

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

CANDIDATURA N. 32569

ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	IC TRAVEDONA MONATE G LEVA
Codice meccanografico	VAIC83300L
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	LARGO DON MILANI 20
Provincia	VARESE
Comune	TRAVEDONA-MONATE
CAP	21028
Telefono	0332977461
Email	VAIC83300L@istruzione.it
Sito web	ictravedonamonate.edu.it
Numero Alunni	713
Plessi	VAIC83300L VAAA83301D VAEE83301P VAEE83302Q VAEE83303R VAEE83304T VAEE83305V VAMM83301N VAMM83302P VAMM83303Q

VAIC83300L - A90E351 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0004397 - 25/05/2026 - IV.2 - I

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2026-2027
Istituto	VAIC83300L - IC TRAVEDONA MONATE G LEVA
Codice candidatura	32569
Importo totale richiesto	€ 51.939,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	3915
Data Delibera Collegio docenti	11/05/2026
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	3899
Data Delibera Consiglio d'istituto	11/05/2026

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - INSIEME CON RITMI, EMOZIONI E CREATIVITA'	€ 51.939,00
TOTALE PROGETTI	€ 51.939,00

VAIC83300L - A90E351 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0004397 - 25/05/2026 - IV.2 - I

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Attività ricreative e ludiche	A CHE GIOCO GIOCHIAMO?	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Officina della fantasia, l'arte del riciclare	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	ARTE, GIOCO E FANTASIA	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	MUSICA IN GIOCO	€ 5.907,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	ARTE, GIOCO E FANTASIA	€ 11.508,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	: MUSICA IN GIOCO	€ 11.508,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Esploriamo, Creiamo, Innoviamo	€ 5.754,00
TOTALE MODULI			€ 51.939,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: INSIEME CON RITMI, EMOZIONI E CREATIVITA'

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - INSIEME CON RITMI, EMOZIONI E CREATIVITA'
Descrizione	Il progetto prevede l'attivazione di diversi percorsi finalizzati alla promozione della parità di accesso e al completamento di un'istruzione e di una formazione inclusiva e di qualità. I moduli sono progettati per ampliare il tempo scuola per potenziare la motivazione allo studio attraverso diverse tipologie di intervento; -Attività ricreative e ludiche; -Consapevolezza ed espressione culturale; -Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; -Attività ricreative e ludiche; -Matematica, scienze e tecnologie Il progetto è rivolto agli alunni e alle alunne delle cinque scuole primarie del nostro istituto. Il progetto si articola in n. 5 moduli da 30 ore e 2 moduli da 60 ore.
Codice CUP	J94D26002240007
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Numero moduli	7
Importo richiesto	€ 51.939,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	261696 - Officina della fantasia, l'arte del riciclare

Descrizione

Il progetto nasce con l'obiettivo di avvicinare i bambini al mondo dell'arte contemporanea attraverso esperienze creative, sensoriali e manipolative. Il percorso prende ispirazione dalle opere e dall'approccio creativo di Hervé Tullet, artista e illustratore noto per l'utilizzo di colori, segni, forme e giochi visivi capaci di stimolare fantasia, partecipazione e sperimentazione. Attraverso attività artistiche, installazioni collettive e laboratori creativi, i bambini saranno guidati nella scoperta dell'arte come esperienza libera e condivisa. Particolare attenzione sarà dedicata al riciclo creativo: materiali di recupero e oggetti di uso quotidiano verranno trasformati in opere artistiche originali, favorendo creatività, sensibilità ambientale e capacità espressive.

Finalità e Obiettivi Stimolare creatività, immaginazione ed espressività personale. Avvicinare i bambini all'arte contemporanea in modo ludico e coinvolgente. Favorire la libera sperimentazione di colori, forme e materiali. Sviluppare capacità manipolative e coordinazione fino-motoria. Promuovere collaborazione e partecipazione attiva. Sensibilizzare al rispetto dell'ambiente attraverso il riuso creativo. Potenziare capacità narrative e descrittive attraverso il racconto delle opere realizzate.

