione del progetto sarà garantita e sarà volta a monitorare i seguenti aspetti: - Partecipazione: Numero di studenti coinvolti nelle attività. - Risultati: Performance delle squadre nei tornei e nei campionati. - Feedback: Raccolta di opinioni da parte degli studenti, degli insegnanti e dei genitori. - Evoluzione: Misurazione del miglioramento delle capacità motorie e delle competenze sociali degli studenti. I risultati attesi in termini di benefici per gli studenti saranno: -Miglioramento delle capacità motorie: Aumento della resistenza, velocità, agilità e coordinazione. - Sviluppo di competenze sociali: Lavoro di squadra, comunicazione, rispetto e tolleranza. - Aumento della consapevolezza: Consapevolezza dei propri limiti e potenzialità, del valore dell'impegno e del rispetto delle regole. -Diversione e benessere: Opportunità di svago e di divertimento, di socializzazione e di miglioramento della qualità di vita.
Data inizio prevista	30/06/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	SRMM83301T
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

CALCIO 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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	112919 - TUTTI IN ACQUA primaria 2

Descrizione

Il modulo è volto a favorire il pieno sviluppo delle potenzialità degli studenti nel rispetto delle potenzialità, dei talenti personali e dei Bisogni Educativi Speciali.

La finalità è di incentivare la partecipazione degli alunni in un'ottica inclusiva, per dotarli di una maggiore autonomia e autostima personale attraverso un insieme di opportunità centrate sull'attività acquatica.

Le famiglie saranno supportate attraverso il modulo ad offrire un contesto diverso da quello scolastico per trascorre l'estate in un clima di allegria, di gioco e divertimento, ricco di stimoli di apprendimento trasversale. Il contesto di apprendimento e di gioco sarà la piscina locale, un tutor ed un esperto cureranno le varie attività che consentiranno di avvicinare gli alunni all'acquaticità in modo più consapevole e giocoso, di stimolare la voglia di "esplorare" e facilitare un approccio entusiasmante e divertente. Gli alunni potranno appassionarsi all'acquaticità per un processo costante e completo di apprendimento delle attività natatorie, con rilevanti ricadute sociali sotto il profilo dell'educazione sportiva, ma soprattutto della sicurezza e della prevenzione. Gli OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO in rapporto con l'ambiente saranno:

- capacità di adattarsi a nuovi ambienti e a situazioni diverse,
- conoscenza dell'ambiente piscina,
- rispetto delle cose, dell'ambiente e degli spazi da condividere con altre persone,
- rispetto delle regole per la conoscenza di sé e degli altri,
- rafforzamento della stima di sé,
- autonomia nella gestione personale in proporzione all'età dei partecipanti,
- accettazione, conoscenza e partecipazione nel gruppo ad un'attività comune,
- rispetto dell'ambiente acquatico,
- adattamento psicologico (controllo dell'ansia, superare la paura dell'acqua),
- adattamento fisico – sensoriale (superamento del fastidio dell'acqua),
- sviluppo delle competenze specifiche del nuoto,
- creazione di schemi motori acquatici: immergersi, galleggiare, scivolare, spostarsi in superficie e sott'acqua
- educazione respiratoria.

Attraverso percorsi diversificati e con obiettivi specifici, a seconda dell'età dei partecipanti, l'attività sarà proposta sotto forma di "laboratorio acquatico" così che ogni alunno potrà sperimentare

	nuove situazioni, di creare nuovi giochi (di movimento, di percezione, di esplorazione dello spazio) in cui la comunicazione, la cooperazione, l'aiuto e il rispetto degli altri saranno favoriti in un'ottica di piena inclusione.
Data inizio prevista	07/07/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	PISCINA LOCALE
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

TUTTI IN ACQUA primaria 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	115794 - CARTAPESTA E FANTASIA

Descrizione

Un laboratorio di cartapesta per la scuola è un'attività didattica che permette agli studenti di esplorare e creare utilizzando la tecnica della cartapesta, una pratica artigianale che prevede la realizzazione di oggetti utilizzando carta, colla e acqua. Questa attività è utile per sviluppare la creatività, la manualità e la capacità di lavorare con materiali naturali, promuovendo la consapevolezza del riuso e del riciclo. Il progetto si integra con il PTOF d'istituto e nella tradizione locale del Carnevale storico avolese, a cui la scuola partecipa con un gruppo mascherato ormai da anni. Il laboratorio di cartapesta connesso al presente modulo consentirà agli alunni:

- lo sviluppo della creatività:

La cartapesta offre un'ampia libertà di espressione, permettendo agli studenti di creare oggetti originali e personalizzati.

