

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

CANDIDATURA N. 38445

ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.C. CARIGNANO
Codice meccanografico	TOIC8AQ00L
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA ALBERTO TAPPI , 44
Provincia	TORINO
Comune	CARIGNANO
CAP	10041
Telefono	0119692516
Email	TOIC8AQ00L@istruzione.it
Sito web	www.iccarignano.gov.it
Numero Alunni	667
Plessi	TOIC8AQ00L TOAA8AQ02E TOAA8AQ03G TOAA8AQ04L TOEE8AQ01P TOEE8AQ02Q TOEE8AQ03R TOEE8AQ04T TOMM8AQ01N

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2026-2027
Istituto	TOIC8AQ00L - I.C. CARIGNANO
Codice candidatura	38445
Importo totale richiesto	€ 51.480,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	4574
Data Delibera Collegio docenti	03/06/2026
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	4573
Data Delibera Consiglio d'istituto	03/06/2026

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - Ponti per Crescere	€ 51.480,00
TOTALE PROGETTI	€ 51.480,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Attività ricreative e ludiche	Creo e Imparo 1	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Attività ricreative e ludiche	Creo e Imparo 2	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Impariamo insieme 1	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Impariamo insieme 2	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	Sport e Gioco 2	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	Sport e Gioco 1	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	English Fun-Teatro	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Cittadini Digitali Laboratorio di Informatica	€ 6.060,00
TOTALE MODULI			€ 51.480,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Ponti per Crescere

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - Ponti per Crescere
--------	----------------------------------

Descrizione	<p>I progetto "Ponti per Crescere" nasce dall'esigenza di contrastare la dispersione scolastica e sostenere l'offerta formativa dell'I.C. di Carignano</p> <p>Attraverso metodologie didattiche attive, laboratori espressivi e strategie di apprendimento tra pari (peer tutoring), il progetto mira a rafforzare le competenze di base, favorire la socializzazione, l'accoglienza e l'inclusione, con una particolare attenzione agli alunni con bisogni educativi speciali (BES) o in situazione di fragilità motivazionale e scolastica.</p> <p>Il percorso si articola in attività extracurricolari strutturate in moduli flessibili, integrati nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF) della scuola, mirati a potenziare aree disciplinari chiave e abilità trasversali:</p> <ul style="list-style-type: none"> •"Accompagnamento e Supporto allo Studio" (Azione ESO4.6.A4.A – Tipologia: Motivazione allo studio e competenze di base) oDurata: 30 ore, in orario extracurricolare. oDestinatari: Alunni della Scuola Secondaria di Primo Grado oAttività: Il modulo è finalizzato al recupero degli apprendimenti, al consolidamento del metodo di lavoro e alla motivazione allo studio in vista attraverso attività di rinforzo linguistico e matematico, stimolando l'autonomia, l'autostima e la capacità di "imparare a imparare". •"Laboratorio di Scienze e Creatività Digitale" (Azione ESO4.6.A4.A – Tipologia: Matematica, scienze e tecnologie / Pensiero computazionale) oDurata: 30 ore, in orario extracurricolare. oDestinatari: Studenti della secondaria di primo grado e bambini della primaria. oAttività: Un percorso laboratoriale pratico incentrato sull'esplorazione scientifica e sull'introduzione al pensiero computazionale. I partecipanti collaboreranno alla risoluzione di problemi logici, a esperimenti scientifici sul campo e a primi approcci alla programmazione informatica (coding). L'approccio concreto e ludico consentirà di superare i blocchi emotivi verso le materie STEM, valorizzando i talenti di ciascuno. •"Espressione Corporea e Vita di Gruppo" (Azione ESO4.6.A4.A – Tipologia: Educazione motoria e sport / Attività ricreative e ludiche) oDurata: 30 ore, in orario extracurricolare. oDestinatari: Gruppo integrato di alunni dei due ordini di scuola. oAttività: Attività ludico-sportive e percorsi di espressione corporea volti a sviluppare la consapevolezza di sé, il rispetto
-------------	--