Attività previste Lettura e osservazione di albi illustrati e opere di Hervé Tullet. Laboratori grafico-pittorici basati su punti, linee, colori e segni. Creazione di grandi opere collettive ispirate all'arte partecipata. Giochi artistici con tempere, timbri e materiali non convenzionali. Costruzione di installazioni artistiche con materiali di recupero. Attività sensoriali su luce, trasparenze e colore. Allestimento finale di una mostra delle opere realizzate. Spazi Aula di arte organizzata in atelier creativo. Spazi esterni della scuola per installazioni temporanee.

Metodologie

Learning by Doing: il progetto si fonda sull'apprendimento attraverso l'esperienza diretta: i bambini imparano facendo, sperimentando materiali, tecniche e strumenti artistici in modo attivo e concreto. Ogni attività sarà proposta come un laboratorio esperienziale in cui il bambino potrà osservare, manipolare, provare, sbagliare e rielaborare liberamente le proprie idee creative.

Arte Partecipata: Le attività saranno strutturate per favorire la costruzione collettiva di opere artistiche, nelle quali ogni bambino potrà lasciare il proprio contributo personale. L'opera finale non sarà il risultato del lavoro di un singolo, ma nascerà dall'unione di idee, colori, segni e materiali condivisi dal gruppo. Questa

	metodologia valorizza il senso di appartenenza, la partecipazione attiva e il rispetto del lavoro altrui Cooperative Learning Le proposte operative saranno organizzate in piccoli gruppi eterogenei per favorire collaborazione, confronto e aiuto reciproco. Attraverso il cooperative learning ogni bambino avrà un ruolo attivo all'interno del gruppo e sarà incoraggiato a condividere materiali, idee e strategie creative. Riciclo Creativo: il progetto attribuisce grande importanza all'utilizzo di materiali di recupero come risorsa educativa ed espressiva. Scatole, cartoni, tappi, stoffe, contenitori e materiali naturali verranno trasformati in strumenti artistici e installazioni creative, stimolando nei bambini fantasia, problem solving e sensibilità ambientale. Circle Time : ogni incontro si concluderà con un momento di circle time, durante il quale i bambini potranno sedersi in cerchio e condividere pensieri, emozioni e riflessioni legate all'esperienza vissuta. Momenti di confronto e verbalizzazione per condividere emozioni, idee e riflessioni.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	VAEE83303R
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Officina della fantasia, l'arte del riciclare

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	Attività ricreative e ludiche
Titolo modulo	261680 - A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

Descrizione

Il percorso utilizza il gioco come principale strumento educativo e relazionale, valorizzandone la funzione di apprendimento, inclusione e socializzazione. Attraverso giochi motori, giochi da tavolo, attività cooperative e laboratori creativi di tinkering, i bambini avranno la possibilità di sviluppare competenze logico-linguistiche, capacità di collaborazione, gestione delle emozioni e rispetto delle regole condivise.

Finalità e Obiettivi: il gioco non è solo un momento di svago, ma la forma più naturale di apprendimento e socializzazione per il bambino. Nella fascia d'età 9-10 anni, il passaggio dal gioco spontaneo al gioco di regole è fondamentale per lo sviluppo cognitivo e relazionale. Il progetto si propone di utilizzare il gioco (motorio, da tavolo, cooperativo) come strumento per favorire l'inclusione, gestire l'emotività (la frustrazione della sconfitta, l'euforia della vittoria) e potenziare le competenze logico-linguistiche.

Spazi: le attività si svolgeranno presso la scuola primaria di Travedona Monate. La scelta e l'organizzazione degli spazi risponderanno a criteri di flessibilità, alternando ambienti diversi a seconda delle esigenze dell'attività:

aula scolastica ordinaria in cui i banchi verranno strutturati per creare "isole di gioco" da 4-5 posti. Questo spazio sarà dedicato ai giochi da tavolo, ai dadi di narrazione e ai laboratori manuali di costruzione. Le pareti dell'aula verranno utilizzate per esporre i tabelloni e i materiali creati dai bambini.