- lo sviluppo della manualità:

La manipolazione della carta e dell'impasto di cartapesta raffina la destrezza e la coordinazione motrice.

- l'apprendimento di tecniche artigianali:

Il laboratorio fornisce una conoscenza diretta di un'antica tecnica artigianale, promuovendo il rispetto per la tradizione e la cultura locale.

- Promozione del riuso e del riciclo:

L'utilizzo di carta di recupero educa gli studenti al valore del riuso e del riciclo, promuovendo comportamenti eco-sostenibili.

- Lavori di gruppo:

La realizzazione di oggetti in cartapesta può essere svolta individualmente o in gruppo, incentivando la collaborazione e il lavoro di squadra.

Le attività previste sono molteplici in collegamento al modulo previsto e progettato nell'ambito del PON+ Orientamento e saranno:

- Realizzazione di maschere connesse al tema scelto per il gruppo mascherato "La Sicilia tra scoperte, saperi e sapori: tradizione ed innovazione.

La cartapesta è infatti un materiale ideale per la realizzazione di maschere, consentendo la personalizzazione di ogni pezzo.

Per organizzare il laboratorio di cartapesta saranno seguite step fondamentali:

- Scegliere materiali adatti: Utilizzare carta di giornale o carta di scarto, colla vinilica e acqua.

- Organizzare lo spazio: Preparare uno spazio di lavoro con tavoli e utensili adeguati.

- Spiegare le tecniche: Fornire una guida dettagliata sulla

	preparazione dell'impasto e sulla realizzazione di diversi oggetti. - Supportare gli alunni: Offrire un aiuto costante e un supporto individuale durante la fase di realizzazione. - Valorizzare le creazioni: Esibire le opere realizzate durante le giornate del Carnevale e all'interno del gruppo mascherato previsto per la partecipazione al Carnevale storico avolese. - Conoscere la tradizione storica e culturale collegata al Carnevale storico Avolese. Il modulo sarà curato da un esperto/artigiano della cartapesta. Incontrare esperti e artigiani della cartapesta per imparare le tecniche tradizionali.
Data inizio prevista	13/10/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	SRMM83301T
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

CARTAPESTA E FANTASIA

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	112892 - TUTTI IN ACQUA primaria 1

Descrizione

Il modulo è volto a favorire il pieno sviluppo delle potenzialità degli studenti nel rispetto delle potenzialità, dei talenti personali e dei Bisogni Educativi Speciali.

La finalità è di incentivare la partecipazione degli alunni in un'ottica inclusiva, per dotarli di una maggiore autonomia e autostima personale attraverso un insieme di opportunità centrate sull'attività acquatica.

Le famiglie saranno supportate attraverso il modulo ad offrire un contesto diverso da quello scolastico per trascorre l'estate in un clima di allegria, di gioco e divertimento, ricco di stimoli di apprendimento trasversale. Il contesto di apprendimento e di gioco sarà la piscina locale, un tutor ed un esperto cureranno le varie attività che consentiranno di avvicinare gli alunni all'acquaticità in modo più consapevole e giocoso, di stimolare la voglia di "esplorare" e facilitare un approccio entusiasmante e divertente. Gli alunni potranno appassionarsi all'acquaticità per un processo costante e completo di apprendimento delle attività natatorie, con rilevanti ricadute sociali sotto il profilo dell'educazione sportiva, ma soprattutto della sicurezza e della prevenzione. Gli OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO in rapporto con l'ambiente saranno:

- capacità di adattarsi a nuovi ambienti e a situazioni diverse,
- conoscenza dell'ambiente piscina,
- rispetto delle cose, dell'ambiente e degli spazi da condividere con altre persone,
- rispetto delle regole per la conoscenza di sé e degli altri,
- rafforzamento della stima di sé,
- autonomia nella gestione personale in proporzione all'età dei partecipanti,
- accettazione, conoscenza e partecipazione nel gruppo ad un'attività comune,
- rispetto dell'ambiente acquatico,
- adattamento psicologico (controllo dell'ansia, superare la paura dell'acqua),
- adattamento fisico – sensoriale (superamento del fastidio dell'acqua),
- sviluppo delle competenze specifiche del nuoto,
- creazione di schemi motori acquatici: immergersi, galleggiare, scivolare, spostarsi in superficie e sott'acqua
- educazione respiratoria.

