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

CANDIDATURA N. 36594

ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	ANCONA - POSATORA PIANO ARCHI
Codice meccanografico	ANIC81800A
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA URBINO, 22
Provincia	ANCONA
Comune	ANCONA
CAP	60100
Telefono	071894992
Email	ANIC81800A@istruzione.it
Sito web	https://icposatorapianoarchi.edu.it/
Numero Alunni	762
Plessi	ANIC81800A ANAA818017 ANAA818028 ANAA818039 ANEE81801C ANEE81802D ANEE81803E ANEE81804G ANMM81801B

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

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

Firmato digitalmente da ROSA MARINCOLA

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2026-2027
Istituto	ANIC81800A - ANCONA
Codice candidatura	36594
Importo totale richiesto	€ 51.888,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	6050/47
Data Delibera Collegio docenti	20/05/2026
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	6261/92
Data Delibera Consiglio d'istituto	23/05/2026

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - Estate Creativa	€ 51.888,00
TOTALE PROGETTI	€ 51.888,00

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI			
Sottoazione	**Tipologia modulo**	**Titolo**	**Importo**
ESO4.6.A4.A	Attività ricreative e ludiche	Teatro Clown a.s. 26-27	€ 5.745,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Scacco matto a.s. 25-26	€ 5.745,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Scacco matto a.s. 26-27	€ 5.745,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Scacco al Re a.s.26-27	€ 5.745,00
ESO4.6.A4.A	Competenze in materia di cittadinanza	Laboratorio teatrale a.s. 26-27	€ 5.745,00
ESO4.6.A4.A	Competenze in materia di cittadinanza	Laboratorio teatrale a.s. 25-26	€ 5.745,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	A lezione di cinema…"Ciak si gira!" a.s. 25-26	€ 5.745,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Mat-Lab: movimento e creatività! a.s. 25-26	€ 5.928,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Coding e Gioco in Movimento a.s. 25-26	€ 5.745,00
TOTALE MODULI			€ 51.888,00

PROGETTI E MODULI

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

Progetto: Estate Creativa
ESO4.6.A4
ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - Estate Creativa

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

Descrizione	L'I.C. "Posatora Piano Archi" si caratterizza per l'elevata presenza tra i suoi iscritti, di alunni e alunne con background migratorio: più della metà degli iscritti è di origine straniera come si evince dal PTOF 2025/2028. Multietnicità e interculturalità costituiscono il tratto fondamentale e distintivo della nostra scuola, che si pone come osservatorio privilegiato in relazione alle dinamiche socio-culturali in atto nella città capoluogo delle Marche. Se da un lato questo aspetto costituisce, dunque, una risorsa peculiare per l'Istituto, dall'altro comporta situazioni di criticità giornaliere, con importanti ricadute nell'ambito sociale e in quello esperienziale. Le famiglie di appartenenza le quali, molto spesso, vivono una situazione di deprivazione socio-culturale e, talvolta, economica, "delegano" alla scuola tutto ciò che riguarda l'istruzione dei propri figli. Gli studenti non italofoni, inoltre, spesso fanno fatica a mettere a fuoco i propri talenti e le proprie abilità, essendo frequentemente privati di esperienze ed attività formative che, se non promosse e veicolate dalla scuola, difficilmente si troveranno a vivere prima di inserirsi nel mondo sociale e/o del lavoro. Con questo progetto, pertanto, che si articolerà su due anni scolastici 25-26 e 26-27, intendiamo predisporre un contesto educativo complessivamente favorevole all'apprendimento e in grado di promuovere il successo formativo, anche in un'ottica di genere e di pari opportunità, tramite un approccio globale e integrato. Contestualmente si intende offrire gli strumenti e i mezzi a molte famiglie che non ne dispongono per allargare il ventaglio delle possibilità. Il progetto mira a offrire opportunità educative, ludiche e culturali a partire dal periodo estivo valorizzando la diversità culturale, quelle di genere e i differenti stili di apprendimento di cui è ricca la nostra scuola. I mesi estivi coincidono anche col termine delle attività didattiche di cui molti studenti, in primis, e poi le famiglie risentono la mancanza, proprio in virtù della privazione esperienziale descritta sopra. Gli obiettivi di questo progetto sono: la creazione di spazi dove alunni di diverse nazionalità possono condividere le proprie culture e visioni sul mondo, rafforzare le competenze linguistiche ovvero migliorare le competenze in lingua italiana attraverso attività ludiche e didattiche, favorire l'inclusione attraverso momenti di socializzazione e collaborazione tra studenti, favorendo la nascita