La palestra per il movimento corporeo, l'orientamento spaziale e i giochi di squadra tradizionali o rivisitati Metodologie Gamification: il gioco non è il premio al termine del lavoro, ma il motore stesso dell'apprendimento. Attraverso la sfida, la narrazione e il sistema di regole, i concetti logico-matematici e linguistici vengono assimilati in modo implicito e senza l'ansia della valutazione. Peer Education: data l'eterogeneità del gruppo, i bambini più grandi saranno investiti del ruolo di "Tutor del Gioco". Saranno loro a spiegare le regole ai più piccoli, sviluppando competenze di leadership positiva, mentre i piccoli beneficeranno di un linguaggio più vicino al loro. Cooperative Learning: verrà dato ampio spazio ai giochi da tavolo cooperativi, dove si valorizza il contributo del singolo per il successo del gruppo. Tinkering e Riciclo Creativo: i bambini manipolano materiali di recupero per modificare o inventare giochi. Questa

	metodologia stimola il problem solving pratico, la coordinazione motoria fine e la tolleranza all'errore. Cerchio di Condivisione: al termine di ogni incontro, gli ultimi 20 minuti saranno dedicati alla verbalizzazione dell'esperienza. Attraverso domande-guida stimolanti, l'esperto aiuterà i bambini a riflettere su cosa hanno imparato, sulle emozioni provate e su come hanno superato i momenti di difficoltà nel gioco. Materiali giochi da tavolo cooperativi e competitivi adatti alla fascia 9-10 anni dadi narrativi e carte illustrate memory tematici tombole alfabetiche e numeriche puzzle carte con emozioni, immagini e sequenze narrative pedine, dadi, segnapunti gettoni premio simbolici tabella delle regole condivise cartellone delle emozioni ("come mi sono sentito durante il gioco") carte emotive Materiali per attività motorie in palestra cerchi coni e cinesini corde palloni morbidi birilli tappeti nastri colorati Materiali per tinkering e riciclo creativo cartone di recupero scatole, tubi e contenitori riciclati tappi, bottoni, mollette carta colorata e cartoncini forbici colla stick e nastro adesivo pennarelli, tempere, matite colorate spago, elastici, stecchini in legno velcro adesivo plastificatrice materiali naturali (sassolini, legnetti, foglie)
Data inizio prevista	01/10/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	VAEE83303R
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

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

VAIC83300L - A90E351 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0004397 - 25/05/2026 - IV.2 - I

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	261735 - ARTE, GIOCO E FANTASIA

Descrizione

Il modulo "ARTE, GIOCO E FANTASIA" intende promuovere il benessere, la creatività e l'espressione personale attraverso attività di socializzazione, produzioni artistiche laboratoriali, inclusive e coinvolgenti.

Le attività saranno strutturate favorendo la sperimentazione di tecniche, materiali e linguaggi espressivi differenti. Attraverso il disegno, la pittura, il collage, la manipolazione, la realizzazione di elaborati creativi e lavori di gruppo, gli alunni potranno sviluppare fantasia, capacità manuali e sensibilità estetica.

Il laboratorio artistico offrirà uno spazio educativo stimolante in cui ogni bambino potrà esprimere emozioni, idee e vissuti personali, valorizzando le proprie potenzialità e imparando a collaborare con i compagni. Saranno inoltre proposte attività ispirate alla natura, alle stagioni, alle emozioni, alle opere di artisti famosi e alla scoperta dei colori e delle forme presenti nell'ambiente circostante.

Offre inoltre, la possibilità di lavorare insieme ad alunni di diverse classi in un'ottica di collaborazione e integrazione.

Il percorso mira a:

- Sviluppare la creatività e l'immaginazione;
- Potenziare le abilità manuali e percettive;
- Favorire l'inclusione e la cooperazione;
- Promuovere l'espressione emotiva attraverso il linguaggio artistico;
- Rafforzare l'autostima e la partecipazione attiva;
- Socializzare attraverso attività conviviali;

SPAZI aula, cortile della scuola, palestra,

RISORSE esperto, tutor, personale ATA

STRUMENTI: materiale di facile consumo, arredi scolastici, LIM, materiale ludico, pc

METODI: role play, circle time , peer education, cooperative learning.