Attraverso percorsi diversificati e con obiettivi specifici, a seconda dell'età dei partecipanti, l'attività sarà proposta sotto forma di "laboratorio acquatico" così che ogni alunno potrà sperimentare

	nuove situazioni, di creare nuovi giochi (di movimento, di percezione, di esplorazione dello spazio) in cui la comunicazione, la cooperazione, l'aiuto e il rispetto degli altri saranno favoriti in un'ottica di piena inclusione.
Data inizio prevista	07/07/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	PISCINA LOCALE
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

TUTTI IN ACQUA primaria 1

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	115644 - TUTTI IN SCENA

Descrizione

Un percorso di teatro si rivolge alle studentesse e agli studenti attraverso laboratori calibrati sull'età e sui loro bisogni. La tematica sarà costituita dalle emozioni. Il percorso laboratoriale si connota come "animazione teatrale" con elementi di improvvisazione con l'ausilio di coreografie, grazie alla guida dell'esperto e del tutor. Il laboratorio teatrale si propone di stimolare la capacità espressiva e le abilità relazionali, di favorire l'inclusione e la creazione di un Ambiente innovativo di apprendimento. Si prefigge la possibilità di sperimentare punti di vista diversi e di sviluppare le capacità propositive e creative di ciascuno.

La polivalenza del teatro favorirà la comunicazione strutturata a più livelli di espressione interagenti fra loro (parola, gesto, suono, movimento, scenografie, ecc.). Gli obiettivi saranno:

- acquisire una migliore conoscenza di sé e delle proprie potenzialità,
- valorizzare le potenzialità espressive del corpo,
- favorire l'espressione delle emozioni e la gestione delle competenze relazionali,
- stimolare il protagonismo dei ragazzi/e,
- favorire la condivisione e la capacità di lavorare in gruppo per la realizzazione di un progetto comune,
- favorire un diverso modo di comunicare (tra pari),

La prima parte degli incontri verterà sull'obiettivo principale della costituzione di un gruppo solido e alla reciproca conoscenza, attraverso giochi di gruppo e il confronto reciproco. Si approfondiscono alcune tecniche teatrali riguardanti l'espressione corporea, gestuale, vocale. Nella seconda parte si procede alla costruzione di uno spettacolo in cui il gruppo degli attori sarà coinvolto direttamente: dal lavoro sul copione alla messa in scena. In questo percorso teatrale il bambino viene coinvolto e seguito con costanza, premura e attenzione. Il setting è adeguato alle attività proposte e fornito dei materiali occorrenti. Si procederà allo sviluppo del laboratorio in tutte le sue fasi e alla realizzazione di uno spettacolo teatrale finale. Le attività saranno articolate su vari aspetti:

- movimento fisico
- voce e parola
- training attoriale
- attività sui copioni
- costruzione delle scenografie
- idee sui costumi e trucchi
- scelta delle musiche.

	Gli alunni possono partecipare alla costruzione delle scenografie e alla realizzazione dei costumi prendendo spunto dalle risorse personali e scolastiche. Accanto al teatro sono previsti di percorsi di creatività, di costruzione di oggetti, di espressione che avranno l'obiettivo di offrire canali di distensione emotiva, di comunicazione e di inclusione.
Data inizio prevista	30/06/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	SRMM83301T
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

TUTTI IN SCENA

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	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	112962 - TUTTI IN PISCINA misto

Descrizione

Il modulo è volto a favorire il pieno sviluppo delle potenzialità degli studenti nel rispetto delle potenzialità, dei talenti personali e dei Bisogni Educativi Speciali.

La finalità è di incentivare la partecipazione degli alunni in un'ottica inclusiva, per dotarli di una maggiore autonomia e autostima personale attraverso un insieme di opportunità centrate sull'attività acquatica.

Le famiglie saranno supportate attraverso il modulo ad offrire un contesto diverso da quello scolastico per trascorre l'estate in un clima di allegria, di gioco e divertimento, ricco di stimoli di apprendimento trasversale. Il contesto di apprendimento e di gioco sarà la piscina locale, un tutor ed un esperto cureranno le varie attività che consentiranno di avvicinare gli alunni all'acquaticità in modo più consapevole e giocoso, di stimolare la voglia di "esplorare" e facilitare un approccio entusiasmante e divertente. Gli alunni potranno appassionarsi all'acquaticità per un processo costante e completo di apprendimento delle attività natatorie, con rilevanti ricadute sociali sotto il profilo dell'educazione sportiva, ma soprattutto della sicurezza e della prevenzione. Gli OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO in rapporto con l'ambiente saranno:

- capacità di adattarsi a nuovi ambienti e a situazioni diverse,
- conoscenza dell'ambiente piscina,
- rispetto delle cose, dell'ambiente e degli spazi da condividere con altre persone,
- rispetto delle regole per la conoscenza di sé e degli altri,
- rafforzamento della stima di sé,
- autonomia nella gestione personale in proporzione all'età dei partecipanti,
- accettazione, conoscenza e partecipazione nel gruppo ad un'attività comune,
- rispetto dell'ambiente acquatico,
- adattamento psicologico (controllo dell'ansia, superare la paura dell'acqua),
- adattamento fisico – sensoriale (superamento del fastidio dell'acqua),
- sviluppo delle competenze specifiche del nuoto,
- creazione di schemi motori acquatici: immergersi, galleggiare, scivolare, spostarsi in superficie e sott'acqua
- educazione respiratoria.

