

AVVISO - 81652-1, 23/05/2025, FSE+, Piano Estate 2025-2026

CANDIDATURA N. 16724

ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.C. VIA S.C.DONATI
Codice meccanografico	RMIC8GV009
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA S.C.DONATI, 110
Provincia	ROMA
Comune	ROMA
CAP	00100
Telefono	063012306
Email	RMIC8GV009@istruzione.it
Sito web	https://www.icdonati.edu.it/
Numero Alunni	1213
Plessi	RMIC8GV009 RMEE8GV01B RMEE8GV03D RMEE8GV04E RMMM8GV01A

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

RIEPILOGO CANDIDATURA	
Avviso	Piano Estate 2025-2026
Istituto	RMIC8GV009 - I.C. VIA S.C.DONATI
Codice candidatura	16724
Importo totale richiesto	€ 79.826,00

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - Scuola in gioco	€ 79.826,00
TOTALE PROGETTI	€ 79.826,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenze in materia di cittadinanza	Arte e musica per la PACE SSPG	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Competenze in materia di cittadinanza	arte e musica per la PACE SP	€ 6.345,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Artistica...mente	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	All'Opera... SP	€ 6.345,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Mille voci...in coro	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Teatralmente SP	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	SPORTIVA...MENTE VOLLEY SP	€ 6.791,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	SPORTS ENGLISH AND GAMES	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Palla in rete SSPG	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	mente sana in corpo sano SP	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	Divert. .inglese SP	€ 6.345,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Scienze in gioco SSPG	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	3D-Stampa SSPG	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Scienze in gioco SP	€ 6.345,00
TOTALE MODULI			€ 79.826,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Scuola in gioco

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - Scuola in gioco
--------	-------------------------------

Descrizione	Il progetto ha come obiettivo quello di ampliare e sostenere l'offerta formativa della scuola attraverso la realizzazione di unità didattiche volte a promuovere il recupero degli apprendimenti di base e a garantire il successo scolastico di tutti gli alunni; a favorire l'inclusione e la socialità mediante percorsi di musica, canto corale; a garantire la continuità tra la scuola primaria e la scuola secondaria di I grado, grazie alla collaborazione tra docenti di ordini di scuola diversi; moduli per l'integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base (lingua italiana, lingue straniere, matematica, scienze, nuove tecnologie e nuovi linguaggi, ecc.), di cittadinanza e di ambito spaziale e territoriale, di sviluppo e rafforzamento delle competenze digitali, benessere fisico ed emotivo. I percorsi educativi e formativi verranno attivati nel periodo estivo e nel corso dell'anno scolastico 2025/2026 con l'obiettivo di ampliare il tempo-scuola, promuovendo così l'inclusione e il contrasto alla dispersione scolastica. Ampio spazio sarà dedicato allo sviluppo delle competenze musicali, all'educazione alla legalità e al recupero delle competenze nella letto-scrittura, nell'ottica di favorire la piena inclusione e il successo formativo di tutti gli alunni. Il progetto che proponiamo mira a ridurre i divari territoriali nell'accesso all'istruzione e a combattere la dispersione scolastica, con un approccio che parte già dalla scuola primaria. L'obiettivo principale è garantire pari opportunità di istruzione a tutti gli alunni della nostra Scuola, intervenendo con misure concrete per favorire l'inclusione, il successo scolastico e il benessere degli alunni. Il progetto prende le mosse da un'analisi dei divari socio culturali che caratterizzano il nostro contesto scolastico. L'utilizzo di strumenti digitali ma soprattutto di approcci pedagogici (come ad esempio il teatro) che promuovano la partecipazione attiva degli studenti è centrale per rendere la scuola un ambiente inclusivo e stimolante. Per il potenziamento delle competenze di base si è pensato all'organizzazione di laboratori didattici incentrati sulle competenze fondamentali di italiano e matematica, con attività che stimolino il ragionamento logico, la comprensione testuale, le capacità comunicative e lo sviluppo del pensiero critico. Particolare attenzione verrà data agli alunni in difficoltà, con piani personalizzati di recupero e potenziamento.
Codice CUP	E44D25002140007

Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	14
Importo richiesto	€ 79.826,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	133379 - Artistica...mente
Descrizione	Un progetto di arte murali alla scuola primaria può essere un'attività entusiasmante che incoraggia la creatività, la collaborazione e il senso di comunità. L'obiettivo principale è abbellire gli spazi scolastici e, allo stesso tempo, arricchire l'esperienza di apprendimento degli studenti. Obiettivi del progetto: Espressione artistica: Offrire agli studenti la possibilità di esprimere la propria creatività e i propri pensieri attraverso l'arte. Collaborazione: Promuovere il lavoro di gruppo e la collaborazione tra studenti e docenti. Senso di appartenenza: Creare un senso di appartenenza alla scuola e al territorio. Abbellimento degli spazi: Trasformare spazi vuoti e poco accoglienti in luoghi vivaci e stimolanti. Apprendimento: Favorire l'apprendimento di concetti artistici e tecnici, come la composizione, il colore e le tecniche di pittura. Valori: Trasmettere valori importanti come il rispetto per l'ambiente e la bellezza.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMEE8GV04E
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Artistica...mente

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

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	123081 - SPORTIVA...MENTE VOLLEY SP
Descrizione	Potenziamento schemi motori - Gioco del VOLLEY
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMIC8GV009
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

SPORTIVA...MENTE VOLLEY SP

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	€ 2.601,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.190,00
TOTALE				€ 6.791,00

MODULO

Tipo modulo	Competenze in materia di cittadinanza
Titolo modulo	133124 - Arte e musica per la PACE SSPG
Descrizione	un progetto "Arte e musica per la pace" come strumento potente per promuovere la pace, la comprensione e l'armonia, coinvolgendo la comunità scolastica e le persone di tutte le età in un processo di creazione e dialogo Educazione musicale: insegnare agli studenti la storia della musica, le diverse culture musicali e come la musica può essere utilizzata per comunicare messaggi di pace. Educazione artistica: insegnare agli studenti le tecniche artistiche e come l'arte può essere utilizzata per esprimere i propri sentimenti e per promuovere la pace. Dialogo interculturale: promuovere il dialogo e la comprensione tra persone di diverse culture, attraverso la musica e l'arte. Impegno sociale: coinvolgere la comunità in iniziative di volontariato che promuovono la pace e la giustizia.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMMM8GV01A
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Arte e musica per la PACE SSPG

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

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	133285 - Divert. .inglese SP
Descrizione	Il progetto utilizzerà la musica per imparare l'inglese alla scuola primaria e sarà strutturato in modo da coinvolgere i bambini attraverso canzoni, giochi e attività creative. Si utilizzeranno canzoni già esistenti, create appositamente per l'insegnamento dell'inglese, oppure incoraggiare i bambini a comporre le proprie. L'obiettivo è quello di rendere l'apprendimento naturale e divertente, facilitando la memorizzazione del vocabolario e la comprensione delle strutture grammaticali. Elementi chiave di un progetto di questo tipo: Canzoni: Le canzoni sono un ottimo strumento per l'apprendimento perché sono ripetitive e hanno un ritmo che aiuta i bambini a ricordare le nuove parole e le frasi. Si possono scegliere canzoni classiche o creare canzoni nuove che si adattino alle tematiche specifiche della scuola primaria. Action Songs: Le action songs, cioè le canzoni che prevedono azioni fisiche, aiutano i bambini a muovere il corpo e a memorizzare meglio le nuove parole. Giochi: I giochi linguistici, come il "Simon Says" o il "Guess the word", possono essere utilizzati per rendere l'apprendimento più divertente e stimolante. Creazione di canzoni: Incoraggiare i bambini a comporre le proprie canzoni è un modo per sviluppare la loro creatività e la loro capacità di esprimersi in inglese. Integrazione con altre discipline: Il progetto può essere integrato con altre discipline, come la musica e l'arte, per rendere l'apprendimento più completo e significativo. Utilizzo di strumenti digitali: I dispositivi digitali, come tablet e computer, possono essere utilizzati per accedere a canzoni online, a video di apprendimento e a giochi interattivi.
Data inizio prevista	01/09/2025

Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMIC8GV009
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Divert. .inglese SP

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.050,00
TOTALE				€ 6.345,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	132905 - All'Opera... SP
Descrizione	Il laboratorio rappresenterà il modello privilegiato di approccio al teatro, con una organizzazione delle attività in gruppi flessibili e interoperanti tra loro. Nel laboratorio si svolgeranno attività di lettura, interpretazione, manipolazione di testi; ideazione e scrittura del copione; recitazione di testi.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMIC8GV009
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