MODALITA' DI VERIFICA La verifica del percorso avverrà attraverso la realizzazione di opere artistiche individuali e collettive ispirate agli artisti e agli argomenti trattati. Gli alunni utilizzeranno materiali di recupero per progettare e creare installazioni, pannelli artistici e composizioni tridimensionali,

	sperimentando tecniche differenti e modalità collaborative.
Data inizio prevista	01/03/2027
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	VAEE83304T
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

ARTE, GIOCO 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	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	261764 - MUSICA IN GIOCO

VAIC83300L - A90E351 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0004397 - 25/05/2026 - IV.2 - I

Descrizione	Il modulo "Musica in gioco: suoni, ritmi e creatività" è rivolto agli alunni della scuola primaria, dalla classe prima alla quinta, con l'obiettivo di favorire l'inclusione, la socializzazione e l'espressione emotiva e lo sviluppo delle competenze artistiche attraverso attività musicali coinvolgenti e laboratoriali. Il percorso propone esperienze di valorizzazione del linguaggio musicale come strumento educativo, relazionale e creativo. Attraverso giochi ritmici, ascolto attivo, canto corale, utilizzo di strumenti didattici e materiale di recupero, body percussion, movimento e semplici attività di composizione sonora, gli studenti svilupperanno la capacità di ascolto, coordinazione, collaborazione e fiducia in se stessi. Le attività saranno organizzate in forma dinamica e inclusiva, privilegiando metodologie partecipative e cooperative. Si lavorerà principalmente sulla scoperta dei suoni, del ritmo e della voce. Si introdurranno elementi base di lettura musicale, improvvisazione, ensemble strumentale e realizzazione di piccole performance collettive. Offre la possibilità di lavorare insieme ad alunni di diverse classi, secondo un percorso didattico finalizzato alla continuità e rappresenterà per tutti l'opportunità di integrazione e socializzazione in ambiente scolastico. Il modulo mira inoltre a : -Potenziare la creatività e l'espressione personale; -Favorire il benessere e la partecipazione attiva; - Sviluppare competenze relazionali e collaborative; - Valorizzare le differenze individuali attraverso il linguaggio universale della musica; - Rafforzare il senso di appartenenza al gruppo; - Socializzare attraverso attività conviviali SPAZI: aula, cortile della scuola, palestra, territorio circostante RISORSE: docente esperto, tutor e personale ATA STRUMENTI: materiale di facile consumo, strumenti, Lim, pc, materiale ludico METODI: giochi di ruolo, circle time, peer education, cooperative learning MODALITA' DI VERIFICA: esecuzione di semplici brani con gli strumenti
Data inizio prevista	01/03/2027

Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	VAEE83304T
Numero destinatari	19
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

MUSICA IN GIOCO

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	€ 2.907,00
TOTALE				€ 5.907,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	261663 - ARTE, GIOCO E FANTASIA

Descrizione

Il modulo "ARTE, GIOCO E FANTASIA" intende promuovere il benessere, la creatività e l'espressione personale attraverso attività di socializzazione, produzioni artistiche laboratoriali, inclusive e coinvolgenti.

Le attività saranno strutturate favorendo la sperimentazione di tecniche, materiali e linguaggi espressivi differenti. Attraverso il disegno, la pittura, il collage, la manipolazione, la realizzazione di elaborati creativi e lavori di gruppo, gli alunni potranno sviluppare fantasia, capacità manuali e sensibilità estetica.

Il laboratorio artistico offrirà uno spazio educativo stimolante in cui ogni bambino potrà esprimere emozioni, idee e vissuti personali, valorizzando le proprie potenzialità e imparando a collaborare con i compagni. Saranno inoltre proposte attività ispirate alla natura, alle stagioni, alle emozioni, alle opere di artisti famosi e alla scoperta dei colori e delle forme presenti nell'ambiente circostante.

Offre inoltre, la possibilità di lavorare insieme ad alunni di diverse classi in un'ottica di collaborazione e integrazione.

Il percorso mira a:

- Sviluppare la creatività e l'immaginazione;
 - Potenziare le abilità manuali e percettive;
 - Favorire l'inclusione e la cooperazione;
 - Promuovere l'espressione emotiva attraverso il linguaggio artistico;
 - Rafforzare l'autostima e la partecipazione attiva;
 - Socializzare attraverso attività conviviali;
- SPAZI aula, cortile della scuola, palestra,

RISORSE esperto, tutor, personale ATA

STRUMENTI: materiale di facile consumo, arredi scolastici, LIM, materiale ludico, pc

METODI: role play, circle time , peer education, cooperative learning,

MODALITA' DI VERIFICA La verifica del percorso avverrà attraverso la realizzazione di opere artistiche individuali e collettive ispirate agli artisti e agli argomenti trattati. Gli alunni utilizzeranno materiali di recupero per progettare e creare installazioni, pannelli artistici e composizioni tridimensionali, sperimentando tecniche differenti e modalità collaborative.

Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	VAEE83304T
Numero destinatari	18
Numero ore	60
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

ARTE, GIOCO E FANTASIA

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 4.200,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 1.800,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 5.508,00
TOTALE				€ 11.508,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	261670 - : MUSICA IN GIOCO

Descrizione

Il modulo "Musica in gioco: suoni, ritmi e creatività" è rivolto agli alunni della scuola primaria, dalla classe prima alla quinta, con l'obiettivo di favorire l'inclusione, la socializzazione e l'espressione emotiva e lo sviluppo delle competenze artistiche attraverso attività musicali coinvolgenti e laboratoriali.

Il percorso propone esperienze di valorizzazione del linguaggio musicale come strumento educativo, relazionale e creativo.

Attraverso giochi ritmici, ascolto attivo, canto corale, utilizzo di strumenti didattici e materiale di recupero, body percussion, movimento e semplici attività di composizione sonora, gli studenti svilupperanno la capacità di ascolto, coordinazione, collaborazione e fiducia in se stessi.

Le attività saranno organizzate in forma dinamica e inclusiva, privilegiando metodologie partecipative e cooperative. Si lavorerà principalmente sulla scoperta dei suoni, del ritmo e della voce. Si introdurranno elementi base di lettura musicale, improvvisazione, ensemble strumentale e realizzazione di piccole performance collettive.

Offre la possibilità di lavorare insieme ad alunni di diverse classi, secondo un percorso didattico finalizzato alla continuità e rappresenterà per tutti l'opportunità di integrazione e socializzazione in ambiente scolastico.

Il modulo mira inoltre a :

- Potenziare la creatività e l'espressione personale;
- Favorire il benessere e la partecipazione attiva;
- Sviluppare competenze relazionali e collaborative;
- Valorizzare le differenze individuali attraverso il linguaggio universale della musica;
- Rafforzare il senso di appartenenza al gruppo;
- Socializzare attraverso attività conviviali

SPAZI: aula, cortile della scuola, palestra, territorio circostante

RISORSE: docente esperto, tutor e personale ATA

STRUMENTI: materiale di facile consumo, strumenti, Lim, pc, materiale ludico

METODI: giochi di ruolo, circle time, peer education, cooperative learning

MODALITA' DI VERIFICA: esecuzione di semplici brani con gli strumenti

Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	VAEE83304T
Numero destinatari	18
Numero ore	60
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

: MUSICA IN GIOCO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 4.200,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 1.800,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 5.508,00
TOTALE				€ 11.508,00

VAIC83300L - A90E351 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0004397 - 25/05/2026 - IV.2 - I

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	261707 - Esploriamo, Creiamo, Innoviamo
Descrizione	Il percorso formativo propone un laboratorio STEM rivolto agli alunni delle classi quarta e quinta della scuola primaria, finalizzato allo sviluppo del pensiero logico, creativo e scientifico attraverso attività pratiche, cooperative e laboratoriali. Gli alunni saranno coinvolti in esperienze di coding, robotica educativa, problem solving, esperimenti scientifici e costruzione di semplici prototipi, favorendo un apprendimento attivo e inclusivo. Obiettivi - Sviluppare il pensiero logico-computazionale. - Favorire la curiosità scientifica e la capacità di osservazione. - Potenziare le competenze matematiche, scientifiche e tecnologiche. - Promuovere il lavoro cooperativo e il problem solving. - Stimolare creatività, autonomia e spirito di iniziativa. - Avvicinare gli alunni al coding e alla robotica educativa. - Utilizzare strumenti digitali in modo consapevole e creativo. - Rafforzare le competenze trasversali e inclusive. Metodologia Le attività saranno organizzate secondo una metodologia laboratoriale e partecipativa, privilegiando: - learning by doing; - cooperative learning; - problem solving; - peer tutoring; - didattica laboratoriale; - tinkering; - coding unplugged e digitale; - utilizzo di strumenti STEM e robotica educativa. Gli alunni lavoreranno individualmente, a coppie e in piccoli gruppi, sperimentando situazioni concrete e attività pratiche.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	VAEE83303R
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Esploriamo, Creiamo, Innoviamo

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

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