

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

CANDIDATURA N. 36491

ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	IST.COMPRENSIVO CAMAIORE 1
Codice meccanografico	LUIC82900X
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA ANDREUCCETTI, 13
Provincia	LUCCA
Comune	CAMAIORE
CAP	55041
Telefono	0584989027
Email	LUIC82900X@istruzione.it
Sito web	https://www.camaiore1.edu.it/
Numero Alunni	477
Plessi	LUIC82900X LUAA82901R LUAA82902T LUAA82903V LUEE829012 LUEE829023 LUEE829034 LUMM829011

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2026-2027
Istituto	LUIC82900X - IST.COMPRENSIVO CAMAIORE 1
Codice candidatura	36491
Importo totale richiesto	€ 51.480,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	70
Data Delibera Collegio docenti	20/05/2026
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	354
Data Delibera Consiglio d'istituto	26/05/2026

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - Piano Estate - Edizione 3	€ 51.480,00
TOTALE PROGETTI	€ 51.480,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Libri in Azione: Parole, Vignette e Scena	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	Active English – Junior	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	Active English – Senior	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria e sport	Muoversi, esplorare, imparare PROGETTO PONTE SETTEMBRE EDIZIONE 2027	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria e sport	Winter Adventure: sport e natura- Edizione Inverno 2027	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria e sport	“Outdoor Adventure”- Estate edizione 2027	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Attività ricreative e ludiche	Ponte di Giochi	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	PC Start: Primi Passi nel Pensiero Computazionale	€ 6.060,00
TOTALE MODULI			€ 51.480,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Piano Estate - Edizione 3

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - Piano Estate - Edizione 3
--------	---

Descrizione

Il piano formativo presentato delinea un'offerta ricca ed eterogenea composta da 8 percorsi didattici, pensati per rispondere ai bisogni di socialità, inclusione e potenziamento delle competenze di alunne e alunni della scuola primaria e secondaria di primo grado.

1. Area Linguistica: Lingua Straniera (Inglese) Active English – Junior: Rivolto alle classi seconde e terze della primaria. Basato sul learning by doing e sul Total Physical Response, punta a consolidare le abilità orali in contesti ludici e digitali. Active English – Senior: Destinato alle classi quarte e quinte della primaria, previsto a partire da settembre 2027 sempre alla sede P. Tabarrani. Integra attività laboratoriali e simulazioni reali (es. pianificare un viaggio) sfruttando PC e smartphone.

2. Area Espressione Culturale e Multimediale Ponte di Giochi: Modulo di accoglienza per accompagnare i neo-iscritti alla prima classe della primaria con il supporto, come tutor, degli alunni di seconda. Caratteristica distintiva è l'uso dell'Aula Immersiva dell'istituto per un'esperienza cognitiva innovativa. Libri in Azione: Parole, Vignette e Scena: Incentrato sulla consapevolezza culturale, si svolgerà presso il plesso P. Tabarrani. Propone la transcodificazione di testi narrativi in fumetti e la successiva drammatizzazione teatrale.

3. Area Digitale e Pensiero Computazionale PC Start: Primi Passi nel Pensiero Computazionale, dedicato alle quinte della primaria e alle prime della secondaria di I grado, si svolgerà al plesso P. Tabarrani. Introduce l'alfabetizzazione informatica e il coding visuale a blocchi con Scratch (Pair Programming).

4. Area Educazione Motoria e Ambientale Muoversi, esplorare, imparare: Modulo di raccordo per le quinte della primaria e le prime della secondaria di I grado, programmato presso il plesso "E. Pistelli". Prevede trekking, orienteering e sport vari per superare l'ansia del cambio di ciclo scolastico. Winter Adventure: sport e natura: Rivolto alla scuola secondaria di I grado, si svilupperà presso la palestra del plesso "Pistelli", strutture alberghiere e stazioni sciistiche. Unisce la preparazione presciistica alla vita di gruppo in ambiente innevato. Outdoor Adventure: Modulo residenziale estivo per gli studenti della secondaria di I grado, ambientato sull'Appennino Tosco-Emiliano presso la struttura "Il Casone di Profecchia". Offre attività outdoor guidate come arrampicata, mountain bike, tiro con l'arco e trekking.