All'Opera... SP

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.050,00
TOTALE				€ 6.345,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	133101 - Scienze in gioco SSPG
Descrizione	Un progetto "Scienze in Gioco" per una fantastica esperienza didattica per rendere l'apprendimento delle scienze più coinvolgente e interattivo. Questo tipo di progetto può prevedere attività ludiche, esperimenti scientifici, giochi di ruolo e sfide creative, tutte volte a favorire un apprendimento attivo e divertente. Si creeranno simulazioni di processi scientifici, come la formazione di un ecosistema o il funzionamento di un organo umano, usando giochi di ruolo e materiali pratici. Gli studenti assumeranno il ruolo di scienziati, ricercatori o esploratori, affrontando problemi scientifici reali e collaborando per trovare soluzioni.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMMM8GV01A
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Scienze in gioco SSPG

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

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	133345 - SPORTS ENGLISH AND GAMES
Descrizione	Un progetto inglese che coinvolgerà lo sport in modo divertente e educativo, combinando attività sportive con l'apprendimento dell'inglese prevedendo laboratori CLIL a tema sportivo. Ecco alcuni spunti per creare un progetto divertente e coinvolgente: Riscaldamento in inglese: Inizia ogni lezione con un riscaldamento fisico e linguistico, ad esempio, facendo pronunciare ai ragazzi i nomi degli sport in inglese e chiedendo loro di spiegare le regole di alcuni giochi. Laboratori sportivi in inglese: Organizza laboratori pratici, come allenamenti di calcio, nuoto o basket, in cui gli studenti imparano termini tecnici e frasi utili in inglese. Gare di gruppo e role play: Promuovi attività di gruppo, come giochi di squadra o role play, in cui gli studenti devono comunicare tra loro e imparare a spiegare e chiedere informazioni in inglese. Uscite nei parchi e a piscina: Organizza uscite pratiche nei parchi locali o piscine per permettere agli studenti di applicare le conoscenze linguistiche in un contesto reale. Libri illustrati e interattivi: Usa libri illustrati con parole semplici per introdurre il vocabolario sportivo e favorire la memorizzazione
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMIC8GV009
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

SPORTS ENGLISH AND GAMES

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

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	133228 - Mille voci...in coro

Descrizione

Un progetto di musica per la scuola primaria mira a sviluppare una consapevolezza musicale e una creatività attraverso l'ascolto attivo, la pratica strumentale, il canto e la composizione. Si propone di creare un'esperienza musicale coinvolgente e inclusiva per tutti i bambini, promuovendo il piacere di fare musica e la socializzazione.

Obiettivi del Progetto:

Sviluppare la capacità di ascolto attivo:

Imparare a distinguere i suoni, a riconoscere gli strumenti, a comprendere le strutture musicali e a interpretare i brani.

Stimolare la creatività e l'espressione musicale:

Improvvisare, creare canzoni e brani musicali, usare la voce e i strumenti per esprimere emozioni e idee.

Avvicinare i bambini alla pratica strumentale:

Esplorare diversi strumenti musicali (anche didattici), imparare a suonare semplici melodie e ritmi, sperimentare la musica collettiva.

Promuovere la socializzazione e l'inclusione:

Partecipare a gruppi corali, suonare insieme, collaborare alla creazione di progetti musicali, valorizzando le diverse capacità individuali.

Arricchire l'offerta formativa della scuola:

Integrare la musica in diversi momenti della giornata scolastica, creando opportunità di apprendimento e di divertimento.

Attività Proposte:

Ascolto attivo di brani musicali di diversi generi: Analizzare timbri, ritmi, melodie e strutture musicali.

Canto corale e solistico: Sviluppare la capacità di cantare a tempo, di seguire il ritmo e di esprimere emozioni attraverso la voce.

Pratica strumentale: Imparare a suonare strumenti didattici (diamonica, tamburello, maracas) e strumenti più complessi (chitarra, pianoforte).

Improvvisazione: Creare brani musicali spontanei, utilizzando la voce, i strumenti e il corpo.

Composizione: Scrivere canzoni, creare melodie, arrangiare brani musicali.

