

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

### CANDIDATURA N. 15961

### ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	ISTITUTO SALESIANO DON BOSCO- VILLA RANCHIBILE
Codice meccanografico	PAPS02500Q
Tipo istituto	SCUOLA SEC. SECONDO GRADO NON STATALE
Indirizzo	VIA LIBERTA' 199
Provincia	PALERMO
Comune	PALERMO
CAP	90100
Telefono	0916252056
Email	preside@ranchibile.org
Sito web	www.ranchibile.org
Numero Alunni	329
Plessi	PAPS02500Q

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

RIEPILOGO CANDIDATURA	
Avviso	Piano Estate 2025-2026
Istituto	PAPS02500Q - ISTITUTO SALESIANO DON BOSCO- VILLA RANCHIBILE
Codice candidatura	15961
Importo totale richiesto	€ 79.874,00

## RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - EduCare – Allenare il pensiero, nutrire le passioni	€ 79.874,00
<b>TOTALE PROGETTI</b>	<b>€ 79.874,00</b>

## RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza imprenditoriale	Impresa Sicilia – Dentro l'economia che ci circonda	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Viaggio nel mito – Tra lingua, pensiero e creatività	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Pallavolo: set, squadra...scuola	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Basket: un assist per crescere insieme	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Tennis: per un servizio «vincente»... nella vita	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Calcio: un «calcio» alla noia	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Giocare con la Grammatica: Fantasia, Parole e Tecniche Inventive	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Le Scienze nella Vita di Tutti i Giorni	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	La Natura tra Calcolo e Esperienza	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Giornalismo: la parola ai ragazzi	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Arte e design: dal tratto al pixel	€ 7.460,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Scacchi: mosse di mente...mosse di vita	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Mind & Machine: Pensiero e Robotica in Movimento	€ 5.754,00
<b>TOTALE MODULI</b>			<b>€ 79.874,00</b>

## PROGETTI E MODULI

## Progetto: EduCare – Allenare il pensiero, nutrire le passioni

### ESO4.6.A4

#### ESO4.6.A4.A

Titolo

ESO4.6.A4.A - EduCare – Allenare il pensiero, nutrire le passioni

Descrizione

Il progetto “EduCare – Allenare il pensiero, nutrire le passioni” nasce con l'intento di ampliare e rafforzare il Piano Triennale dell'Offerta Formativa dell'Istituto Salesiano Don Bosco Villa Ranchibile per gli anni scolastici 2024/2025 e 2025/2026, attraverso attività innovative, inclusive e coinvolgenti rivolte a oltre 250 studenti della Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado. L'iniziativa si sviluppa lungo l'arco dell'anno scolastico, con particolare attenzione ai periodi di sospensione della didattica curricolare, offrendo un tempo scuola più ricco, flessibile e significativo, che promuove apprendimenti attivi, relazioni positive, benessere e sviluppo personale.

Attraverso 13 moduli formativi da 30 ore ciascuno, si propone un'ampia offerta educativa suddivisa in diverse aree tematiche:

- Sport e benessere (pallavolo, basket, tennis, calcio)
- Espressione culturale e linguistica (Viaggio nel mito, Giocare con la grammatica)
- STEM e ambiente (La Natura tra calcolo e esperienza, Le scienze nella vita di tutti i giorni)
- Creatività digitale e cittadinanza attiva (giornalismo, scacchi, arte digitale, robotica)
- Competenze imprenditoriali (Impresa Sicilia)

L'obiettivo trasversale è valorizzare le inclinazioni di ciascuno, favorendo l'inclusione, la socialità e l'autenticità dell'apprendimento, con particolare attenzione agli studenti con BES e ai minori in condizione di vulnerabilità già inseriti nei percorsi scolastici.

Le attività, progettate con metodologia laboratoriale e approccio attivo, promuovono:

- la parità di accesso all'istruzione di qualità;
- il contrasto alla dispersione e all'isolamento;
- la crescita delle competenze di cittadinanza, autonomia e collaborazione.