Obiettivi Trasversali e Metodologia. Tutti i progetti mettono al centro il benessere globale dello studente. Gli obiettivi trasversali includono: Inclusione e Accoglienza: Abbattimento delle barriere linguistiche e testuali mediante codici visivi, approcci multisensoriali e gestione flessibile dei ritmi di

	apprendimento. Aggregazione e Socialità: Sviluppo dell'empatia, dello spirito di squadra, del rispetto delle regole e dei beni comuni tramite l'apprendimento tra pari (peer-education) e i lavori di gruppo. Autostima: Valorizzazione delle competenze individuali e destrutturazione dell'ansia da valutazione attraverso il superamento condiviso delle difficoltà. In sintesi, il Piano Estate si configura come un'estensione organica del PTOF , capace di trasformare il tempo extrascolastico in un'officina di cittadinanza attiva, transizione protetta e alfabetizzazione consapevole ai linguaggi del futuro.
Codice CUP	G34D26004310007
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Numero moduli	8
Importo richiesto	€ 51.480,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	289286 - Active English – Junior

Descrizione

Il presente modulo formativo, rivolto agli alunni delle classi seconde e terze della scuola primaria in orario extracurricolare, propone un percorso di potenziamento e consolidamento delle competenze di base della lingua inglese. Fondato sui principi del learning by doing, l'intervento privilegia attività pratiche, esperienziali e collaborative che si svolgono sia in d'aula sia presso il laboratorio di informatica. Attraverso attività ludiche, motorie e multimediali (canzoni, storie, memory, flashcards e strumenti digitali come PC e tablet), i bambini diventano protagonisti attivi del proprio apprendimento, sviluppando le abilità di ascolto, comprensione e produzione orale in contesti reali e significativi.

OBIETTIVI PERSEGUITI:

Aggregazione: I bambini vivono l'esperienza del laboratorio linguistico condividendo la progettazione di piccoli elaborati, i giochi di gruppo e le attività motorie. Sono previsti momenti di interazione e peer-education per accrescere la capacità di aggregazione e la consapevolezza di far parte di una comunità scolastica, sviluppando empatia e spirito di squadra durante le sfide linguistiche e i giochi di ruolo (role-play).

Autostima e fiducia in se stessi e negli altri: Il gioco e la metodologia laboratoriale consentono di apprendere in modo spontaneo. L'acquisizione di nuove espressioni per presentarsi e interagire in lingua inglese accresce l'autostima e la fiducia nelle proprie capacità comunicative. La scomposizione delle consegne e il superamento condiviso delle difficoltà di pronuncia o comprensione stimolano la fiducia negli altri come risorsa fondamentale per la crescita collettiva.

Inclusione: Il gruppo accoglie alunni eterogenei per attitudini e bisogni educativi. L'approccio multisensoriale, basato sull'associazione parola-immagine, sull'uso di gesti (Total Physical Response), filastrocche e supporti visivi/digitali, abbate le barriere linguistiche e testuali. Ciò garantisce a ogni alunno una partecipazione attiva e il successo formativo attraverso il lavoro in coppie miste e il sostegno reciproco.

Socialità: Le attività ludiche e di cooperazione migliorano la capacità di stabilire relazioni interpersonali reali in contesti comunicativi diversificati. Attraverso la collaborazione nella realizzazione di piccoli elaborati di gruppo e la partecipazione a giochi di società in lingua, si favorisce la socialità, promuovendo il rispetto dei turni di parola, l'ascolto dell'altro e la cura dei beni comuni (dispositivi tecnologici e giochi didattici).

Accoglienza e vita di gruppo: Creare un ambiente sereno e

	stimolante significa saper ascoltare i bisogni e i ritmi di apprendimento di ciascun bambino, accogliendo le incertezze o valorizzando le competenze pregresse. Le attività mirano a strutturare un gruppo che impara a conoscersi e a collaborare (es. condividendo lo schermo del PC o le carte da gioco), integrando le diversità individuali all'interno di un percorso comune. OBIETTIVI DIDATTICI E COGNITIVI SPECIFICI: Incremento delle competenze comunicative in lingua straniera (comprensione e produzione orale/scritta) relative al lessico quotidiano, scolastico e familiare. Sviluppo del pensiero logico attraverso l'associazione semantica, la memorizzazione e l'orientamento spaziale-digitale tramite l'uso guidato di PC e tablet. Il modulo favorisce il passaggio da una fruizione passiva della tecnologia e della lingua a un uso attivo e consapevole, orientando le attitudini dei bambini verso l'interculturalità, la cittadinanza globale e le nuove tecnologie.
Data inizio prevista	01/06/2027
Data fine prevista	15/07/2027
Sede dove è previsto il modulo	LUEE829012
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Active English – Junior