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

	di nuove amicizie, stimolare la creatività e l'apprendimento con proposte di laboratori creativi e scientifici per promuovere l'interesse e l'apprendimento degli alunni. Il progetto è rivolto alle alunne e agli alunni dei 4 plessi di scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado con particolare attenzione rivolta sia a quanti necessitano di consolidare le competenze di base in chiave europea, sia a coloro che manifestano inclinazioni in specifiche aree della conoscenza.
Codice CUP	E34D26003920007
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	20/12/2027
Numero moduli	9
Importo richiesto	€ 51.888,00

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

MODULO	
Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	266928 - A lezione di cinema…"Ciak si gira!" a.s. 25-26

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

Descrizione	Il cinema rappresenta uno strumento educativo di grande valore formativo, capace di coinvolgere gli alunni attraverso il linguaggio delle immagini, della narrazione e dell'espressione artistica. Grazie alla sua capacità comunicativa ed emotiva, il percorso cinematografico favorisce lo sviluppo del pensiero critico, della creatività e delle competenze relazionali, contribuendo alla crescita culturale e personale degli studenti. Con questo modulo si intende avvicinare gli alunni al linguaggio cinematografico attraverso l'analisi delle principali tecniche espressive e narrative del cinema, promuovendo la capacità di osservazione, interpretazione e riflessione critica. Il percorso consentirà agli studenti di conoscere gli elementi fondamentali del linguaggio filmico, come le inquadrature, le riprese e la costruzione della scena, sviluppando al tempo stesso sensibilità artistica e capacità comunicative. Particolare attenzione sarà dedicata alla scoperta delle principali correnti e forme cinematografiche che hanno segnato la storia del cinema, dal cinema muto al neorealismo italiano, fino alla commedia italiana degli anni '50 e '60, favorendo la comprensione del contesto storico, sociale e culturale in cui tali produzioni si sono sviluppate. Il modulo offrirà inoltre momenti laboratoriali dedicati al trucco cinematografico e alla caratterizzazione del volto, permettendo agli alunni di sperimentare in modo creativo le tecniche utilizzate nel mondo del cinema e dello spettacolo. Attraverso attività di visione, analisi, confronto e produzione creativa, gli studenti saranno guidati a lavorare in gruppo, a confrontarsi con il punto di vista degli altri e a sviluppare rispetto per idee, sensibilità e modalità espressive differenti. Il percorso contribuirà inoltre a rafforzare l'autostima, la capacità di concentrazione e la gestione delle emozioni, valorizzando la partecipazione attiva e inclusiva di ciascun alunno. Obiettivi formativi Gli obiettivi che si intendono raggiungere riguardano sia la sfera personale sia quella culturale e

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

	sociale: conoscere e comprendere il linguaggio cinematografico; analizzare le tecniche di ripresa, le inquadrature e gli elementi espressivi del film; sviluppare capacità di osservazione, interpretazione e pensiero critico; conoscere le principali correnti cinematografiche, dal cinema muto al neorealismo e alla commedia italiana degli anni ’50 e ’60; stimolare creatività ed espressività attraverso attività laboratoriali e artistiche; favorire la collaborazione, il rispetto reciproco e il confronto delle idee; rafforzare attenzione, memoria e capacità comunicative. Con questo modulo si punta all’accrescimento culturale e alla formazione di una maggiore consapevolezza del linguaggio audiovisivo, promuovendo competenze trasversali utili alla crescita personale degli alunni e alla costruzione di un ambiente educativo inclusivo, partecipativo e creativo. Al termine verranno prodotti dei video con le tecnica del Digital Storytelling.
Data inizio prevista	13/07/2026
Data fine prevista	23/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	ANEE81802D
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

A lezione di cinema…"Ciak si gira!" a.s. 25-26

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	€ 2.295,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 450,00
TOTALE				€ 5.745,00

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

MODULO	
Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	265766 - Scacco matto a.s. 25-26