La progettazione tiene conto della personalizzazione dei percorsi, della valorizzazione dei talenti e dell'integrazione armonica tra curriculum formale e apprendimento non formale. Inoltre, alcune attività prevedono uscite in ambiente naturale, esperienze sul campo e momenti di restituzione pubblica.

Il progetto sarà realizzato presumibilmente in un periodo compreso tra l'estate 2025 e l'estate 2026, secondo la disponibilità degli spazi, del personale e delle condizioni meteorologiche.

Struttura del progetto

	<p>WP1 – Gestione e monitoraggio Pianificazione delle azioni, documentazione, valutazione in itinere e finale.</p> <p>WP2 – Comunicazione Promozione del progetto all'interno della comunità scolastica e sul territorio.</p> <p>WP3 – Offerta formativa integrata Sviluppo dei 13 moduli didattici con esperti e tutor, tutti integrati con il PTOF.</p> <p>Punti di forza</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Ampia varietà di linguaggi educativi: sport, scienze, arte, cultura, tecnologia.</li> <li>•Didattica inclusiva e personalizzata.</li> <li>•Attenzione al benessere emotivo e relazionale degli studenti.</li> <li>•Rafforzamento del senso di appartenenza e della scuola come luogo vivo anche oltre l'orario curricolare.</li> </ul>
Codice CUP	C34D25001530007
Data inizio prevista	01/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	13
Importo richiesto	€ 79.874,00

## MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	119468 - Giornalismo: la parola ai ragazzi

Descrizione

Il modulo offre un'esperienza coinvolgente per gli aspiranti creativi di tutte le età. Utilizzando l'iPad come strumento principale, gli studenti avranno l'opportunità di esplorare diverse tecniche di informazione e comunicazione visiva utilizzate nel mondo del giornalismo e della pubblicità, sviluppare la loro creatività e progettare "opere" uniche, realizzando gli strumenti tipici utilizzati per comunicare tematiche e servizi di interesse sociale.

Il corso prevede molteplici attività, tutte complementari tra loro: - Giornalismo e scrittura creativa, storytelling digitale, produzione e post/produzione multimediale. I ragazzi scopriranno un modo per comunicare interessante e moderno, un mondo nuovo che coniuga fantasia e creatività con regole innovative utilizzate nelle classiche strategie di informazione, sensibilizzazione e promozione sociale. L'informazione giornalistica e la pubblicità ci circondano e attraverso social media, TV, radio, giornali e manifesti, influenzano quotidianamente i comportamenti. Diventa quindi necessario imparare a conoscerne i meccanismi e le modalità di creazione e diffusione affinché i ragazzi non vengano colpiti passivamente e influenzati da una serie infinita di codici e messaggi, spesso non controllati. Sarà creata all'interno della classe una piccola "agenzia di comunicazione con una redazione, composta da più "team creativi", che si cimenteranno nei vari ruoli che costituiscono le fasi di un vero e proprio processo creativo per la realizzazione degli strumenti di comunicazione pubblicitaria. Ogni team creativo, dovrà ideare e mettere in atto una campagna di informazione e comunicazione pubblicitaria finalizzata alla sensibilizzazione di un determinato gruppo di persone (pubblico target) nei confronti di un tema sociale di pubblica utilità, la cosiddetta Pubblicità Progresso (es. salvaguardia e tutela dell'ambiente, cyberbullismo, inclusione sociale, patrimonio culturale e turismo, libri, religione etc.), o per ideare e promuovere un nuovo prodotto/servizio/idea. Obiettivo generale e la mission del modulo è principalmente quello di far capire quali siano le pur sottili ma sostanziali differenze tra "informazione giornalistica" e "comunicazione pubblicitaria", e insegnare come farle interagire strategicamente per creare messaggi mirati e non ingannevoli. Ci si propone in particolare di: -Sviluppare abilità creative utilizzando l'iPad come strumento di progettazione di elementi pubblicitari multimediali;  
-Esplorare diverse tecniche di comunicazione attraverso l'analisi, la comprensione e la creazione di codici testuali, videografici e sonori;  
-Stimolare la creatività e l'espressione personale attraverso