	<p>delle regole e la collaborazione. Le iniziative favoriranno l'aggregazione, l'accoglienza e la cooperazione all'interno del gruppo, offrendo uno spazio di benessere relazionale essenziale per il contrasto all'isolamento sociale.</p> <p>L'integrazione di moduli dedicati al supporto didattico e ad attività pratico-ricreative permetterà all'Istituto Comprensivo di Carignano risiede nel miglioramento dei livelli di competenza degli alunni, in una transizione più serena tra la scuola primaria e la secondaria, e nel rafforzamento di una comunità scolastica inclusiva, capace di accogliere e valorizzare le diversità in ogni contesto</p>
Codice CUP	I34D26004180007
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Numero moduli	8
Importo richiesto	€ 51.480,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	289182 - Cittadini Digitali Laboratorio di Informatica

Descrizione

I modulo "Cittadini Digitali: Laboratorio di Informatica" nasce con l'obiettivo di trasformare l'uso passivo che i ragazzi spesso fanno della tecnologia in una competenza attiva, critica e orientata allo studio e al futuro. L'intervento intende ridurre il divario digitale di partenza e prevenire la dispersione scolastica, offrendo un percorso pratico per imparare a padroneggiare lo strumento tecnologico come mezzo di espressione, ricerca e collaborazione. Gli obiettivi specifici del modulo sono:

- Fornire le competenze operative di base per l'utilizzo del sistema operativo, la gestione dei file e la navigazione sicura in rete.
- Insegnare l'uso dei principali programmi di videoscrittura, fogli di calcolo e presentazioni applicati allo studio.
- Sviluppare il pensiero critico nella ricerca delle informazioni sul web, imparando a riconoscere le fonti attendibili.
- Educare alla cittadinanza digitale, alla sicurezza informatica e all'uso etico e responsabile dei media digitali.

Le 30 ore si svolgeranno interamente nell'aula di informatica dell'istituto e saranno strutturate attraverso compiti di realtà e sfide a squadre, abbandonando la teoria astratta:

- L'ABC dell'Informatica e Programmi di Scrittura: I ragazzi impareranno a organizzare i propri materiali di studio creando cartelle, rinominando file e archiviando i documenti in modo ordinato. Attraverso esercitazioni pratiche, utilizzeranno programmi di videoscrittura per redigere testi e tesine correttamente formattati, e fogli di calcolo per creare semplici grafici e tabelle matematiche o statistiche.
- Ricerche sul Web e Presentazioni Efficaci: Gli studenti condurranno ricerche guidate sulla rete internet su tematiche di loro interesse. Impareranno a selezionare le informazioni e a rielaborarle per creare presentazioni multimediali d'impatto, utilizzando diapositive, immagini e brevi filmati. Questa attività potenzierà la capacità di sintesi e di esposizione orale davanti alla classe.
- Palestra di Cittadinanza Digitale: Sessioni interattive dedicate alla sicurezza in rete. Si affronteranno argomenti come la creazione di parole chiave sicure, la protezione dei dati personali, il funzionamento degli algoritmi e il contrasto al cyberbullismo, promuovendo comportamenti corretti e rispettosi nelle interazioni digitali.

La metodologia adotta l'approccio laboratoriale, l'apprendimento cooperativo e la risoluzione di problemi. La classe lavorerà spesso in coppie o piccoli gruppi di livello eterogeneo: gli studenti che possiedono già competenze digitali più avanzate potranno

	supportare i compagni nel ruolo di facilitatori, stimolando la cooperazione e l'inclusione relazionale. L'ambiente digitale cooperativo favorisce l'apprendimento anche degli alunni con bisogni educativi speciali (BES), grazie all'utilizzo di strumenti compensativi e alla scomposizione delle attività in passaggi chiari e sequenziali. Il modulo sarà monitorato con costanza per assicurare che ogni studente possa sperimentare il successo formativo .
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	TOMM8AQ01N
Numero destinatari	24
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Cittadini Digitali Laboratorio di Informatica

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	289102 - Sport e Gioco 2

Descrizione

Il modulo "Sport e gioco" si inserisce nell'ambito delle azioni di ampliamento dell'offerta formativa in orario extracurricolare, ponendosi l'obiettivo di contrastare la dispersione scolastica implicita e l'isolamento sociale attraverso la pratica sportiva e il gioco strutturato. L'attività motoria viene intesa non solo come benessere fisico, ma come formidabile strumento educativo, di aggregazione e di inclusione, capace di intercettare gli studenti in situazione di fragilità emotiva o relazionale.