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

Descrizione	Il gioco degli scacchi, grazie alla sua motivazione ludica, abbraccia in toto la crescita personale dell'alunno legata sia agli apprendimenti che all'interazione sociale con gli altri, rappresentando una valenza di primaria importanza nello sviluppo cognitivo, nella capacità di socializzazione e nell'aspetto etico. Il modulo "Scacco matto a.s. 25-26" vuole indagare le logiche proprie del gioco degli scacchi per allenare il problem solving degli alunni e al contempo avvicinarli alla scuola come luogo di apprendimento aperto. A partire dall'origine del gioco, arricchito da approfondimenti su leggende, aneddoti, fino alla completa familiarizzazione con la scacchiera nella strutturazione e nelle sue implicazioni geometriche, si giungerà gradualmente a studiare le logiche insite nei singoli movimenti, nella cattura dei pezzi, secondo una gradualità via via più complessa dei motivi strategici e tattici e degli errori rilevanti. Il gioco degli scacchi sviluppa le capacità cognitive e relazionali, stimola la creatività nella ricerca della soluzione di problemi, migliora la memoria e la concentrazione, contribuendo positivamente allo sviluppo delle competenze e facilitando il futuro apprendimento delle materie scolastiche. Inoltre, migliora la socialità portando i bambini a riflettere sul punto di vista altrui e osservando regole ben definite; ognuno, per poter giocare, deve necessariamente considerare le mosse dell'avversario, imparando così a rispettarlo, nella sua diversità di azione e opinione. Viene inoltre favorita la socializzazione, l'integrazione della disabilità e l'inclusione delle diverse etnie presenti nell'I.C. Si impara ad accettare le critiche e le sconfitte, considerate come stimolo necessario al progredire delle proprie capacità di gioco. Produce effetti positivi anche sulla sicurezza, l'autostima ed il controllo dell'impulsività, imparando a riflettere prima di agire. Il gioco non è solo individuale ma può diventare anche di squadra, favorendo la solidarietà e la collaborazione, oltre al senso di responsabilità nei confronti dei compagni; è fondato, inoltre, sulla correttezza nei confronti dell'avversario e sull'accettazione del risultato della partita, elementi fondamentali nel processo educativo. Gli obiettivi che si intendono raggiungere sono legati sia alla sfera personale che sociale e sono: -Affrontare e risolvere situazioni problematiche; -Sviluppare le capacità logiche e di ragionamento; -Rafforzare la memoria; -Stimolare lo sviluppo dell'attenzione; -Stimolare la sana competitività e il rispetto dell'altro;

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

	-Controllare l'impulsività; -Aiutare la formazione di una coscienza autocritica; -Rispettare le regole e accrescere la correttezza; -Stimolare fiducia in sé stessi, l'autocontrollo e le capacità decisionali. Ciascuna lezione verrà articolata in diversi momenti: -Esposizione teorica su scacchiera tramite smart board; -Esercizi interattivi; -Partite simultanee; -Partite a squadre; Con questo progetto la scuola punta all'accrescimento culturale dei propri allievi, garantendo una qualità educativa che consente di promuovere schemi mentali che concorrono a sviluppare, mediante costruzioni logiche, i quadri concettuali in un ambiente inclusivo. Nella consapevolezza che la scuola debba costruire un concreto argine contro la dispersione scolastica, promuovendo la riduzione dei divari di apprendimento e territoriali.
Data inizio prevista	13/07/2026
Data fine prevista	23/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	ANEE81802D
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Scacco matto a.s. 25-26

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	€ 2.295,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 450,00
TOTALE				€ 5.745,00