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 e sport
Titolo modulo	289370 - Winter Adventure: sport e natura- Edizione Inverno 2027

Descrizione	Come ampliamento del progetto di Istituto "Sportivamente insieme", inserito nel PTOF, il presente modulo formativo, destinato agli studenti delle classi della scuola secondaria di primo grado, propone una serie di attività motorie e di gruppo da realizzarsi per tre/ quattro giorni presso strutture alberghiere e stazioni sciistiche e di preparazione presciistica presso la palestra dell'edificio scolastico "Pistelli" di Camaiole. Le attività prevedono sci bob preparazione presciistica (esercizi a corpo libero a carico naturale o/e con piccoli attrezzi, percorsi motori, esercizi di equilibrio) giochi di gruppo. Gli obiettivi che si intendono perseguire con tali attività sono: 1) Aggregazione: i ragazzi partecipanti vivono insieme per tre giorni, condividendo i momenti di "lavoro", ma anche le camere, la mensa, i momenti liberi. Anche durante i tre giorni nei quali le attività si svolgeranno a scuola sono previsti molti momenti comunitari. Tutto questo per favorire e accrescere la capacità di aggregazione e la conseguente consapevolezza della necessità di tener conto delle caratteristiche e delle esigenze di tutti i componenti del gruppo, andando a sviluppare le capacità empatiche e di autocontrollo. 2) Autostima e fiducia in se stessi e negli altri: ogni attività tende a favorire l'accrescimento sia delle capacità individuali motorie, di autocontrollo e di coordinazione generale, sia delle competenze psicomotorie specifiche legate ad ogni proposta. Il miglioramento individuale favorisce l'accrescimento dell'autostima e della fiducia negli altri come compagni di avventura e come risorse per la crescita personale e collettiva. 3) Inclusione: il gruppo è formato da alunni eterogenei per sesso, età, provenienza, bisogni educativi (alunni I.104, DSA, stranieri, con disagi familiari). Ogni alunno ha diritto alla partecipazione attiva e responsabile alla vita fuori e dentro la scuola, attraverso forme di coinvolgimento che permettano la condivisione e la realizzazione di sé. Le attività proposte, attraverso la vita di gruppo, l'aiuto reciproco, il sostegno morale e materiale, permettono la promozione dell'atteggiamento inclusivo degli alunni. 4) Socialità: i momenti vissuti insieme sono tutti importanti per migliorare la capacità di interagire, connettersi e stabilire relazioni interpersonali. Attraverso l'amicizia, la collaborazione, la comunicazione e l'appartenenza ad un gruppo si favorisce la socialità e si stimola la consapevolezza dell'importanza del rispetto di regole condivise per una convivenza pacifica. 5) Accoglienza e vita di gruppo: accoglienza significa saper
-------------	---

	ascoltare i bisogni dell'altro, le sue richieste, ma anche ciò che l'altro vuole comunicare: paure, incertezze, ma anche conoscenze ed esperienze. Le attività proposte mirano a creare un gruppo eterogeneo di individui che imparano a conoscersi, ad interagire, ad accettare di modificare le proprie abitudini per far spazio ad altre, integrando il nuovo con la parte consolidata di sé. 6) Obiettivi motori specifici: incremento delle qualità motorie condizionali e coordinative (forza, resistenza, velocità, mobilità articolare, equilibrio, destrezza, orientamento nello spazio) e della consapevolezza del proprio corpo e di come si muove nello spazio. La proposta progettuale ha inoltre l'obiettivo di facilitare l'acquisizione di una cultura di attività di moto e di permettere la scoperta e l'orientamento delle attitudini personali nei confronti di attività motorie in particolare in ambiente neve.
Data inizio prevista	07/01/2027
Data fine prevista	15/03/2027
Sede dove è previsto il modulo	Casone di Profecchia Castelnuovo di Garfagnana (LU)
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Winter Adventure: sport e natura- Edizione Inverno 2027

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 e sport
Titolo modulo	289345 - Muoversi, esplorare, imparare PROGETTO PONTE SETTEMBRE EDIZIONE 2027