Spettacoli musicali: Organizzare rappresentazioni teatrali, concerti, spettacoli musicali per condividere la propria esperienza con la comunità scolastica.

Integrazione con altre discipline: Utilizzare la musica per arricchire le lezioni di italiano, storia, matematica, scienze, educazione fisica.

Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMIC8GV009
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Mille voci...in coro

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

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	133204 - Teatralmente SP

Descrizione

-Sviluppare le capacità di ascolto, comprensione e produzione dell'italiano scritto e orale per comunicare e agire nelle situazioni ricorrenti della vita quotidiana e per interagire con i pari e con - - l'insegnante attraverso anche attività di espressione teatrale ,
-avviare un percorso di nuova alfabetizzazione e potenziamento della lingua italiana;

-sviluppare una riflessione sulla lingua italiana, proponendo l'uso delle strutture di base e il loro riutilizzo in nuove situazioni attraverso l'attività

laboratoriale teatrale del metodo Stanislavskij.

Competenze L'alunno:

- Comprende messaggi brevi e contestualizzati relativi a temi e interazioni di interesse immediato (routine ed attività di classe, scambio fra pari, gioco, lingua della famiglia, lingua italiana ecc)

-Coglie l'argomento principale di brevi e chiari messaggi Produce semplici messaggi orali e scritti anche con l'ausilio della metodologia teatrale .

Destinatari: alunni scuola primaria che necessitano di sviluppare le competenze linguistiche in particolare a coloro che frequentano il secondo ciclo con

attenzione agli alunni provenienti da diversi contesti socio culturali e linguistici

Obiettivi

a) facilitare lo sviluppo del lessico di base al fine di attivare e migliorare le competenze linguistiche e comunicative attraverso:

– attività orali quali la narrazione e l'ascolto di racconti e canzoni supportati da disegni e immagini in sequenza, facendo leva in particolare sulle positive implicazioni e le valenze semantiche che l'ascolto comporta per i bambini attraverso il metodo teatrale

– attività creative, giochi e canti, impostati sulla base del 'canovaccio' delle storie ascoltate, adattabili e modificabili rispetto alle esigenze che si presentano di volta in volta;

– comprendere e produrre frasi ed espressioni di uso quotidiano volte a soddisfare bisogni di tipo concreto

(presentarsi, chiedere e dare informazioni semplici, interagire con gli altri in ambito scolastico e sociale);

– comprendere frasi, espressioni e parole relative ad ambiti di rilevanza immediata come le attività quotidiane;

– comunicare attività di routine che richiedono scambio di informazioni su argomenti comuni;

– descrivere in termini semplici il proprio vissuto, l'ambiente

	circostante e situazioni di interesse personale o familiare; – esprimere nozioni di collocazione spaziale: sopra, sotto, dentro, fuori; – favorire e facilitare le abilità di lettura e scrittura;
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMIC8GV009
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Teatralmente SP

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

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	133058 - 3D-Stampa SSPG
Descrizione	Un progetto di stampa 3D che coinvolge diversi aspetti, tra cui l'introduzione alla tecnologia, lo sviluppo di competenze creative e pratiche, e la realizzazione di progetti tangibili. Si tratta di un'opportunità per rendere l'apprendimento più interattivo e stimolante. Apprendimento attivo: La stampa 3D permette agli studenti di applicare i concetti teorici in modo pratico, dando vita ai modelli CAD e creando oggetti tangibili. Sviluppo di competenze: La progettazione e la realizzazione di modelli 3D aiutano gli studenti a sviluppare abilità creative, tecniche e di problem-solving. Incentivo alla creatività: La stampa 3D permette agli studenti di esprimere la loro creatività e di creare oggetti personalizzati. Coinvolgimento e motivazione: L'uso di una stampante 3D rende l'apprendimento più coinvolgente e motivante. Apprendimento del coding: L'uso delle stampanti 3D può anche essere un incentivo allo studio del coding e dei linguaggi di programmazione. Progetti possibili in una scuola media: Progettazione e stampa di oggetti di uso quotidiano: Gli studenti possono progettare e stampare piccoli oggetti di uso quotidiano, come porta penne, supporti per cellulari o altri oggetti utili. Realizzazione di modelli architettonici o geologici: La stampa 3D può essere utilizzata per creare modelli di edifici storici, modelli di aree geografiche o modelli di organismi viventi. Produzione di prototipi per progetti di inventiva: Gli studenti possono utilizzare la stampa 3D per realizzare prototipi di progetti di inventiva, come componenti di macchinari o dispositivi. Creazione di oggetti per attività artistiche o creative: La stampa 3D può essere utilizzata per creare oggetti decorativi, gioielli o altri oggetti per attività artistiche.

Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMMM8GV01A
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

3D-Stampa SSPG

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

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	133174 - Scienze in gioco SP
Descrizione	Un progetto "Scienze in Gioco" per una fantastica esperienza didattica per rendere l'apprendimento delle scienze più coinvolgente e interattivo. Questo tipo di progetto può prevedere attività ludiche, esperimenti scientifici, giochi di ruolo e sfide creative, tutte volte a favorire un apprendimento attivo e divertente. Si creeranno simulazioni di processi scientifici, come la formazione di un ecosistema o il funzionamento di un organo umano, usando giochi di ruolo e materiali pratici. Gli studenti assumeranno il ruolo di scienziati, ricercatori o esploratori, affrontando problemi scientifici reali e collaborando per trovare soluzioni.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMIC8GV009
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Scienze in gioco SP

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.050,00
TOTALE				€ 6.345,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	132939 - Palla in rete SSPG
Descrizione	Il progetto si pone come obiettivi: rafforzamento degli schemi motori per l'acquisizione dei movimenti tecnici base per il gioco della palla; rafforzamento del trofismo muscolare generale; migliorare la coordinazione motoria da fermo e in spostamento; migliorare la coordinazione motoria con l'uso della palla; rafforzamento dell'orientamento nello spazio e nel tempo come singolo; rafforzamento dell'orientamento nello spazio e nel tempo come componente di una squadra; migliorare le relazioni con i compagni di gioco; rispettare le regole basi di gioco di squadra; gestione del proprio comportamento nei giochi di squadra; rispetto dei ruoli rivestiti in squadra per lo svolgimento di partite.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMIC8GV009
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Palla in rete SSPG

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

MODULO

Tipo modulo	Competenze in materia di cittadinanza
Titolo modulo	133015 - arte e musica per la PACE SP
Descrizione	un progetto "Arte e musica per la pace" come strumento potente per promuovere la pace, la comprensione e l'armonia, coinvolgendo la comunità scolastica e le persone di tutte le età in un processo di creazione e dialogo Educazione musicale: insegnare agli studenti la storia della musica, le diverse culture musicali e come la musica può essere utilizzata per comunicare messaggi di pace. Educazione artistica: insegnare agli studenti le tecniche artistiche e come l'arte può essere utilizzata per esprimere i propri sentimenti e per promuovere la pace. Dialogo interculturale: promuovere il dialogo e la comprensione tra persone di diverse culture, attraverso la musica e l'arte. Impegno sociale: coinvolgere la comunità in iniziative di volontariato che promuovono la pace e la giustizia.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMIC8GV009
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

arte e musica per la PACE SP

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.050,00
TOTALE				€ 6.345,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	132969 - mente sana in corpo sano SP
Descrizione	L'obiettivo principale di un progetto "Mente sana in corpo sano" alla scuola primaria è quello di aiutare i bambini a sviluppare un approccio positivo alla salute e al benessere, creando una consapevolezza precoce sull'importanza di un corretto stile di vita. Inoltre, il progetto può contribuire a migliorare la concentrazione e le capacità cognitive degli studenti, favorendo un ambiente scolastico più positivo e stimolante. Lezioni di educazione fisica con attività ludiche e sportive. Percorsi di gioco all'aria aperta e attività di gruppo per promuovere la socializzazione e il divertimento. Promozione dell'uso della bicicletta o del movimento come alternativa all'uso dell'auto.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMIC8GV009
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

mente sana in corpo sano SP

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

DICHIARAZIONI

☒ Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo/rendiconto relativo all'ultimo anno di esercizio utile a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei

CRITERI DI VALUTAZIONE AVVISO

Domanda criterio - "Coerenza con il PN e il PTOF"

Il progetto è coerente con gli obiettivi del Programma Nazionale 21-27 e del PTOF dell'Istituzione Scolastica?

Risposta:

- Si

Domanda criterio - "Parità di accesso e pari opportunità"

Il progetto garantisce parità di accesso e pari opportunità?

Risposta:

- Si