	<p>l'utilizzo di nuovi linguaggi relazionali utilizzati nelle tecniche di comunicazione di massa;</p> <p>-Saper distinguere e filtrare in maniera attiva i messaggi recepiti dai vari canali di comunicazione classici e digitali;</p> <p>-Sviluppare la capacità di teamworking nella definizione degli obiettivi e nel conseguimento dei risultati.</p> <p>Tutti i contenuti che saranno ideati, elaborati e resi fruibili dai ragazzi avranno il fine esclusivo di <b>INFORMARE</b>, <b>PROMUOVERE</b> e <b>SENSIBILIZZARE</b> determinati e differenti gruppi di persone (<b>TARGET</b>), e, di conseguenza, saranno realizzati riproducendo una serie di attività scientifiche e professionali solitamente utilizzate all'interno delle agenzie di marketing e pubblicità e delle redazioni giornalistiche.</p>
Data inizio prevista	01/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PAPS02500Q e/o altra sede
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Giornalismo: la parola ai ragazzi

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	€ 3.060,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Competenza imprenditoriale
Titolo modulo	119569 - Impresa Sicilia – Dentro l'economia che ci circonda
Descrizione	<p>Il modulo guida gli studenti alla scoperta del mondo aziendale con un focus sulle imprese siciliane, analizzandone struttura, settori produttivi, innovazione, sostenibilità e impatto sul territorio. Attraverso attività laboratoriali, visite aziendali, interviste e project work, i partecipanti sperimentano il funzionamento di un'impresa e comprendono le sfide e le opportunità dell'economia regionale.</p> <p>Obiettivi del modulo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Conoscere le caratteristiche fondamentali di un'impresa.</li> <li>•Analizzare il sistema produttivo siciliano: agricoltura, turismo, artigianato, industria agroalimentare, tecnologia.</li> <li>•Sviluppare un pensiero critico e sistemico sul concetto di impresa e territorio.</li> <li>•Stimolare l'interesse verso l'imprenditorialità e le nuove professioni.</li> <li>•Favorire il lavoro collaborativo e la capacità di comunicare idee progettuali.</li> </ul> <p>Metodologie didattiche</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Lezioni interattive e flipped classroom</li> <li>•Attività di ricerca e analisi</li> <li>•Visite aziendali e testimonianze</li> <li>•Cooperative learning e project-based learning</li> <li>•Strumenti digitali per la presentazione dei lavori</li> </ul> <p>Output atteso</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Realizzazione di un prodotto finale (es. brochure digitale, video, infografica o pitch) per raccontare un'impresa o progettare un'idea d'impresa sostenibile legata al territorio.</li> </ul> <p>Valutazione</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Osservazione sistematica durante le attività</li> <li>•Valutazione del project work (creatività, accuratezza, lavoro di gruppo)</li> <li>•Autovalutazione e riflessione finale</li> </ul>
Data inizio prevista	01/07/2025

Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PAPS02500Q e/o altra sede
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