Descrizione

Come ampliamento del progetto di Istituto "Sportivamente insieme", inserito nel PTOF, il presente modulo formativo, destinato agli studenti delle classi prime della scuola secondaria di primo grado e delle classi quinte della scuola primaria, propone una serie di attività ludico-motorie e di gruppo da realizzarsi presso gli ambienti interni ed esterni dell'edificio scolastico "Pistelli" di Camaione. Le attività prevedono trekking, orienteering, corse a staffetta, palla rilanciata, giochi di gruppo all'aperto con o senza piccoli attrezzi, squash, tennis, paddle, percorsi motori e di destrezza, con graduale difficoltà, esercizi acquatici. Gli obiettivi che si intendono perseguire con tali attività sono:

- 1) **Aggregazione:** le attività di questo modulo prevedono molti momenti comunitari, per favorire e accrescere la capacità di aggregazione e la conseguente consapevolezza della necessità di tener conto delle caratteristiche e delle esigenze di tutti i componenti del gruppo, andando a sviluppare le capacità empatiche e di autocontrollo.
- 2) **Autostima e fiducia in se stessi e negli altri:** ogni attività tende a favorire l'accrescimento sia delle capacità individuali motorie, di autocontrollo e di coordinazione generale, sia delle competenze psicomotorie specifiche legate ad ogni proposta. Il miglioramento individuale favorisce l'accrescimento dell'autostima e della fiducia negli altri come compagni di avventura e come risorse per la crescita personale e collettiva.
- 3) **Inclusione:** il gruppo è formato da alunni eterogenei per sesso, età, provenienza, bisogni educativi (alunni I.104, DSA, stranieri, con disagi familiari). Ogni alunno ha diritto alla partecipazione attiva e responsabile alla vita fuori e dentro la scuola, attraverso forme di coinvolgimento che permettano la condivisione e la realizzazione di sé. Le attività proposte, attraverso la vita di gruppo, l'aiuto reciproco, il sostegno morale e materiale, permettono la promozione dell'atteggiamento inclusivo degli alunni.
- 4) **Socialità:** i momenti vissuti insieme sono tutti importanti per migliorare la capacità di interagire, connettersi e stabilire relazioni interpersonali. Attraverso l'amicizia, la collaborazione, la comunicazione e l'appartenenza ad un gruppo si favorisce la socialità e si stimola la consapevolezza dell'importanza del rispetto di regole condivise per una convivenza pacifica. In particolare per gli alunni della classe quinte è l'occasione per prendere confidenza e confrontarsi con alunni che già frequentano la scuola secondaria alla quale sono iscritti e superare eventuali ansie e paure dovute al passaggio ad un

	nuovo ciclo di istruzione. 5) Accoglienza e vita di gruppo: accoglienza significa saper ascoltare i bisogni dell'altro, le sue richieste, ma anche ciò che l'altro vuole comunicare: paure, incertezze, ma anche conoscenze ed esperienze. Le attività proposte mirano a creare un gruppo eterogeneo di individui che imparano a conoscersi, ad interagire, ad accettare di modificare le proprie abitudini per far spazio ad altre, integrando il nuovo con la parte consolidata di sé. 6) Obiettivi motori specifici: introduzione al lavoro specifico sulle capacità motorie condizionali e coordinative (velocità, mobilità articolare, equilibrio, destrezza, orientamento nello spazio) e consolidamento degli schemi motori di base e della consapevolezza del proprio corpo e di come si muove nello spazio. La proposta progettuale ha inoltre l'obiettivo di facilitare l'acquisizione di una cultura di attività di moto e di permettere la scoperta e l'orientamento delle attitudini personali nei confronti di attività motorie varie.
Data inizio prevista	01/09/2027
Data fine prevista	30/10/2027
Sede dove è previsto il modulo	LUMM829011
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Muoversi, esplorare, imparare PROGETTO PONTE SETTEMBRE EDIZIONE 2027

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	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	289434 - PC Start: Primi Passi nel Pensiero Computazionale

Descrizione

Il presente modulo formativo, destinato agli studenti delle classi quinte della scuola primaria e prime della scuola secondaria di primo grado, propone una serie di attività digitali, logiche e di gruppo da realizzarsi sia in modalità d'aula e di movimento, sia presso il laboratorio di informatica del plesso scolastico. Le attività prevedono l'alfabetizzazione informatica di base (uso del PC, gestione file, sicurezza in rete), il pensiero computazionale attraverso il coding visuale a blocchi come storytelling digitale e micro-gaming con Scratch e attività di logica collaborativa.