Attraverso percorsi diversificati e con obiettivi specifici, a seconda dell'età dei partecipanti, l'attività sarà proposta sotto forma di "laboratorio acquatico" così che ogni alunno potrà sperimentare

	nuove situazioni, di creare nuovi giochi (di movimento, di percezione, di esplorazione dello spazio) in cui la comunicazione, la cooperazione, l'aiuto e il rispetto degli altri saranno favoriti in un'ottica di piena inclusione.
Data inizio prevista	30/06/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	PISCINA LOCALE
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

TUTTI IN PISCINA misto

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Competenze in materia di cittadinanza
Titolo modulo	112978 - FATTORIA DIDATTICA 1

Descrizione

Il progetto si propone di utilizzare animali addestrati per favorire il benessere emotivo, fisico, cognitivo e sociale in un'ottica di piena inclusione. Attraverso la presenza di animali domestici, come cavalli, cani, gatti o conigli, gli alunni possono sperimentare un contatto diretto con gli animali, migliorare la propria capacità di relazionarsi con gli altri e sviluppare autostima, abilità sociali e empatia.

Il progetto potrà essere utilizzato come strumento complementare all'educazione tradizionale, per favorire il rilassamento, migliorare l'autostima e la concentrazione, ridurre lo stress e l'ansia, promuovere la comunicazione e la collaborazione tra gli studenti. Inoltre, l'esperienza della Fattoria Didattica consentirà di supportare studenti con particolari bisogni educativi o con disturbi emotivi, comportamentali o del linguaggio, poiché l'interazione con gli animali può favorire le competenze trasversali, la motivazione, l'emotività e l'apprendimento.

Il progetto nasce dalla consapevolezza dell'importanza del benessere mentale, sociale ed emotivo degli studenti per favorire l'apprendimento e la relazione.

OBIETTIVI FORMATIVI

- Favorire il benessere psicologico e emotivo degli alunni.
- Stimolare la comunicazione e l'empatia.
- Favorire la creazione di relazioni positive attraverso metodologie cooperative e progettuali.
- Aumentare l'autostima e le capacità relazionali degli alunni

METODOLOGIE DIDATTICHE

Il progetto si articola in diverse fasi:

- 1.Selezione degli animali: si scelgono animali domestici adatti al rapporto con i bambini, come cani, gatti, conigli o cavalli.
- 2.Incontri guidati: gli alunni partecipano a incontri guidati con gli animali, durante i quali vengono incoraggiati ad interagire con loro tramite carezze, gioco e attività di grooming.
- 3.Attività pratiche: vengono proposte attività pratiche come la cura e l'alimentazione degli animali, che aiutano a sviluppare la responsabilità e l'empatia.
- 4.Momenti di riflessione: dopo ogni incontro, si svolgono momenti di riflessione e discussione in gruppo per condividere le esperienze vissute e i sentimenti emersi.
- 5.Creazione di un diario delle emozioni: gli alunni sono invitati a tenere un diario delle emozioni per annotare le sensazioni e le percezioni vissute durante gli incontri con gli animali.

La verifica del percorso sarà costante ed interattivo con gli alunni per creare momenti di feedback e di miglioramento partecipativo.

Data inizio prevista	07/07/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	FATTORIA DIDATTICA LOCALE
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

FATTORIA DIDATTICA 1

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	112991 - FATTORIA DIDATTICA 3

Descrizione

Il progetto si propone di utilizzare animali addestrati per favorire il benessere emotivo, fisico, cognitivo e sociale in un'ottica di piena inclusione. Attraverso la presenza di animali domestici, come cavalli, cani, gatti o conigli, gli alunni possono sperimentare un contatto diretto con gli animali, migliorare la propria capacità di relazionarsi con gli altri e sviluppare autostima, abilità sociali e empatia.

Il progetto potrà essere utilizzato come strumento complementare all'educazione tradizionale, per favorire il rilassamento, migliorare l'autostima e la concentrazione, ridurre lo stress e l'ansia, promuovere la comunicazione e la collaborazione tra gli studenti. Inoltre, l'esperienza della Fattoria Didattica consentirà di supportare studenti con particolari bisogni educativi o con disturbi emotivi, comportamentali o del linguaggio, poiché l'interazione con gli animali può favorire le competenze trasversali, la motivazione, l'emotività e l'apprendimento.