## SCHEMA FINANZIARIA MODULO

### Impresa Sicilia – Dentro l'economia che ci circonda

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	€ 3.060,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	119445 - Pallavolo: set, squadra...scuola
Descrizione	<p>La pallavolo è un gioco di squadra che permette il reale coinvolgimento di tutti gli alunni senza selezione ed esclusioni, in cui il divertimento diventa occasione di crescita in un più ampio progetto: quello dell'educazione permanente alla salute e al benessere (come prevenzione all'obesità adolescenziale e di conseguenza ai problemi cardio-respiratori); sviluppo del senso di appartenenza al gruppo e alla cooperazione; sviluppo della capacità di sapersi confrontare; stimolazione delle capacità percettivo-cinetiche piuttosto che quelle fisiche, interferendo positivamente nei processi di sviluppo senza essere motivo di stress fisico; strumento di attrazione e di interesse per gli alunni; strumento di diffusione dei valori positivi dell'Educazione Fisica e Sportiva; strumento di lotta alla dispersione scolastica e integrazione sociale; proposta di sport come abitudine di vita e non come un mondo riservato ai campioni; basso pericolo d'incidenti ed infortuni non esistendo contatto fisico; risultati gratificanti per l'alunno ottenuti in tempi brevi.</p> <p>In questo percorso il successo prescinde dal risultato e la partecipazione prevale su ogni eccesso di agonismo e di selezione. Tutto ciò viene realizzato attraverso tornei e manifestazioni che vedranno protagonisti gli alunni.</p> <p><b>Obiettivi e finalità</b></p> <p>Essendo un gioco di squadra, la Pallavolo ha un duplice beneficio per il corretto sviluppo di un individuo e in particolare di un bambino: attività fisica e socializzazione, due fattori fondamentali nel percorso di crescita di ciascuno di noi.</p> <p>Far parte di un gruppo significa divertirsi insieme ai propri compagni, con i quali si instaura un rapporto di complicità e cooperazione, all'interno di un contesto dove ci sono delle regole ben precise; collaborare per raggiungere gli obiettivi, gioire insieme per le vittorie, consolarsi in caso di sconfitta; ecc... inoltre spesso giocare in gruppo si traduce nell'acquisizione di una buona comunicazione e di una maggiore fiducia in se stessi.</p> <p>La Pallavolo fonde quindi aspetti tecnici individuali con la tattica di squadra, e spinge gli alunni ad andare sempre avanti per imparare a superare i propri limiti.</p>
Data inizio prevista	01/07/2025

Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PAPS02500Q e/o altra sede
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Pallavolo: set, squadra...scuola

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	€ 3.060,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	119461 - Basket: un assist per crescere insieme
Descrizione	<p>In età scolare praticare sport e soprattutto sport di squadra fa bene per migliorare lo stato emotivo dei bambini e degli adolescenti. Si cresce anche attraverso la capacità di gioire insieme per una vittoria e di soffrire insieme e di supportarsi ed aiutarsi dopo una sconfitta. Questo allenamento alla gestione e partecipazione al gruppo aiuta di conseguenza a gestire meglio i piccoli conflitti che si presentano nel vivere quotidiano e ad affrontare i problemi con più ottimismo.</p> <p>Il laboratorio intende rafforzare la possibilità per tutti i bambini e adolescenti di praticare con divertimento e soddisfazione uno sport anche nei casi in cui non si è propriamente portati per quella disciplina per la relazione positiva che il gioco di squadra può dare. In tale modulo studenti e studentesse si avvicineranno al basket noto come uno sport veloce e di resistenza. Il contatto fisico avviene in modo tecnicamente controllato (stabilità del tronco, forza, equilibrio). Gli allievi imparano a imporsi fisicamente e a scontrarsi con il dovuto controllo (rapidità, differenziazione). Possono giocare anche senza arbitro (competenza sociale). Inoltre vengono stimolate lateralità, ritmizzazione, la capacità di combinare i movimenti, di reazione e il senso d'orientamento. La presenza di fasi di gioco rapide e imprevedibili porta a sviluppare i riflessi, la coordinazione, l'equilibrio, la capacità decisionale. Nei bambini contribuisce a migliorare la capacità di concentrazione e la memoria. Il gioco di squadra fa crescere le capacità di socializzazione.</p> <p>Gli obiettivi di questo corso sono: lo sviluppo motorio, la coordinazione e gli aspetti socio-relazionali. I partecipanti si confronteranno durante una competizione finale con relativa premiazione.</p>
Data inizio prevista	01/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PAPS02500Q e/o altra sede
Numero destinatari	20

Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Basket: un assist per crescere insieme

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	€ 3.060,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	119498 - Le Scienze nella Vita di Tutti i Giorni

## Descrizione

Perché studiare scienze? Questo percorso risponde a una delle domande più comuni degli studenti, accompagnandoli in un viaggio appassionante tra biologia, chimica, fisica e matematica, con incursioni nel digitale e nella tecnologia. Attraverso esperimenti pratici, analisi di dati reali, riflessioni guidate e una gita finale, i ragazzi scoprono come i concetti scientifici siano già parte della loro vita quotidiana, dal cibo che mangiano all'energia che usano, dai sensi che li guidano alla sicurezza della propria casa.