OBIETTIVI PERSEGUITI:

Aggregazione: I ragazzi partecipanti vivono insieme l'esperienza del laboratorio, condividendo i momenti di "lavoro" al computer, la progettazione su carta e le pause. Sono previsti momenti comunitari di confronto e peer-education tra alunni per accrescere la capacità di aggregazione e la consapevolezza di tener conto delle esigenze di tutti, sviluppando capacità empatiche e di autocontrollo nella gestione dei dispositivi.

Autostima e fiducia in se stessi e negli altri: Ogni attività favorisce l'accrescimento sia delle capacità individuali logiche, di problem solving e coordinazione, sia delle competenze digitali specifiche. Il miglioramento individuale nel governare lo strumento tecnologico accresce l'autostima. La scomposizione dei problemi e la risoluzione dei "bug" condivisa stimola la fiducia negli altri come risorsa per la crescita personale e collettiva.

Inclusione: Il gruppo è formato da alunni eterogenei per sesso, età, provenienza e bisogni educativi (l.104, DSA, stranieri, disagi familiari). Il linguaggio di programmazione visuale a blocchi colorati abbate le barriere linguistiche e testuali, garantendo a ognuno partecipazione attiva e realizzazione di sé attraverso il lavoro in coppie miste, l'aiuto reciproco e il sostegno morale.

Socialità: I momenti vissuti in laboratorio migliorano la capacità di interagire, connettersi e stabilire relazioni interpersonali reali in un contesto digitale. Attraverso la collaborazione nella programmazione (Pair Programming) e l'appartenenza a un team si favorisce la socialità e si stimola il rispetto di regole condivise per una convivenza pacifica e la cura dei beni comuni.

Accoglienza e vita di gruppo: Accoglienza significa saper ascoltare i bisogni dell'altro, le sue richieste informatiche e ciò che vuole comunicare: paure del computer, incertezze o competenze pregresse. Le attività mirano a creare un gruppo che impara a conoscersi, ad accettare di modificare le proprie abitudini (condividendo schermo e tastiera) per far spazio ad altre, integrando il nuovo con sé.

	Obiettivi digitali e cognitivi specifici: Incremento delle qualità logiche, sequenziali e di orientamento spaziale-digitale (strutture condizionali, cicli, coordinate, variabili) e della consapevolezza delle potenzialità del PC oltre l'uso passivo. Il modulo facilita l'acquisizione di una cultura digitale consapevole e l'orientamento delle attitudini personali verso le nuove tecnologie e il pensiero scientifico.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	23/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	LUIC82900X
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

PC Start: Primi Passi nel Pensiero Computazionale

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	289267 - Libri in Azione: Parole, Vignette e Scena

Descrizione

Il modulo, destinato agli studenti della scuola primaria, propone attività creative, espressive e di gruppo da realizzarsi in d'aula (circoli di lettura), in movimento (espressione corporea) e nel laboratorio artistico. Il percorso prevede l'alfabetizzazione alla lettura critica, la transcodificazione del testo narrativo in linguaggio grafico (creazione di storyboard e fumetti) e la drammatizzazione teatrale finale della storia.

OBIETTIVI PERSEGUITI:

Aggregazione: Gli alunni condividono la lettura ad alta voce, la progettazione delle tavole illustrate e le prove teatrali. I momenti di confronto e brainstorming accrescono la capacità di aggregazione, sviluppando empatia, autocontrollo e rispetto per le esigenze e le interpretazioni di tutti nella gestione della scena.

Autostima e fiducia in se stessi e negli altri: Le attività stimolano le capacità comunicative, di sintesi narrativa e di coordinazione mimico-gestuale. Esprimere le proprie emozioni con il disegno e la recitazione accresce l'autostima, mentre la costruzione del copione e la gestione degli imprevisti di scena stimolano la fiducia negli altri come risorsa collettiva.

Inclusione: Il gruppo accoglie alunni eterogenei per genere, età e bisogni educativi (L.104, DSA, BES, stranieri). L'uso del fumetto (linguaggio iconico) e del teatro (linguaggio corporeo) abbate le barriere linguistiche e testuali, garantendo a ciascuno partecipazione e autorealizzazione tramite il lavoro in coppie miste e il sostegno reciproco.