Gli obiettivi specifici del percorso sono:

- Promuovere l'accoglienza, la socialità e lo spirito di squadra all'interno del gruppo dei pari.
- Sviluppare abilità motorie e coordinative attraverso il gioco-sport e discipline di squadra non convenzionali.
- Educare al rispetto delle regole, dell'avversario e alla collaborazione per il raggiungimento di un obiettivo comune.
- Favorire la parità di accesso e la piena partecipazione degli alunni con bisogni educativi speciali (BES) o in situazione di disabilità. Le 30 ore di attività saranno organizzate in forma di laboratorio ludico-sportivo, alternando momenti di attivazione motoria a giochi di strategia e cooperazione, destrutturando la rigidità della competizione esasperata:
- Giochi Cooperativi e di Squadra: Pratica di sport di squadra tradizionali e alternativi (es. frisbee, tchoukball, pallavolo modificata) ripensati in chiave inclusiva. Le regole dei giochi verranno riadattate dai ragazzi stessi per fare in modo che il successo della squadra dipenda dal coinvolgimento e dalla valorizzazione di ogni singolo componente, nessuno escluso.
- Percorsi di Orienteering e Problem Solving Motorio: Attività basate sull'orientamento all'interno degli spazi scolastici o all'aperto. Gli studenti, divisi in piccoli gruppi eterogenei, dovranno risolvere enigmi logici e superare prove motorie coordinate per completare i percorsi, stimolando la capacità di team building e l'autonomia relazionale.
- Tornei della Fair Play Cup: Organizzazione di piccoli tornei interni basati sul principio del "Fair Play". Il punteggio finale delle squadre non terrà conto unicamente dei gol o dei canestri fatti, ma premierà i comportamenti di mutuo aiuto, il rispetto reciproco e le strategie inclusive adottate in campo durante il gioco.

La metodologia cardine si fonda sul cooperative learning applicato al contesto motorio e sulla valorizzazione del gioco come canale privilegiato di espressione della personalità e delle competenze relazionali. L'ambiente di apprendimento sarà improntato ad un clima sereno, motivante e non giudicante, in cui l'attività fisica

	diventa un pretesto per stare bene insieme e superare le barriere comunicative. L'eterogeneità dei gruppi sarà valorizzata per stimolare l'aiuto reciproco. Tutte le sessioni saranno attentamente monitorate per garantire la massima partecipazione attiva, la sicurezza e il benessere emotivo di ciascuno studente coinvolto.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	TOMM8AQ01N
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Sport e Gioco 2

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Attività ricreative e ludiche
Titolo modulo	289131 - Creo e Imparo 1

Descrizione

Il modulo "Creo e Imparo" propone un percorso laboratoriale ed espressivo volto a stimolare la creatività, l'educazione ambientale e la cultura della sostenibilità attraverso il riciclo artistico e il riuso dei materiali di scarto. L'iniziativa mira a contrastare il disagio scolastico e l'isolamento sociale offrendo un contesto di apprendimento pratico e stimolante, in cui gli studenti possano riscoprire la propria manualità, potenziare l'autostima e collaborare attivamente all'interno del gruppo dei pari.

Gli obiettivi specifici del modulo includono:

- Sviluppare la consapevolezza ecologica e la cultura del rispetto dei beni comuni attraverso la filosofia delle "3R" (Riduci, Riusa, Ricicla).
- Incentivare il pensiero divergente, la progettualità tridimensionale e le abilità manuali ed espressive.
- Promuovere le competenze di cittadinanza, la cooperazione e lo spirito di squadra attraverso la realizzazione di opere collettive.
- Garantire l'inclusione e il successo formativo degli studenti con bisogni educativi speciali (BES) o in situazione di fragilità motivazionale grazie a una didattica del "fare" fortemente inclusiva.

Le 30 ore si articoleranno in laboratori flessibili e dinamici in cui la teoria ecologica si tradurrà immediatamente in azione manipolativa e creativa, destrutturando la classica impostazione d'aula:

- Ideazione e Progettazione (Eco-Design): Una prima fase di brainstorming e disegno in cui i ragazzi impareranno a osservare gli oggetti quotidiani destinati allo smaltimento (plastica, cartone, lattine, vecchi tessuti, componenti elettronici in disuso) non come rifiuti, ma come potenziale materia prima per nuove creazioni. I partecipanti impareranno a pianificare le fasi di un lavoro artistico o funzionale.
- Officina del Riciclo e del Riuso: Laboratorio pratico di manipolazione e assemblaggio. Divisi in piccoli gruppi, gli studenti utilizzeranno tecniche diverse per trasformare i materiali di scarto in oggetti di utilità quotidiana per la scuola (organizzatori da scrivania, bacheche, fioriere verticali) o in elementi scenografici e d'arredo, valorizzando le attitudini artistiche di ciascuno.
- Installazione Collettiva e Green Storytelling: Realizzazione di un'opera d'arte condivisa da esporre negli spazi comuni dell'istituto. Ogni gruppo curerà anche la fase di documentazione del processo creativo, realizzando brevi didascalie o presentazioni per raccontare la "seconda vita" degli oggetti utilizzati, sviluppando così competenze espressive e comunicative.

	<p>La metodologia cardine si basa sull'apprendimento esperienziale (learning by doing), sul cooperative learning e sul problem solving applicato alla manipolazione dei materiali. Lavorare insieme a un progetto comune consente una forte personalizzazione delle mansioni all'interno del gruppo: ogni studente, in base alle proprie inclinazioni, potrà occuparsi della progettazione, dell'assemblaggio manuale o della presentazione finale.</p> <p>L'errore e il tentativo vengono considerati elementi fondamentali del processo creativo, garantendo un clima di lavoro sereno, motivante e privo di ansia da prestazione. Il modulo sarà costantemente monitorato per assicurare il massimo benessere relazionale e incentivare la partecipazione attiva di tutti gli iscritti.</p>
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	TOMM8AQ01N
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Creo e Imparo 1

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	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	289013 - Impariamo insieme 1

Descrizione

Il modulo "Impariamo insieme 1" è specificamente progettato per rispondere agli obiettivi di contrasto della dispersione scolastica implicita ed esplicita e di riduzione dei divari territoriali durante il periodo estivo. L'intervento mira a sostenere la motivazione allo studio e a consolidare le competenze chiave di base attraverso una forte sinergia verticale tra i due ordini di scuola dell'istituto. Gli obiettivi didattici e formativi principali includono:

- Il potenziamento delle competenze logico-matematiche e linguistico-comunicative di base.
- Il consolidamento di un metodo di studio autonomo ed efficace, basato sulla consapevolezza delle proprie attitudini (capacità di "imparare a imparare").
- L'incremento della motivazione personale e dell'autostima scolastica, contrastando la perdita di orientamento legata al passaggio dal primo al secondo ciclo.
- La promozione dell'inclusione sociale e relazionale degli alunni con bisogni educativi speciali (BES) o in situazione di svantaggio socio-economico.

Le 30 ore del modulo saranno articolate in contesti laboratoriali attivi, destrutturando la classica impostazione della lezione frontale a favore di un approccio cooperativo e laboratoriale. Le attività principali prevedono:

- Officina del Metodo di Studio: Esercitazioni pratiche sulla gestione del tempo, la pianificazione dei compiti estivi, la schematizzazione (mappe concettuali, sintesi visive) e la comprensione profonda dei testi scolastici.
- Laboratorio di Rinforzo delle Competenze di Base: Attività mirate al recupero degli apprendimenti critici nelle aree della lingua madre (italiano) e della matematica, affrontate attraverso enigmi logici, giochi linguistici e compiti di realtà vicini all'esperienza quotidiana degli alunni.
- Peer Tutoring e Apprendimento Cooperativo: Gli studenti della Scuola Secondaria di Primo Grado assumeranno un ruolo attivo di tutoraggio e affiancamento nei confronti dei bambini dell'ultimo anno della Primaria. Questo scambio aiuterà i più piccoli a familiarizzare con i codici e le richieste del grado scolastico successivo, riducendo l'ansia da transizione, e permetterà ai più grandi di rielaborare attivamente le proprie conoscenze, sviluppando spiccate competenze relazionali e di cittadinanza.