Il progetto si articola in 10 tappe tematiche, ciascuna con un titolo evocativo e un'attività concreta. Si parte con una riflessione motivazionale per capire il "perché studiamo scienze", si passa alla chimica degli alimenti, al funzionamento del corpo umano come macchina biologica, e si analizzano dati e reazioni in cucina. Si prosegue con esperimenti su forze, attriti e onde, osservando oggetti comuni come elettrodomestici sotto una lente scientifica. I sensi vengono esplorati con specchi, luci e suoni; la sicurezza domestica diventa un laboratorio critico. Il percorso si conclude con una sintesi finale e una visita a un museo o centro scientifico, per chiudere il cerchio tra scuola e mondo reale.

### Obiettivi generali

- Rispondere alla domanda "A cosa servono le scienze nella vita quotidiana?"
- Rendere concreti i concetti scientifici attraverso esperienze pratiche.
- Promuovere il metodo scientifico come strumento di lettura del reale.
- Sviluppare osservazione, logica, spirito critico e comunicazione scientifica.

### Obiettivi disciplinari

- Biologia e Chimica: analizzare alimenti, reazioni comuni, funzioni corporee.
- Fisica: osservare forze, attrito, energia, onde e applicazioni domestiche.
- Matematica: rappresentare dati reali con grafici, tabelle, percentuali, medie.
- Tecnologia/Informatica: usare strumenti digitali per documentare e comunicare.

### Metodologie e strumenti

- Lezioni frontali brevi + laboratori pratici + riflessioni guidate

	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Attività cooperative, simulate e problem-solving</li> <li>•Strumenti digitali (foglio di calcolo, app per grafici, video e podcast)</li> <li>•Diario personale e raccolta degli elaborati digitali in formato portfolio</li> </ul> <p>Valutazione</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Osservazioni sistematiche in itinere</li> <li>•Compiti autentici e mini-esperimenti individuali o di gruppo</li> <li>•Diario di riflessione e portfolio digitale finale</li> <li>•Autovalutazione metacognitiva</li> </ul>
Data inizio prevista	01/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PAPS02500Q e/o altra sede
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Le Scienze nella Vita di Tutti i Giorni

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	€ 3.060,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	119476 - Arte e design: dal tratto al pixel

## Descrizione

Il modulo offre un'esperienza coinvolgente e mira a sviluppare la capacità dei giovani partecipanti di realizzare ritratti realistici attraverso l'osservazione diretta e l'uso di tecniche di disegno tradizionali e digitali, favorendo una comprensione più profonda delle caratteristiche fisiche e della personalità dei loro compagni, e promuovendo relazioni autentiche oltre le interazioni virtuali. Utilizzando anche l'iPad, gli studenti avranno l'opportunità di esplorare diverse tecniche artistiche, sviluppare la loro creatività e creare opere uniche.

Alcuni punti salienti:

**Tecniche di Disegno e Pittura Digitale:**

Imparare ad utilizzare app di disegno e pittura su iPad.

Esplorare o strumenti come pennelli, livelli, maschere e filtri per creare opere digitali realistiche.

**Composizione e Colori:**

Studiare i principi della composizione, come la regola dei terzi e l'equilibrio visivo.

Esplorare l'uso del colore per esprimere emozioni e creare atmosfere.

**Rappresentazione della Natura e del Paesaggio:**

Ispirandoci alla bellezza della natura, creeremo dipinti digitali di paesaggi, fiori, alberi e animali.

Utilizzare l'iPad per catturare dettagli realistici e sperimentare con stili diversi.