Il progetto nasce dalla consapevolezza dell'importanza del benessere mentale, sociale ed emotivo degli studenti per favorire l'apprendimento e la relazione.

OBIETTIVI FORMATIVI

- Favorire il benessere psicologico e emotivo degli alunni.
- Stimolare la comunicazione e l'empatia.
- Favorire la creazione di relazioni positive attraverso metodologie cooperative e progettuali.
- Aumentare l'autostima e le capacità relazionali degli alunni

METODOLOGIE DIDATTICHE

Il progetto si articola in diverse fasi:

- 1.Selezione degli animali: si scelgono animali domestici adatti al rapporto con i bambini, come cani, gatti, conigli o cavalli.
- 2.Incontri guidati: gli alunni partecipano a incontri guidati con gli animali, durante i quali vengono incoraggiati ad interagire con loro tramite carezze, gioco e attività di grooming.
- 3.Attività pratiche: vengono proposte attività pratiche come la cura e l'alimentazione degli animali, che aiutano a sviluppare la responsabilità e l'empatia.
- 4.Momenti di riflessione: dopo ogni incontro, si svolgono momenti di riflessione e discussione in gruppo per condividere le esperienze vissute e i sentimenti emersi.
- 5.Creazione di un diario delle emozioni: gli alunni sono invitati a tenere un diario delle emozioni per annotare le sensazioni e le percezioni vissute durante gli incontri con gli animali.

La verifica del percorso sarà costante ed interattivo con gli alunni per creare momenti di feedback e di miglioramento partecipativo.

Data inizio prevista	30/06/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	FATTORIA DIDATTICA
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

FATTORIA DIDATTICA 3

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	112959 - TUTTI IN ACQUA secondaria 2

Descrizione

Il modulo è volto a favorire il pieno sviluppo delle potenzialità degli studenti nel rispetto delle potenzialità, dei talenti personali e dei Bisogni Educativi Speciali.

La finalità è di incentivare la partecipazione degli alunni in un'ottica inclusiva, per dotarli di una maggiore autonomia e autostima personale attraverso un insieme di opportunità centrate sull'attività acquatica.

Le famiglie saranno supportate attraverso il modulo ad offrire un contesto diverso da quello scolastico per trascorre l'estate in un clima di allegria, di gioco e divertimento, ricco di stimoli di apprendimento trasversale. Il contesto di apprendimento e di gioco sarà la piscina locale, un tutor ed un esperto cureranno le varie attività che consentiranno di avvicinare gli alunni all'acquaticità in modo più consapevole e giocoso, di stimolare la voglia di "esplorare" e facilitare un approccio entusiasmante e divertente. Gli alunni potranno appassionarsi all'acquaticità per un processo costante e completo di apprendimento delle attività natatorie, con rilevanti ricadute sociali sotto il profilo dell'educazione sportiva, ma soprattutto della sicurezza e della prevenzione. Gli OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO in rapporto con l'ambiente saranno:

- capacità di adattarsi a nuovi ambienti e a situazioni diverse,
- conoscenza dell'ambiente piscina,
- rispetto delle cose, dell'ambiente e degli spazi da condividere con altre persone,
- rispetto delle regole per la conoscenza di sé e degli altri,
- rafforzamento della stima di sé,
- autonomia nella gestione personale in proporzione all'età dei partecipanti,
- accettazione, conoscenza e partecipazione nel gruppo ad un'attività comune,
- rispetto dell'ambiente acquatico,
- adattamento psicologico (controllo dell'ansia, superare la paura dell'acqua),
- adattamento fisico – sensoriale (superamento del fastidio dell'acqua),
- sviluppo delle competenze specifiche del nuoto,
- creazione di schemi motori acquatici: immergersi, galleggiare, scivolare, spostarsi in superficie e sott'acqua
- educazione respiratoria.