La metodologia cardine si basa sull'alleanza formativa tra pari, sul cooperative learning e sul problem solving di gruppo. Il lavoro in piccoli nuclei eterogenei consentirà una forte personalizzazione degli apprendimenti, rispettando i ritmi e gli stili cognitivi di ciascun

	partecipante. Particolare cura sarà dedicata all'accoglienza e alla valorizzazione dei talenti individuali per prevenire il disagio scolastico. Le attività saranno costantemente monitorate per garantire la tenuta dei registri e il controllo delle presenze, massimizzando il benessere relazionale e la partecipazione attiva in un clima di ascolto, rispetto reciproco e cooperazione.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	TOMM8AQ01N
Numero destinatari	24
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Impariamo insieme 1

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	289018 - Impariamo insieme 2

Descrizione

Il modulo "Impariamo insieme 1" è specificamente progettato per rispondere agli obiettivi di contrasto della dispersione scolastica implicita ed esplicita e di riduzione dei divari territoriali durante il periodo estivo. L'intervento mira a sostenere la motivazione allo studio e a consolidare le competenze chiave di base attraverso una forte sinergia verticale tra i due ordini di scuola dell'istituto. Gli obiettivi didattici e formativi principali includono:

- Il potenziamento delle competenze logico-matematiche e linguistico-comunicative di base.
- Il consolidamento di un metodo di studio autonomo ed efficace, basato sulla consapevolezza delle proprie attitudini (capacità di "imparare a imparare").
- L'incremento della motivazione personale e dell'autostima scolastica, contrastando la perdita di orientamento legata al passaggio dal primo al secondo ciclo.
- La promozione dell'inclusione sociale e relazionale degli alunni con bisogni educativi speciali (BES) o in situazione di svantaggio socio-economico.

Le 30 ore del modulo saranno articolate in contesti laboratoriali attivi, destrutturando la classica impostazione della lezione frontale a favore di un approccio cooperativo e laboratoriale. Le attività principali prevedono:

- Officina del Metodo di Studio: Esercitazioni pratiche sulla gestione del tempo, la pianificazione dei compiti estivi, la schematizzazione (mappe concettuali, sintesi visive) e la comprensione profonda dei testi scolastici.
- Laboratorio di Rinforzo delle Competenze di Base: Attività mirate al recupero degli apprendimenti critici nelle aree della lingua madre (italiano) e della matematica, affrontate attraverso enigmi logici, giochi linguistici e compiti di realtà vicini all'esperienza quotidiana degli alunni.
- Peer Tutoring e Apprendimento Cooperativo: Gli studenti della Scuola Secondaria di Primo Grado assumeranno un ruolo attivo di tutoraggio e affiancamento nei confronti dei bambini dell'ultimo anno della Primaria. Questo scambio aiuterà i più piccoli a familiarizzare con i codici e le richieste del grado scolastico successivo, riducendo l'ansia da transizione, e permetterà ai più grandi di rielaborare attivamente le proprie conoscenze, sviluppando spiccate competenze relazionali e di cittadinanza.

La metodologia cardine si basa sull'alleanza formativa tra pari, sul cooperative learning e sul problem solving di gruppo. Il lavoro in piccoli nuclei eterogenei consentirà una forte personalizzazione degli apprendimenti, rispettando i ritmi e gli stili cognitivi di ciascun

	partecipante. Particolare cura sarà dedicata all'accoglienza e alla valorizzazione dei talenti individuali per prevenire il disagio scolastico. Le attività saranno costantemente monitorate per garantire la tenuta dei registri e il controllo delle presenze, massimizzando il benessere relazionale e la partecipazione attiva in un clima di ascolto, rispetto reciproco e cooperazione.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	TOMM8AQ01N
Numero destinatari	24
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Impariamo insieme 2

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Attività ricreative e ludiche
Titolo modulo	289196 - Creo e Imparo 2

Descrizione

Il modulo "Creo e Imparo" propone un percorso laboratoriale ed espressivo volto a stimolare la creatività, l'educazione ambientale e la cultura della sostenibilità attraverso il riciclo artistico e il riuso dei materiali di scarto. L'iniziativa mira a contrastare il disagio scolastico e l'isolamento sociale offrendo un contesto di apprendimento pratico e stimolante, in cui gli studenti possano riscoprire la propria manualità, potenziare l'autostima e collaborare attivamente all'interno del gruppo dei pari.

Gli obiettivi specifici del modulo includono:

- Sviluppare la consapevolezza ecologica e la cultura del rispetto dei beni comuni attraverso la filosofia delle "3R" (Riduci, Riusa, Ricicla).
- Incentivare il pensiero divergente, la progettualità tridimensionale e le abilità manuali ed espressive.
- Promuovere le competenze di cittadinanza, la cooperazione e lo spirito di squadra attraverso la realizzazione di opere collettive.
- Garantire l'inclusione e il successo formativo degli studenti con bisogni educativi speciali (BES) o in situazione di fragilità motivazionale grazie a una didattica del "fare" fortemente inclusiva.