**Ritratti e Autoritratti:**

Esplorare la rappresentazione del volto umano, sia attraverso ritratti realistici che espressionisti.

Gli studenti avranno l'opportunità di creare autoritratti digitali, esplorando la propria identità artistica.

**Esposizione finale:**

Alla fine del modulo, verrà organizzata una mostra delle opere create dagli studenti.

L'iPad sarà utilizzato anche per creare presentazioni digitali coinvolgenti e condividerle con il pubblico online.

**Obiettivi:**

- Sviluppare abilità artistiche utilizzando l'iPad come strumento creativo.
- Esplorare diverse tecniche di disegno e pittura digitale.
- Stimolare la creatività e l'espressione personale attraverso l'arte.

Data inizio prevista	01/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PAPS02500Q e/o altra sede
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Arte e design: dal tratto al pixel

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	€ 3.060,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 7.460,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	119490 - La Natura tra Calcolo e Esperienza

Descrizione

Un'avventura tra logica e meraviglia, dove le leggi della fisica incontrano le forme dei fiori e le reazioni chimiche si intrecciano ai misteri dell'aria e dell'acqua. Il modulo accompagna gli studenti in un percorso dinamico e multidisciplinare che unisce il rigore del metodo scientifico all'osservazione diretta della natura, al calcolo matematico e all'esplorazione concreta del mondo che li circonda. Nella Fase 1, si parte dalle basi: tempo e spazio vengono analizzati non solo con formule, ma sperimentati attraverso semplici esperimenti di moto, cronometri alla mano e grafici costruiti a partire dalla realtà.

La Fase 2 porta gli studenti nel mondo dei viventi, tra cellule, tessuti e chiavi dicotomiche, con l'uso del microscopio e uscite all'aperto per classificare piante e animali reali.

Con la Fase 3, l'aria diventa protagonista: si esplora la sua composizione, le reazioni chimiche e gli effetti dell'inquinamento, tra esperimenti e discussioni scientificamente guidate.

La Fase 4 svela la matematica nascosta nella natura: spirali, proporzioni auree, Fibonacci, e una nuova consapevolezza del legame tra forma e funzione nei sistemi biologici.

La Fase 5, infine, porta gli studenti a esplorare l'acqua come energia vitale, attraverso osservazioni, calcoli sui flussi energetici negli ecosistemi e l'analisi delle sue straordinarie proprietà fisiche e chimiche.

Un progetto che trasforma le discipline STEM in un laboratorio diffuso di meraviglia e comprensione, promuovendo una cittadinanza scientifica consapevole e curiosa.

Obiettivi formativi:

Riconoscere l'interconnessione tra le discipline scientifiche.

Applicare strumenti matematici all'osservazione e interpretazione dei fenomeni naturali.

Promuovere il metodo scientifico e la cittadinanza ambientale.

Rafforzare la capacità di ragionamento quantitativo e logico.

Metodologia e strumenti:

Laboratori scientifici, esperimenti, uscite sul campo

Attività cooperative e problem solving

Uso di strumenti digitali (fogli di calcolo, Jamboard, app di simulazione)

Produzione di elaborati digitali e grafici

Valutazione:

Osservazione sistematica delle attività

	<p>Diario scientifico o portfolio digitale finale Autovalutazione metacognitiva e rubriche di competenza</p> <p>Competenze attese: Comprendere e analizzare fenomeni scientifici reali Integrare conoscenze matematiche e scientifiche per interpretare dati Sviluppare autonomia, spirito critico e responsabilità ambientale Comunicare processi e risultati con strumenti verbali, grafici e digitali</p>
Data inizio prevista	01/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PAPS02500Q e/o altra sede
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### La Natura tra Calcolo e Esperienza