Attraverso percorsi diversificati e con obiettivi specifici, a seconda dell'età dei partecipanti, l'attività sarà proposta sotto forma di "laboratorio acquatico" così che ogni alunno potrà sperimentare

	nuove situazioni, di creare nuovi giochi (di movimento, di percezione, di esplorazione dello spazio) in cui la comunicazione, la cooperazione, l'aiuto e il rispetto degli altri saranno favoriti in un'ottica di piena inclusione.
Data inizio prevista	07/07/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	PISCINA LOCALE
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

TUTTI IN ACQUA secondaria 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	113000 - ESPLORATORI DEL TERRITORIO 1

Descrizione

Il progetto costituisce un percorso pensato per trasformare il Territorio in una SCUOLA DIFFUSA ed avviare, così, le alunne e gli alunni alla scoperta del paese, della cultura e del tessuto sociale in modo diverso, divertente ed accattivante in un'ottica di piena inclusione. Le metodologie didattiche sono varie partendo dalla ricerca-azione per scoprire le caratteristiche del centro abitato sia in termini geografici che storico-naturalistici. Quella privilegiata è legata alle attività di laboratorio e di tipo grafico-manipolativa per permettere ai giovani esploratori di ricostruire e rielaborare contenuti e dati acquisiti. Gli interessi e i talenti degli alunni potranno trovare opportunità di sviluppo in attività laboratoriali. Date queste premesse, le visite guidate presso i luoghi più significativi del paese saranno fondamentali.

Conoscere il proprio paese, familiarizzare con gli elementi che lo compongono, esplorarlo nel suo aspetto naturalistico aiuteranno gli alunni a raggiungere la consapevolezza della Realtà territoriale e delle regole necessarie ad una convivenza civile, consapevole e responsabile.

Metodologia

L'itinerario educativo-didattico parte dal sollecitare la naturale curiosità dei giovani, superando gli stereotipi di genere, riguardo l'ambiente che ci circonda.

Il lavoro operativo, le attività sono pensate per:

- partire dal vissuto dei ragazzi, dalle loro intuizioni e previsioni, dalle preconoscenze e dalle realtà a cui sono emotivamente legati;
- creare motivazioni ed aspettative su cui basare le ricadute didattiche dopo le uscite per valorizzare il gusto della scoperta;
- stimolare l'osservazione, la sperimentazione attraverso esperienze dirette in un approccio multidisciplinare con attività di gruppo e individuali;
- stimolare la capacità di fare domande, di riflettere sulle risposte (problem solving);
- sviluppare la capacità di rappresentare, confrontare, verificare le ipotesi iniziali con le realtà scoperte.

Finalità educative del progetto

Il progetto è finalizzato a sviluppare il senso di appartenenza al territorio. Lo scopo non è solo quello di conoscere la realtà, ma anche di imparare ad osservare ciò che ci circonda, utilizzando l'ambiente come un "libro" da cui imparare.

Questi sono gli obiettivi formativi:

- sviluppare l'autostima per consolidare la capacità di vivere

	nuove esperienze in un contesto sociale-ambientale allargato; • sviluppare la capacità di esplorare la realtà e di interiorizzare le regole della vita quotidiana per assumere comportamenti sempre più responsabili; • favorire atteggiamenti e comportamenti etici rispettosi dell'ambiente, della bio-diversità e della cosa pubblica; • osservare in modo organizzato l'ambiente in cui si vive e prenderne coscienza.
Data inizio prevista	07/07/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	TERRITORIO LOCALE
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

ESPLORATORI DEL TERRITORIO 1

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	113003 - ESPLORATORI DEL TERRITORIO 2

Descrizione

Il progetto costituisce un percorso pensato per trasformare il Territorio in una SCUOLA DIFFUSA ed avviare, così, le alunne e gli alunni alla scoperta del paese, della cultura e del tessuto sociale in modo diverso, divertente ed accattivante in un'ottica di piena inclusione. Le metodologie didattiche sono varie partendo dalla ricerca-azione per scoprire le caratteristiche del centro abitato sia in termini geografici che storico-naturalistici. Quella privilegiata è legata alle attività di laboratorio e di tipo grafico-manipolativa per permettere ai giovani esploratori di ricostruire e rielaborare contenuti e dati acquisiti. Gli interessi e i talenti degli alunni potranno trovare opportunità di sviluppo in attività laboratoriali. Date queste premesse, le visite guidate presso i luoghi più significativi del paese saranno fondamentali.

Conoscere il proprio paese, familiarizzare con gli elementi che lo compongono, esplorarlo nel suo aspetto naturalistico aiuteranno gli alunni a raggiungere la consapevolezza della Realtà territoriale e delle regole necessarie ad una convivenza civile, consapevole e responsabile.

Metodologia

L'itinerario educativo-didattico parte dal sollecitare la naturale curiosità dei giovani, superando gli stereotipi di genere, riguardo l'ambiente che ci circonda.