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

MODULO	
Tipo modulo	Competenze in materia di cittadinanza
Titolo modulo	266862 - Laboratorio teatrale a.s. 26-27
Descrizione	Il laboratorio teatrale propone un ciclo di attività finalizzate a sensibilizzare gli alunni delle classi terze della scuola secondaria Podesti su temi quali il recupero di una comunicazione consapevole, la cooperazione, il gioco di squadra, il rispetto, il riconoscimento dei valori e delle risorse nella diversità, l'inclusione, l'accoglimento del prossimo e la definizione di se stessi. Gli obiettivi che si intendono raggiungere sono legati alla sfera personale e sociale e sono: consapevolezza di sé valorizzare le caratteristiche che ciascuno porta come risorsa esprimersi anche tramite il linguaggio del corpo ampliare la conoscenza delle emozioni e la loro regolazione riconoscere gli altri e valorizzare le loro caratteristiche promuovere il rispetto delle regole promuovere la fiducia, la collaborazione e il lavoro in gruppo per il raggiungimento di un successo collettivo riflettere sulla comunicazione promuovere una comunicazione consapevole al tempo dei social rafforzare la memoria, l'attenzione, la concentrazione . In un'ottica orientativa, al centro di questo modulo, ci sono l'identità personale e collettiva con lo scopo di formare una comunità multiculturale che possa convivere nel rispetto delle diversità e nell'accoglimento della crescita dei singoli secondo le rispettive peculiarità.
Data inizio prevista	12/07/2027
Data fine prevista	11/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	ANIC81800A
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Laboratorio teatrale a.s. 26-27

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	€ 2.295,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 450,00
TOTALE				€ 5.745,00

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

MODULO	
Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	266785 - Scacco matto a.s. 26-27

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

Descrizione	Il gioco degli scacchi, grazie alla sua motivazione ludica, abbraccia in toto la crescita personale dell'alunno legata sia agli apprendimenti che all'interazione sociale con gli altri, rappresentando una valenza di primaria importanza nello sviluppo cognitivo, nella capacità di socializzazione e nell'aspetto etico. Il modulo "Scacco matto a.s. 26-27" vuole indagare le logiche proprie del gioco degli scacchi per allenare il problem solving degli alunni e al contempo avvicinarli alla scuola come luogo di apprendimento aperto. A partire dall'origine del gioco, arricchito da approfondimenti su leggende, aneddoti, fino alla completa familiarizzazione con la scacchiera nella strutturazione e nelle sue implicazioni geometriche, si giungerà gradualmente a studiare le logiche insite nei singoli movimenti, nella cattura dei pezzi, secondo una gradualità via via più complessa dei motivi strategici e tattici e degli errori rilevanti. Il gioco degli scacchi sviluppa le capacità cognitive e relazionali, stimola la creatività nella ricerca della soluzione di problemi, migliora la memoria e la concentrazione, contribuendo positivamente allo sviluppo delle competenze e facilitando il futuro apprendimento delle materie scolastiche. Inoltre, migliora la socialità portando i bambini a riflettere sul punto di vista altrui e osservando regole ben definite; ognuno, per poter giocare, deve necessariamente considerare le mosse dell'avversario, imparando così a rispettarlo, nella sua diversità di azione e opinione. Viene inoltre favorita la socializzazione, l'integrazione della disabilità e l'inclusione delle diverse etnie presenti nell'I.C. Si impara ad accettare le critiche e le sconfitte, considerate come stimolo necessario al progredire delle proprie capacità di gioco. Produce effetti positivi anche sulla sicurezza, l'autostima ed il controllo dell'impulsività, imparando a riflettere prima di agire. Il gioco non è solo individuale ma può diventare anche di squadra, favorendo la solidarietà e la collaborazione, oltre al senso di responsabilità nei confronti dei compagni; è fondato, inoltre, sulla correttezza nei confronti dell'avversario e sull'accettazione del risultato della partita, elementi fondamentali nel processo educativo. Gli obiettivi che si intendono raggiungere sono legati sia alla sfera personale che sociale e sono: -Affrontare e risolvere situazioni problematiche; -Sviluppare le capacità logiche e di ragionamento; -Rafforzare la memoria; -Stimolare lo sviluppo dell'attenzione; -Stimolare la sana competitività e il rispetto dell'altro;

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

	-Controllare l'impulsività; -Aiutare la formazione di una coscienza autocritica; -Rispettare le regole e accrescere la correttezza; -Stimolare fiducia in sé stessi, l'autocontrollo e le capacità decisionali. Ciascuna lezione verrà articolata in diversi momenti: -Esposizione teorica su scacchiera tramite smart board; -Esercizi interattivi; -Partite simultanee; -Partite a squadre; Con questo progetto la scuola punta all'accrescimento culturale dei propri allievi, garantendo una qualità educativa che consente di promuovere schemi mentali che concorrono a sviluppare, mediante costruzioni logiche, i quadri concettuali in un ambiente inclusivo. Nella consapevolezza che la scuola debba costruire un concreto argine contro la dispersione scolastica, promuovendo la riduzione dei divari di apprendimento e territoriali.
Data inizio prevista	13/07/2027
Data fine prevista	11/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	ANEE81802D
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Scacco matto a.s. 26-27