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	€ 3.060,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	119455 - Tennis: per un servizio «vincente»... nella vita
Descrizione	<p>Il laboratorio di tennis è un'opportunità per gli allievi di sviluppare abilità motorie, socializzare e imparare importanti valori attraverso il gioco. Questo modulo promuove lo sport come parte integrante della vita quotidiana, enfatizzando la disciplina, il rispetto per gli altri e l'importanza della prevenzione.</p> <p>Ecco alcuni punti chiave:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Coordinazione e Sviluppo Morfo-Somatico: Attraverso esercizi propedeutici e regole semplificate, gli allievi migliorano la coordinazione e sviluppano un armonioso sviluppo fisico e psicologico.</li> <li>2. Creatività e Risoluzione dei Problemi: Il tennis richiede soluzioni rapide e creative per affrontare le sfide del gioco. Gli allievi imparano a pensare in modo flessibile e adattarsi alle situazioni.</li> <li>3. Socializzazione: Il tennis è un'attività di gruppo che favorisce l'interazione tra gli allievi. Questo modulo offre un ambiente in cui possono fare nuove amicizie e imparare a collaborare. Le attività specifiche includono percorsi di coordinazione ed equilibrio, il tennis "all'americana" con le mani e la racchetta, e partite singole e doppie. La pratica costante porterà a un miglioramento graduale delle abilità tecniche e stimolerà sia la creatività che l'intelligenza motorie.</li> </ol> <p>Il modulo prevede anche un torneo tra i partecipanti con relativa premiazione.</p>
Data inizio prevista	01/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PAPS02500Q e/o altra sede
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Tennis: per un servizio «vincente»... nella vita

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	€ 3.060,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	119560 - Giocare con la Grammatica: Fantasia, Parole e Tecniche Inventive
Descrizione	<p>Il modulo prevede un corso di potenziamento grammaticale che coinvolga e diverta gli allievi, con una impostazione laboratoriale, che li coinvolga attivamente in prima persona, e che si incentri su un testo efficace ma anche divertente di Gianni Rodari, "La grammatica della fantasia".</p> <p>Obiettivo del percorso Rafforzare le competenze grammaticali della lingua italiana (morfologia, sintassi, lessico) - anche in vista dello studio della lingua greca e di quella latina - attraverso attività creative ispirate ai principi della fantasia, del gioco linguistico e della narrazione contenuti nel testo GRAMMATICA DELLA FANTASIA di Gianni Rodari.</p> <p>Obiettivi formativi • Rafforzare le competenze grammaticali di base attraverso esercizi creativi. • Favorire la riflessione metalinguistica attraverso il gioco linguistico. • Potenziare la capacità di scrittura autonoma e strutturata. • Stimolare il pensiero divergente, l'immaginazione e il piacere della lingua.</p> <p>Metodologia e strumenti • Lezione laboratoriale. • Attività creative, ludiche, cooperative. • Uso di strumenti digitali (Tablet, Canva, Lavagna digitale tipo Jamboard, Garageband). • Possibile raccolta finale in formato digitale (PDF o BookCreator).</p> <p>Valutazione formativa • Osservazioni sistematiche in itinere. • Compito autentico finale. • Momenti di autovalutazione metacognitiva (riflessioni e briefing sui propri processi di apprendimento)</p>
Data inizio prevista	01/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PAPS02500Q e/o altra sede
Numero destinatari	20
Numero ore	30

Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado
-------------	--

## SCHEMA FINANZIARIA MODULO

### Giocare con la Grammatica: Fantasia, Parole e Tecniche Inventive

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	€ 3.060,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	119463 - Calcio: un «calcio» alla noia