Il lavoro operativo, le attività sono pensate per:

- partire dal vissuto dei ragazzi, dalle loro intuizioni e previsioni, dalle preconoscenze e dalle realtà a cui sono emotivamente legati;
- creare motivazioni ed aspettative su cui basare le ricadute didattiche dopo le uscite per valorizzare il gusto della scoperta;
- stimolare l'osservazione, la sperimentazione attraverso esperienze dirette in un approccio multidisciplinare con attività di gruppo e individuali;
- stimolare la capacità di fare domande, di riflettere sulle risposte (problem solving);
- sviluppare la capacità di rappresentare, confrontare, verificare le ipotesi iniziali con le realtà scoperte.

Finalità educative del progetto

Il progetto è finalizzato a sviluppare il senso di appartenenza al territorio. Lo scopo non è solo quello di conoscere la realtà, ma anche di imparare ad osservare ciò che ci circonda, utilizzando l'ambiente come un "libro" da cui imparare.

Questi sono gli obiettivi formativi:

- sviluppare l'autostima per consolidare la capacità di vivere

	nuove esperienze in un contesto sociale-ambientale allargato; • sviluppare la capacità di esplorare la realtà e di interiorizzare le regole della vita quotidiana per assumere comportamenti sempre più responsabili; • favorire atteggiamenti e comportamenti etici rispettosi dell'ambiente, della bio-diversità e della cosa pubblica; • osservare in modo organizzato l'ambiente in cui si vive e prenderne coscienza.
Data inizio prevista	07/07/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	TERRITORIO LOCALE
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

ESPLORATORI DEL TERRITORIO 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	113031 - CERAMICA CREATIVA

Descrizione

Il progetto di laboratorio nasce dalla consapevolezza che non c'è niente di meglio, per stabilire un buon rapporto con se stessi e con gli altri, dell'usare il proprio corpo, le proprie mani, conquistando gradualmente il poter creare, il saper fare, il sentirsi artefici di un mondo di piccola meraviglia. L'attività di manipolazione avviene direttamente sulla materia: il ragazzo, le sue mani ed un pezzo di creta. Con questo progetto si mira a favorire e promuovere l'interesse verso questo antico e affascinante lavoro, di grande tradizione storica e culturale.

FINALITA'

L'alunno:

- Esprime le potenzialità espressive e creative attraverso linguaggi alternativi;
- Sperimenta, scopre, apprende;
- Sviluppa la collaborazione all'interno del gruppo;
- Consolida il rapporto con il proprio territorio.

Il Progetto ha come OBIETTIVI:

- Riconsiderare , rivalutare e rinsaldare il rapporto con la natura e il territorio;
- Ricercare attraverso documenti e testimonianza, la produzione e le decorazioni più utilizzate dai vasai del passato;
- Favorire la coesione e la collaborazione all'interno del gruppo;
- Sviluppare l'attenzione e la riflessione attraverso un'attività ludico-creativa;
- Conseguire un graduale ed efficace passaggio dalla manipolazione all'astrazione;
- Acquisire maggiore consapevolezza delle proprie risorse personali individuando e potenziando le attitudini;
- Acquisire le diverse tecniche di lavorazione

STRUMENTI

Argilla

Oggetti per imprimere e tracciare l'argilla

Pennelli, colori, vernici

Forno

SPAZI Aula scolastica e aula-laboratorio

METODOLOGIA

Il lavoro si organizzerà con gruppi, permettendo la socializzazione e la cooperazione. Dopo la fase teorica del progetto, si procederà nel predisporre un ambiente favorevole alle attività creative di laboratorio (riproduzione di oggetti con specifiche tecniche della forgiatura a mano: colombino, lastra, stampo).

VERIFICA E VALUTAZIONE

Le verifiche saranno effettuate contestualmente alle attività ed in

	particolare alla produzione e alla padronanza delle tecniche proposte in itinere ed al termine delle attività. La valutazione si effettuerà con relazioni, rappresentazioni schematiche.
Data inizio prevista	30/06/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	SRMM83301T
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

CERAMICA CREATIVA

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	112925 - TUTTI IN ACQUA secondaria 1

Descrizione

Il modulo è volto a favorire il pieno sviluppo delle potenzialità degli studenti nel rispetto delle potenzialità, dei talenti personali e dei Bisogni Educativi Speciali.

La finalità è di incentivare la partecipazione degli alunni in un'ottica inclusiva, per dotarli di una maggiore autonomia e autostima personale attraverso un insieme di opportunità centrate sull'attività acquatica.