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	€ 2.295,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 450,00
TOTALE				€ 5.745,00

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

MODULO	
Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	266960 - Mat-Lab: movimento e creatività! a.s. 25-26
Descrizione	L'idea del laboratorio nasce dal desiderio di far vivere la matematica in modo attivo, concreto e coinvolgente, attraverso il movimento del corpo, il gioco e la costruzione manuale. La proposta vuole allontanarsi dalla matematica intesa solo come esercizio sul quaderno, per trasformarla in un'esperienza pratica e creativa, in cui i bambini possano imparare "facendo", sperimentando e collaborando con gli altri. Le attività saranno organizzate alternando momenti dinamici e motori a momenti laboratoriali e costruttivi. Attraverso percorsi, giochi a squadre, staffette matematiche, cacce agli indizi e attività nel cortile o negli spazi comuni, i bambini potranno utilizzare il corpo per comprendere concetti legati ai numeri, alle misure, allo spazio e alla geometria. Accanto al movimento, sarà dato spazio anche alla costruzione e alla manipolazione: i bambini realizzeranno figure geometriche, solidi, giochi matematici, piccoli elaborati creativi e strutture costruite con materiali semplici e di recupero. L'obiettivo è stimolare curiosità, manualità, problem solving e capacità di collaborazione. Il laboratorio punta quindi a una matematica esperienziale, inclusiva e motivante, capace di unire apprendimento, creatività e benessere. Le attività saranno proposte in forma ludica e cooperativa, valorizzando la partecipazione attiva di tutti gli alunni e favorendo un clima positivo, dinamico e stimolante, in linea con lo spirito del Piano Estate. Alla fine del percorso in uno spazio esterno attrezzato (campo sportivo), gli alunni saranno protagonisti attivi di un'esperienza interattiva in cui corpo, movimento e matematica si incontrano attraverso il gioco, la creatività e la collaborazione. Il percorso finale valorizzerà le competenze sviluppate durante il laboratorio, promuovendo inclusione, problem solving, partecipazione attiva e apprendimento esperienziale.
Data inizio prevista	13/07/2026
Data fine prevista	23/12/2026

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

Sede dove è previsto il modulo	ANIC81800A
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Mat-Lab: movimento e creatività! a.s. 25-26

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	€ 2.448,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 480,00
TOTALE				€ 5.928,00

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

MODULO	
Tipo modulo	Competenze in materia di cittadinanza
Titolo modulo	266846 - Laboratorio teatrale a.s. 25-26
Descrizione	Il laboratorio teatrale propone un ciclo di attività finalizzate a sensibilizzare gli alunni delle classi terze della scuola secondaria Podesti su temi quali il recupero di una comunicazione consapevole, la cooperazione, il gioco di squadra, il rispetto, il riconoscimento dei valori e delle risorse nella diversità, l'inclusione, l'accoglimento del prossimo e la definizione di se stessi. Gli obiettivi che si intendono raggiungere sono legati alla sfera personale e sociale e sono: consapevolezza di sé valorizzare le caratteristiche che ciascuno porta come risorsa esprimersi anche tramite il linguaggio del corpo ampliare la conoscenza delle emozioni e la loro regolazione riconoscere gli altri e valorizzare le loro caratteristiche promuovere il rispetto delle regole promuovere la fiducia, la collaborazione e il lavoro in gruppo per il raggiungimento di un successo collettivo riflettere sulla comunicazione promuovere una comunicazione consapevole al tempo dei social rafforzare la memoria, l'attenzione, la concentrazione . In un'ottica orientativa, al centro di questo modulo, ci sono l'identità personale e collettiva con lo scopo di formare una comunità multiculturale che possa convivere nel rispetto delle diversità e nell'accoglimento della crescita dei singoli secondo le rispettive peculiarità.
Data inizio prevista	13/07/2026
Data fine prevista	23/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	ANIC81800A
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Laboratorio teatrale a.s. 25-26

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	€ 2.295,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 450,00
TOTALE				€ 5.745,00