Socialità: Il laboratorio migliora le relazioni interpersonali reali attraverso il racconto. La collaborazione nella creazione di una storia (Scrittura Cooperativa) e l'appartenenza a un cast creativo favoriscono la socialità, stimolando il rispetto delle regole condivise, dei turni di parola e dei beni comuni.

Accoglienza e vita di gruppo: Accoglienza significa ascoltare la voce dell'altro e ciò che vuole comunicare: timidezze nel parlare in pubblico, difficoltà nel disegno o talenti nascosti. Il gruppo impara a conoscersi e ad accettare punti di vista diversi, integrando i vari stili espressivi in un'unica opera collettiva.

OBIETTIVI DIDATTICI E COGNITIVI SPECIFICI: Incremento delle competenze logico-linguistiche, di sintesi (dal testo alla sceneggiatura) e di orientamento spazio-temporale (trama e gestione degli spazi su foglio e palco). Il modulo trasforma il bambino da fruitore passivo a autore e interprete consapevole, orientando le attitudini personali verso la lettura, la comunicazione visiva e le arti performative.

Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	LUEE829012
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Libri in Azione: Parole, Vignette e Scena

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 e sport
Titolo modulo	289389 - "Outdoor Adventure"- Estate edizione 2027

Descrizione

Come ampliamento del progetto di Istituto "Sportivamente insieme", inserito nel PTOF, il presente modulo formativo, destinato agli studenti delle classi della scuola secondaria di primo grado, propone una serie di attività sportive di gruppo da realizzarsi nell'ambito della struttura alberghiera "Il Casone di Profecchia", sita sull'Appennino Tosco-Emiliano. Le attività, tutte da effettuarsi all'aperto in mezzo alla natura, prevedono trekking (6 ore), orienteering (2 ore), tiro con l'arco (4 ore), mountain bike (4 ore), arrampicata (4 ore), tamburello (2 ore), tennis (4 ore), percorsi motori e di destrezza con graduale difficoltà (4 ore). Le attività proposte, durante le quali il docente sarà affiancato da esperti specifici per ogni disciplina forniti dalla struttura alberghiera, si svolgeranno in gruppo.

Gli obiettivi che si intendono perseguire con tali attività sono:

- 1) **Aggregazione:** i ragazzi partecipanti vivono insieme per alcuni giorni, condividendo i momenti di "lavoro", ma anche le camere, la mensa, i momenti liberi. Tutto questo per favorire e accrescere la capacità di aggregazione e la conseguente consapevolezza della necessità di tener conto delle caratteristiche e delle esigenze di tutti gli altri componenti del gruppo, andando a sviluppare le capacità empatiche e di autocontrollo.
- 2) **Autostima e fiducia in se stessi e negli altri:** ogni attività tende a favorire l'accrescimento sia delle capacità individuali motorie, di autocontrollo e di coordinazione generale, sia delle competenze psicomotorie specifiche legate ad ogni disciplina. Il miglioramento individuale favorisce l'accrescimento dell'autostima e della fiducia negli altri come compagni di avventura e come risorse per la crescita personale e collettiva.
- 3) **Inclusione:** il gruppo è formato da alunni eterogenei per sesso, età, provenienza, bisogni educativi (alunni I.104, DSA, stranieri, con disagi familiari). Ogni alunno ha diritto alla partecipazione attiva e responsabile alla vita fuori e dentro la scuola, attraverso forme di coinvolgimento che permettano la condivisione e la realizzazione di sé. Le attività proposte, attraverso la vita di gruppo, l'aiuto reciproco, il sostegno morale e materiale, permettono la promozione dell'atteggiamento inclusivo degli alunni.
- 4) **Socialità:** ogni momento della settimana è importante per migliorare la capacità di interagire, connettersi e stabilire relazioni interpersonali. Attraverso l'amicizia, la collaborazione, la comunicazione e l'appartenenza ad un gruppo si favorisce la socialità e si stimola la consapevolezza dell'importanza del rispetto di regole condivise per una convivenza pacifica.