Le famiglie saranno supportate attraverso il modulo ad offrire un contesto diverso da quello scolastico per trascorre l'estate in un clima di allegria, di gioco e divertimento, ricco di stimoli di apprendimento trasversale. Il contesto di apprendimento e di gioco sarà la piscina locale, un tutor ed un esperto cureranno le varie attività che consentiranno di avvicinare gli alunni all'acquaticità in modo più consapevole e giocoso, di stimolare la voglia di "esplorare" e facilitare un approccio entusiasmante e divertente. Gli alunni potranno appassionarsi all'acquaticità per un processo costante e completo di apprendimento delle attività natatorie, con rilevanti ricadute sociali sotto il profilo dell'educazione sportiva, ma soprattutto della sicurezza e della prevenzione. Gli OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO in rapporto con l'ambiente saranno:

- capacità di adattarsi a nuovi ambienti e a situazioni diverse,
- conoscenza dell'ambiente piscina,
- rispetto delle cose, dell'ambiente e degli spazi da condividere con altre persone,
- rispetto delle regole per la conoscenza di sé e degli altri,
- rafforzamento della stima di sé,
- autonomia nella gestione personale in proporzione all'età dei partecipanti,
- accettazione, conoscenza e partecipazione nel gruppo ad un'attività comune,
- rispetto dell'ambiente acquatico,
- adattamento psicologico (controllo dell'ansia, superare la paura dell'acqua),
- adattamento fisico – sensoriale (superamento del fastidio dell'acqua),
- sviluppo delle competenze specifiche del nuoto,
- creazione di schemi motori acquatici: immergersi, galleggiare, scivolare, spostarsi in superficie e sott'acqua
- educazione respiratoria.

Attraverso percorsi diversificati e con obiettivi specifici, a seconda dell'età dei partecipanti, l'attività sarà proposta sotto forma di "laboratorio acquatico" così che ogni alunno potrà sperimentare

	nuove situazioni, di creare nuovi giochi (di movimento, di percezione, di esplorazione dello spazio) in cui la comunicazione, la cooperazione, l'aiuto e il rispetto degli altri saranno favoriti in un'ottica di piena inclusione.
Data inizio prevista	07/07/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	PISCINA LOCALE
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

TUTTI IN ACQUA secondaria 1

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Competenze in materia di cittadinanza
Titolo modulo	112985 - FATTORIA DIDATTICA 2

Descrizione

Il progetto si propone di utilizzare animali addestrati per favorire il benessere emotivo, fisico, cognitivo e sociale in un'ottica di piena inclusione. Attraverso la presenza di animali domestici, come cavalli, cani, gatti o conigli, gli alunni possono sperimentare un contatto diretto con gli animali, migliorare la propria capacità di relazionarsi con gli altri e sviluppare autostima, abilità sociali e empatia.

Il progetto potrà essere utilizzato come strumento complementare all'educazione tradizionale, per favorire il rilassamento, migliorare l'autostima e la concentrazione, ridurre lo stress e l'ansia, promuovere la comunicazione e la collaborazione tra gli studenti. Inoltre, l'esperienza della Fattoria Didattica consentirà di supportare studenti con particolari bisogni educativi o con disturbi emotivi, comportamentali o del linguaggio, poiché l'interazione con gli animali può favorire le competenze trasversali, la motivazione, l'emotività e l'apprendimento.

Il progetto nasce dalla consapevolezza dell'importanza del benessere mentale, sociale ed emotivo degli studenti per favorire l'apprendimento e la relazione.

OBIETTIVI FORMATIVI

- Favorire il benessere psicologico e emotivo degli alunni.
- Stimolare la comunicazione e l'empatia.
- Favorire la creazione di relazioni positive attraverso metodologie cooperative e progettuali.
- Aumentare l'autostima e le capacità relazionali degli alunni

METODOLOGIE DIDATTICHE

Il progetto si articola in diverse fasi:

- 1.Selezione degli animali: si scelgono animali domestici adatti al rapporto con i bambini, come cani, gatti, conigli o cavalli.
- 2.Incontri guidati: gli alunni partecipano a incontri guidati con gli animali, durante i quali vengono incoraggiati ad interagire con loro tramite carezze, gioco e attività di grooming.
- 3.Attività pratiche: vengono proposte attività pratiche come la cura e l'alimentazione degli animali, che aiutano a sviluppare la responsabilità e l'empatia.
- 4.Momenti di riflessione: dopo ogni incontro, si svolgono momenti di riflessione e discussione in gruppo per condividere le esperienze vissute e i sentimenti emersi.
- 5.Creazione di un diario delle emozioni: gli alunni sono invitati a tenere un diario delle emozioni per annotare le sensazioni e le percezioni vissute durante gli incontri con gli animali.

La verifica del percorso sarà costante ed interattivo con gli alunni per creare momenti di feedback e di miglioramento partecipativo.

Data inizio prevista	07/07/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	FATTORIA DIDATTICA LOCALE
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

FATTORIA DIDATTICA 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

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