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

MODULO	
Tipo modulo	Attività ricreative e ludiche
Titolo modulo	266941 - Teatro Clown a.s. 26-27
Descrizione	Il laboratorio di teatro clown nasce con l'obiettivo di accompagnare i bambini alla scoperta del mondo del clown attraverso il gioco, il movimento e l'espressione corporea. Attraverso attività teatrali, esercizi di improvvisazione, piccoli giochi di giocoleria ed equilibrismo, i partecipanti avranno la possibilità di sperimentare creatività, collaborazione e fiducia in sé stessi. Il percorso permetterà inoltre di lavorare sulle emozioni in modo divertente e coinvolgente: il clown, infatti, aiuta i bambini a riconoscere, esprimere e condividere emozioni come gioia, paura, timidezza, stupore ed entusiasmo, trasformando l'errore e l'imprevisto in occasioni di gioco e crescita. Le attività saranno proposte in un clima accogliente e inclusivo, valorizzando la partecipazione attiva, l'ascolto reciproco e la libera espressione di ciascun bambino. Al termine del laboratorio è prevista una piccola restituzione finale aperta alle famiglie, durante la quale i bambini potranno mostrare il percorso svolto e condividere, attraverso giochi scenici e brevi momenti teatrali, la scoperta del proprio clown, frutto dell'esperienza vissuta insieme.
Data inizio prevista	12/07/2027
Data fine prevista	13/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	ANIC81800A
Numero destinatari	15
Numero ore	30

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Teatro Clown a.s. 26-27

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	€ 2.295,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 450,00
TOTALE				€ 5.745,00

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

MODULO	
Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	266802 - Scacco al Re a.s.26-27

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

Descrizione	Il gioco degli scacchi, grazie alla sua motivazione ludica, abbraccia in toto la crescita personale dell'alunno legata sia agli apprendimenti che all'interazione sociale con gli altri, rappresentando una valenza di primaria importanza nello sviluppo cognitivo, nella capacità di socializzazione e nell'aspetto etico. Il modulo "Scacco al Re a.s. 26-27" vuole indagare le logiche proprie del gioco degli scacchi per allenare il problem solving degli alunni e al contempo avvicinarli alla scuola come luogo di apprendimento aperto. A partire dall'origine del gioco, arricchito da approfondimenti su leggende, aneddoti, fino alla completa familiarizzazione con la scacchiera nella strutturazione e nelle sue implicazioni geometriche, si giungerà gradualmente a studiare le logiche insite nei singoli movimenti, nella cattura dei pezzi, secondo una gradualità via via più complessa dei motivi strategici e tattici e degli errori rilevanti. Il gioco degli scacchi sviluppa le capacità cognitive e relazionali, stimola la creatività nella ricerca della soluzione di problemi, migliora la memoria e la concentrazione, contribuendo positivamente allo sviluppo delle competenze e facilitando il futuro apprendimento delle materie scolastiche. Inoltre, migliora la socialità portando i bambini a riflettere sul punto di vista altrui e osservando regole ben definite; ognuno, per poter giocare, deve necessariamente considerare le mosse dell'avversario, imparando così a rispettarlo, nella sua diversità di azione e opinione. Viene inoltre favorita la socializzazione, l'integrazione della disabilità e l'inclusione delle diverse etnie presenti nell'I.C. Si impara ad accettare le critiche e le sconfitte, considerate come stimolo necessario al progredire delle proprie capacità di gioco. Produce effetti positivi anche sulla sicurezza, l'autostima ed il controllo dell'impulsività, imparando a riflettere prima di agire. Il gioco non è solo individuale ma può diventare anche di squadra, favorendo la solidarietà e la collaborazione, oltre al senso di responsabilità nei confronti dei compagni; è fondato, inoltre, sulla correttezza nei confronti dell'avversario e sull'accettazione del risultato della partita, elementi fondamentali nel processo educativo. Gli obiettivi che si intendono raggiungere sono legati sia alla sfera personale che sociale e sono: -Affrontare e risolvere situazioni problematiche; -Sviluppare le capacità logiche e di ragionamento; -Rafforzare la memoria; -Stimolare lo sviluppo dell'attenzione; -Stimolare la sana competitività e il rispetto dell'altro;