	5) Accoglienza e vita di gruppo: accoglienza significa saper ascoltare i bisogni dell'altro, le sue richieste, ma anche ciò che l'altro vuole comunicare: paure, incertezze, ma anche conoscenze ed esperienze. Le attività proposte mirano a creare un gruppo eterogeneo di individui che imparano a conoscersi, ad interagire, ad accettare di modificare le proprie abitudini per far spazio ad altre, integrando il nuovo con la parte consolidata di sé. 6) Obiettivi motori specifici: miglioramento delle capacità motorie condizionali e coordinative (forza, velocità, resistenza, mobilità articolare, equilibrio, destrezza, orientamento nello spazio, coordinazione segmentaria) e consolidamento degli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, lanciare, afferrare) e della consapevolezza del proprio corpo e di come si muove nello spazio. La proposta progettuale ha inoltre l'obiettivo di facilitare l'acquisizione di una cultura di attività di moto e sportive e di permettere la scoperta e l'orientamento delle attitudini personali nei confronti di attività motorie specifiche.
Data inizio prevista	25/06/2027
Data fine prevista	15/07/2027
Sede dove è previsto il modulo	Casone di Profecchia Castelnuovo di Garfagnana (LU)
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Outdoor Adventure"- Estate edizione 2027

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	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	289302 - Active English – Senior

Descrizione

Il progetto "Active English – Senior", rivolto agli alunni delle classi quarte e quinte della scuola primaria in orario extrascolastico, nasce con l'obiettivo di potenziare le competenze comunicative in lingua inglese attraverso attività laboratoriali, cooperative e inclusive. propone un percorso di potenziamento e consolidamento delle competenze di base della lingua inglese. Fondato sui principi del learning by doing (apprendere facendo), l'intervento privilegia attività pratiche, esperienziali e collaborative che si svolgono sia in aula sia presso il laboratorio di informatica. Attraverso simulazioni di situazioni reali, conversazioni guidate, attività digitali e supporti multimediali (canzoni, video, strumenti online come PC e smartphone), i partecipanti diventano protagonisti attivi del proprio percorso, sviluppando le abilità di ascolto, comprensione e produzione orale in contesti quotidiani, stimolanti e significativi.

Obiettivi Perseguiti

Aggregazione: I partecipanti vivono l'esperienza del laboratorio linguistico condividendo la progettazione di piccole attività, i lavori di gruppo e lo scambio culturale. Sono previsti momenti di interazione e apprendimento tra pari (peer-education) per accrescere la capacità di aggregazione, contrastare l'isolamento sociale e favorire la nascita di nuove relazioni all'interno della comunità, sviluppando empatia e spirito di squadra durante le simulazioni e i giochi di ruolo (role-play).

Autostima e fiducia in se stessi e negli altri: L'approccio laboratoriale e sereno consente di apprendere senza l'ansia della valutazione. L'acquisizione di nuove espressioni per presentarsi, viaggiare e interagire in lingua inglese accresce l'autostima e la fiducia nelle proprie capacità comunicative a qualsiasi età. Il superamento condiviso delle difficoltà di pronuncia o di comprensione stimola la fiducia negli altri come risorsa fondamentale per la crescita personale e collettiva.

Inclusione: Il gruppo accoglie partecipanti eterogenei per livelli di partenza, attitudini e familiarità con le lingue straniere. L'approccio multisensoriale, basato sull'associazione parola-immagine, sull'uso di supporti visivi e digitali chiari e su ritmi di apprendimento distesi, abbate le barriere linguistiche e testuali. Ciò garantisce a ciascun corsista una partecipazione attiva e il successo formativo attraverso il lavoro in coppie miste e il sostegno reciproco.

Socialità: Le attività di conversazione e cooperazione migliorano la capacità di stabilire relazioni interpersonali in contesti comunicativi diversificati. Attraverso la collaborazione nella

	risoluzione di compiti pratici (es. pianificare un viaggio simulato o comprendere una ricetta) e la partecipazione a giochi didattici in lingua, si favorisce la socialità, promuovendo il rispetto dei tempi di ciascuno, l'ascolto attivo e la cura degli spazi e dei beni comuni. Accoglienza e vita di gruppo: Creare un ambiente sereno, accogliente e stimolante significa saper ascoltare i bisogni e i ritmi di apprendimento di ciascun partecipante, valorizzando il bagaglio di esperienze pregresse di ognuno. Le attività mirano a strutturare un gruppo coeso che impara a conoscersi e a collaborare (ad esempio condividendo lo schermo del PC o collaborando su un'applicazione), integrando le individualità all'interno di un percorso comune. Obiettivi Didattici e Cognitivi Specifici Incremento delle competenze comunicative in lingua straniera relative al lessico quotidiano, utile per i viaggi, il tempo libero e la comunicazione intergenerazionale. Sviluppo e mantenimento del pensiero logico-cognitivo attraverso l'associazione semantica, la memoria a lungo termine e l'orientamento digitale tramite l'uso guidato di PC e smartphone. Il modulo favorisce il passaggio da un uso timoroso della tecnologia e della lingua a un utilizzo attivo, autonomo e consapevole, orientando le attitudini dei partecipanti verso la cittadinanza attiva.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	15/10/2027
Sede dove è previsto il modulo	LUEE829012
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Active English – Senior