Le 30 ore si articoleranno in laboratori flessibili e dinamici in cui la teoria ecologica si tradurrà immediatamente in azione manipolativa e creativa, destrutturando la classica impostazione d'aula:

- Ideazione e Progettazione (Eco-Design): Una prima fase di brainstorming e disegno in cui i ragazzi impareranno a osservare gli oggetti quotidiani destinati allo smaltimento (plastica, cartone, lattine, vecchi tessuti, componenti elettronici in disuso) non come rifiuti, ma come potenziale materia prima per nuove creazioni. I partecipanti impareranno a pianificare le fasi di un lavoro artistico o funzionale.
- Officina del Riciclo e del Riuso: Laboratorio pratico di manipolazione e assemblaggio. Divisi in piccoli gruppi, gli studenti utilizzeranno tecniche diverse per trasformare i materiali di scarto in oggetti di utilità quotidiana per la scuola (organizzatori da scrivania, bacheche, fioriere verticali) o in elementi scenografici e d'arredo, valorizzando le attitudini artistiche di ciascuno.
- Installazione Collettiva e Green Storytelling: Realizzazione di un'opera d'arte condivisa da esporre negli spazi comuni dell'istituto. Ogni gruppo curerà anche la fase di documentazione del processo creativo, realizzando brevi didascalie o presentazioni per raccontare la "seconda vita" degli oggetti utilizzati, sviluppando così competenze espressive e comunicative.

	<p>La metodologia cardine si basa sull'apprendimento esperienziale (learning by doing), sul cooperative learning e sul problem solving applicato alla manipolazione dei materiali. Lavorare insieme a un progetto comune consente una forte personalizzazione delle mansioni all'interno del gruppo: ogni studente, in base alle proprie inclinazioni, potrà occuparsi della progettazione, dell'assemblaggio manuale o della presentazione finale.</p> <p>L'errore e il tentativo vengono considerati elementi fondamentali del processo creativo, garantendo un clima di lavoro sereno, motivante e privo di ansia da prestazione. Il modulo sarà costantemente monitorato per assicurare il massimo benessere relazionale e incentivare la partecipazione attiva di tutti gli iscritti.</p>
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	TOMM8AQ01N
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Creo e Imparo 2

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	289053 - English Fun-Teatro

Descrizione

Il modulo "English fun" intende ampliare l'offerta formativa dell'I.C. di Carignano in orario extracurricolare, proponendo un percorso di potenziamento della lingua inglese strutturato come laboratorio di continuità verticale. L'obiettivo principale è abbattere le barriere emotive, incrementare la motivazione allo studio e stimolare l'uso della lingua straniera in contesti comunicativi reali, dinamici e collaborativi. Attraverso la strategia dell'apprendimento tra pari (peer tutoring), gli studenti della scuola secondaria affiancheranno i bambini della primaria, creando un ambiente stimolante che favorisce l'accoglienza, l'autostima e una transizione serena tra i due ordini di scuola. Gli obiettivi specifici includono: Sviluppare le competenze linguistico-comunicative (ascolto, parlato e interazione) attraverso compiti di realtà. Potenziare la competenza personale, sociale e la capacità di collaborare in gruppi di età differenti. Favorire l'inclusione di alunni con bisogni educativi speciali (BES) o in situazione di fragilità scolastica grazie al supporto reciproco.

2. Contenuti e Attività Laboratoriali Le 30 ore si articoleranno in laboratori attivi, in cui la lingua inglese sarà lo strumento per cooperare e raggiungere un obiettivo comune:

Peer Storytelling e Role-Play: Gli studenti della secondaria guideranno i compagni della primaria nella lettura, comprensione e successiva drammatizzazione di brevi storie o sketch comici in lingua inglese. L'interazione stimolerà i più grandi a rielaborare le proprie competenze per supportare i più piccoli, migliorando la pronuncia e la fluidità di tutti i partecipanti.

English Cooperating Games (TPR): Attività ludico-motorie, giochi di squadra e cacce al tesoro in cui le istruzioni e gli indizi saranno forniti interamente in inglese. L'approccio basato sul movimento e sull'azione cooperativa permetterà di assimilare strutture linguistiche e vocabolario specifico (orientamento nello spazio, comandi, descrizioni) in modo intuitivo e divertente.