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

	-Controllare l'impulsività; -Aiutare la formazione di una coscienza autocritica; -Rispettare le regole e accrescere la correttezza; -Stimolare fiducia in sé stessi, l'autocontrollo e le capacità decisionali. Ciascuna lezione verrà articolata in diversi momenti: -Esposizione teorica su scacchiera tramite smart board; -Esercizi interattivi; -Partite simultanee; -Partite a squadre; Con questo progetto la scuola punta all'accrescimento culturale dei propri allievi, garantendo una qualità educativa che consente di promuovere schemi mentali che concorrono a sviluppare, mediante costruzioni logiche, i quadri concettuali in un ambiente inclusivo. Nella consapevolezza che la scuola debba costruire un concreto argine contro la dispersione scolastica, promuovendo la riduzione dei divari di apprendimento e territoriali.
Data inizio prevista	13/07/2027
Data fine prevista	11/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	ANIC81800A
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Scacco al Re a.s.26-27

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	€ 2.295,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 450,00
TOTALE				€ 5.745,00

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

MODULO	
Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	266906 - Coding e Gioco in Movimento a.s. 25-26

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

Descrizione	Il progetto “Coding in Movimento: imparare giocando” è rivolto agli alunni delle classi 3^ e 4^ della scuola primaria e si svolgerà durante il periodo estivo attraverso attività laboratoriali. Il progetto nasce dall’esigenza di proporre esperienze educative innovative che permettano ai bambini di sviluppare competenze logiche, creative e relazionali attraverso il coding, il gioco e il movimento. Le attività saranno organizzate in forma dinamica e cooperativa, integrando percorsi motori, giochi di squadra, attività unplugged e semplici esperienze di pensiero computazionale. I bambini apprenderanno attraverso il fare, sperimentando sequenze, istruzioni, algoritmi e strategie mediante il corpo, lo spazio e il gioco. L’esperienza valorizzerà: - apprendimento attivo; - collaborazione tra pari; - inclusione; - creatività; - problem solving; - sviluppo delle competenze digitali e trasversali. 2. Obiettivi Obiettivi generali: - Avvicinare gli alunni al pensiero computazionale in modo semplice e coinvolgente. - Sviluppare capacità logiche e di problem solving. - Favorire collaborazione e lavoro di gruppo. - Stimolare creatività, autonomia e spirito di iniziativa. - Promuovere l’apprendimento attraverso il gioco e il movimento. Obiettivi specifici: - comprendere ed eseguire sequenze di istruzioni; - costruire semplici algoritmi; - sviluppare orientamento spaziale;

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

- migliorare coordinazione motoria e collaborazione;
- utilizzare attività unplugged per comprendere il coding;
- riflettere sugli errori come occasione di apprendimento.

Competenze coinvolte:
- competenza matematica e logica;
- competenza digitale;
- competenze sociali e civiche;
- imparare a imparare;
- spirito di iniziativa e creatività.

3. Descrizione delle attività e prodotto finale
Il progetto prevede la realizzazione di laboratori di coding creativo e motorio nei
quali gli alunni apprenderanno attraverso giochi, percorsi e attività pratiche.
Le attività potranno comprendere:
- percorsi a griglia con istruzioni;
- giochi di coding unplugged;
- cacce al tesoro basate su sequenze e comandi;
- simulazioni di robot e programmatori;
- percorsi motori con missioni da risolvere;

- staffette logiche e giochi cooperativi;
- realizzazione di mappe, cartelloni e giochi ispirati al coding.

Metodologia:
Le attività saranno svolte attraverso didattica laboratoriale, cooperative learning,
learning by doing, peer tutoring e problem solving.

Prodotto finale:
Al termine del progetto gli alunni realizzeranno non solo un prodotto finale
multimediale ma anche un “Percorso di Coding in Movimento” aperto ai
compagni o alle famiglie, nel quale presenteranno giochi, percorsi, sfide e attività
create durante il laboratorio. L’esperienza finale permetterà ai bambini di
condividere quanto appreso valorizzando creatività, collaborazione e
partecipazione attiva.

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

Data inizio prevista	13/07/2026
Data fine prevista	23/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	ANEE81802D
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Coding e Gioco in Movimento a.s. 25-26

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	€ 2.295,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 450,00
TOTALE				€ 5.745,00

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"

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U

Il progetto garantisce parità di accesso e pari opportunità?
Risposta:
- SI

ANIC81800A - A497793 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006394 - 27/05/2026 - IV.5 - U