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	Attività ricreative e ludiche
Titolo modulo	289412 - Ponte di Giochi

Descrizione

Il presente progetto nasce per accompagnare i bambini neo-iscritti alla classe prima della scuola primaria nel delicato momento della transizione scolastica. Il percorso, della durata di 30 ore, si svolgerà nel mese di settembre in orario pre-scolastico e vedrà la partecipazione attiva degli alunni della futura classe seconda nel ruolo di "tutor".

Il nucleo fondante del progetto è il gioco in funzione "tattica" e l'approccio learn by doing. Quando il bambino gioca, cessa di essere un soggetto passivo e diventa protagonista del proprio percorso: questo stimola l'attenzione, migliora la gestione delle emozioni e accresce la qualità dell'apprendimento. Attraverso il gioco cooperativo e l'esplorazione guidata degli ambienti, si mira a sdrammatizzare il passaggio al nuovo ordine scolastico, riducendo l'ansia da distacco e valorizzando il gruppo dei pari.

Aggregazione, Socialità e Relazione tra Pari: favorire la conoscenza reciproca, l'interazione positiva e la nascita di nuove relazioni affettive, abbattendo le barriere iniziali e stimolando la collaborazione. Le azioni previste includono dinamiche di Peer Tutoring, in cui i bambini di seconda affiancano i "primini" nella scoperta della scuola; giochi di movimento e attività motorie di gruppo come Active Songs e canti motori; attività di Role Playing per sperimentare modalità relazionali cooperative, empatiche e di ascolto.

Autostima e Fiducia in sé stessi: sostenere la crescita emotiva del bambino nel nuovo contesto, sviluppando consapevolezza delle proprie capacità, motricità e indipendenza decisionale. Le attività comprendono laboratori di manipolazione di materiali differenti, tracciatura di segni e disegno per la creazione di contrassegni personali. Vedere i propri manufatti esposti o digitalizzati restituisce al bambino un senso di autoefficacia e appartenenza. Il ruolo dei tutor di seconda rinforza parallelamente l'autostima dei più grandi, che si sperimentano come figure responsabili e capaci di cura.

Inclusione e Valorizzazione della Diversità: garantire a ogni alunno un contesto laboratoriale protetto e inclusivo, dove le differenze individuali siano risorse e ciascuno possa esprimersi secondo i propri ritmi. Si adotta un approccio multisensoriale: le indicazioni spaziali e le storie brevi sono supportate da mappe iconografiche e simboli visivi, facilitando la comprensione anche in presenza di bisogni educativi speciali o barriere linguistiche. Le attività sono flessibili e personalizzabili, con attenzione al benessere di ogni singolo alunno.

Accoglienza e Vita di Gruppo: creare un ambiente scolastico

	rassicurante, strutturando routine chiare che favoriscano il benessere emotivo e la familiarizzazione con i nuovi ritmi. Sono previsti momenti di esplorazione guidata degli spazi fisici — classe, mensa, cortile, servizi — e la co-costruzione delle routine quotidiane attraverso filastrocche e supporti visivi. Simulazioni guidate anticipano i momenti chiave della giornata, come la mensa o la ricreazione, riducendo l'ansia grazie alla presenza rassicurante dei compagni più grandi. Obiettivi Didattici e Cognitivi: potenziare i prerequisiti tradizionali — linguistici, logico-matematici, grafo-motori — espandendo l'apprendimento verso la dimensione digitale. Le attività includono giochi di memorizzazione e classificazione, potenziamento della motricità fine e della coordinazione occhio-mano. Sul piano digitale, è previsto l'utilizzo guidato di computer o tablet per la creazione cooperativa di cartelloni. Elemento distintivo è l'Aula Immersiva dell'istituto: grazie alle pareti proiettive, i bambini "viaggeranno" dentro storie interattive, boschi incantati e alfabeti animati, coniugando apprendimento e un'esperienza emotiva e cognitiva innovativa.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	15/10/2026
Sede dove è previsto il modulo	LUEE829012
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Ponte di Giochi

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