Laboratorio di Creatività Digitale e Multimediale: Realizzazione in piccoli gruppi misti di brevi prodotti multimediali (digital storytelling, piccoli podcast o canali video simulati) dedicati a temi di interesse comune o alla civiltà dei paesi anglofoni. I ragazzi della secondaria supporteranno gli alunni della primaria nell'uso di semplici strumenti digitali per la produzione di contenuti in lingua.

3. Metodologia e Strategie di Inclusione La metodologia cardine si fonda sul connubio tra approccio ludico-esperienziale, cooperative learning e peer tutoring. L'organizzazione in piccoli gruppi di lavoro eterogenei per età e competenze garantisce una forte personalizzazione del percorso, valorizzando lo stile cognitivo di ogni studente e prevenendo il disagio scolastico.

L'errore

	linguistico non sarà vissuto come un fallimento, ma come una tappa naturale del processo di apprendimento in un clima accogliente e non giudicante. Le attività saranno costantemente monitorate per assicurare il massimo benessere relazionale e incentivare la partecipazione attiva di ciascun iscritto
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	TOMM8AQ01N
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

English Fun-Teatro

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria; sport, gioco didattico
Titolo modulo	289090 - Sport e Gioco 1

Descrizione

Il modulo "Sport e gioco" si inserisce nell'ambito delle azioni di ampliamento dell'offerta formativa in orario extracurricolare, ponendosi l'obiettivo di contrastare la dispersione scolastica implicita e l'isolamento sociale attraverso la pratica sportiva e il gioco strutturato. L'attività motoria viene intesa non solo come benessere fisico, ma come formidabile strumento educativo, di aggregazione e di inclusione, capace di intercettare gli studenti in situazione di fragilità emotiva o relazionale.

Gli obiettivi specifici del percorso sono:

- Promuovere l'accoglienza, la socialità e lo spirito di squadra all'interno del gruppo dei pari.
- Sviluppare abilità motorie e coordinative attraverso il gioco-sport e discipline di squadra non convenzionali.
- Educare al rispetto delle regole, dell'avversario e alla collaborazione per il raggiungimento di un obiettivo comune.
- Favorire la parità di accesso e la piena partecipazione degli alunni con bisogni educativi speciali (BES) o in situazione di disabilità. Le 30 ore di attività saranno organizzate in forma di laboratorio ludico-sportivo, alternando momenti di attivazione motoria a giochi di strategia e cooperazione, destrutturando la rigidità della competizione esasperata:
- Giochi Cooperativi e di Squadra: Pratica di sport di squadra tradizionali e alternativi (es. frisbee, tchoukball, pallavolo modificata) ripensati in chiave inclusiva. Le regole dei giochi verranno riadattate dai ragazzi stessi per fare in modo che il successo della squadra dipenda dal coinvolgimento e dalla valorizzazione di ogni singolo componente, nessuno escluso.
- Percorsi di Orienteering e Problem Solving Motorio: Attività basate sull'orientamento all'interno degli spazi scolastici o all'aperto. Gli studenti, divisi in piccoli gruppi eterogenei, dovranno risolvere enigmi logici e superare prove motorie coordinate per completare i percorsi, stimolando la capacità di team building e l'autonomia relazionale.
- Tornei della Fair Play Cup: Organizzazione di piccoli tornei interni basati sul principio del "Fair Play". Il punteggio finale delle squadre non terrà conto unicamente dei gol o dei canestri fatti, ma premierà i comportamenti di mutuo aiuto, il rispetto reciproco e le strategie inclusive adottate in campo durante il gioco.

La metodologia cardine si fonda sul cooperative learning applicato al contesto motorio e sulla valorizzazione del gioco come canale privilegiato di espressione della personalità e delle competenze relazionali. L'ambiente di apprendimento sarà improntato ad un clima sereno, motivante e non giudicante, in cui l'attività fisica

	diventa un pretesto per stare bene insieme e superare le barriere comunicative. L'eterogeneità dei gruppi sarà valorizzata per stimolare l'aiuto reciproco. Tutte le sessioni saranno attentamente monitorate per garantire la massima partecipazione attiva, la sicurezza e il benessere emotivo di ciascuno studente coinvolto.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	TOMM8AQ01N
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Sport e Gioco 1

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

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

ROSA FORLENZA
03.06.2026 11:38:48 CEST