<p>Descrizione</p>	<p>In questo modulo, si esplorerà l'importanza dello sport di squadra nell'educazione e nella formazione dei ragazzi. Vedremo come la partecipazione a sport come il calcio possa influenzare positivamente lo stato emotivo dei bambini e degli adolescenti, migliorando la loro capacità di gestire conflitti, affrontare sfide e sviluppare relazioni interpersonali. Inoltre si imparerà come il rispetto per gli avversari, gli allenatori e i compagni di squadra sia un valore fondamentale che si impara attraverso lo sport.</p> <p>L'educazione e la formazione dei giovani sono influenzate da diversi fattori, tra cui la famiglia, la scuola, la chiesa e lo sport. In particolare, lo sport di squadra offre opportunità uniche per lo sviluppo personale e sociale.</p> <p><b>Benefici dello Sport di Squadra</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Miglioramento dello Stato Emotivo: La partecipazione a sport di squadra in età scolare può migliorare lo stato emotivo dei bambini e degli adolescenti. La gioia di una vittoria e la capacità di affrontare insieme le sconfitte contribuiscono al benessere emotivo.</li> <li>- Gestione dei Conflitti: Attraverso l'allenamento e la partecipazione al gruppo, i giovani imparano a gestire meglio i piccoli conflitti che si presentano nella vita quotidiana. Questa abilità è preziosa per affrontare sfide future.</li> <li>- Socializzazione e Relazioni Interpersonali: Lo sport di squadra offre un ambiente in cui i ragazzi possono socializzare, stare con gli altri e sviluppare legami significativi. La collaborazione e il supporto reciproco sono fondamentali per il successo della squadra.</li> <li>- Affrontare le Delusioni: Le sconfitte nello sport insegnano ai giovani a gestire le delusioni. Questa abilità li aiuta a fronteggiare momenti difficili anche al di fuori del campo da gioco.</li> <li>- Rispetto per gli Altri: Lo sport insegna il rispetto per gli avversari, gli allenatori e i compagni di squadra. Questo valore è essenziale per costruire relazioni positive.</li> </ul> <p>Questo modulo mira a promuovere l'attività sportiva come parte integrante dell'educazione e della formazione dei ragazzi e sarà organizzato un torneo con relativa premiazione. Attraverso lo sport di squadra, i giovani acquisiscono competenze motorie, sviluppano relazioni interpersonali e imparano importanti valori come il rispetto e la resilienza. Il successo formativo è arricchito dall'esperienza sportiva, che va oltre il campo da gioco.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/07/2025</p>

Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PAPS02500Q e/o altra sede
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Calcio: un «calcio» alla noia

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	€ 3.060,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	119480 - Scacchi: mosse di mente...mosse di vita
Descrizione	<p>Gli scacchi sono un gioco, un linguaggio universale e uno sport che i bambini possono praticare divertendosi. Il modulo prevede di utilizzare gli scacchi, e soprattutto il contesto scacchistico, come strumenti educativi tenendo in considerazione gli aspetti metacognitivi, cognitivi, affettivi, relazionali, etici e sociali connessi con le situazioni di gioco, che migliorano le capacità attentive e di concentrazione e implementano le abilità metacognitive e mentalistiche con buone ripercussioni anche sullo sviluppo emotivo, etico e sociale, soprattutto rispetto alle relazioni tra pari. Per realizzare questo modulo vengono utilizzati elementi educativi e formativi del contesto scacchistico attraverso: esperienze di gioco-sport, narrazione, drammatizzazione e psicomotricità su scacchiera gigante da pavimento, oltre che da tavolo; interdisciplinarietà con le materie scolastiche; mediazione e potenziamento cognitivo.</p> <p>Lo Scacchi è fondamentale per trasmettere concetti fondamentali come limite, responsabilità e rispetto, specialmente a livello non verbale, fondamentali per l'espressione e la modulazione dell'aggressività già dall'infanzia.</p> <p>Il modulo si concluderà con un torneo tra i partecipanti del modulo e relativa premiazione.</p>
Data inizio prevista	01/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PAPS02500Q e/o altra sede
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Scacchi: mosse di mente...mosse di vita

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	€ 3.060,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	126393 - Mind & Machine: Pensiero e Robotica in Movimento

## Descrizione

Il modulo propone un viaggio entusiasmante nel mondo della programmazione e della robotica educativa, pensato per avvicinare ragazze e ragazzi alla tecnologia in modo pratico, stimolante e inclusivo. Attraverso attività laboratoriali e momenti di confronto, gli studenti svilupperanno il pensiero computazionale, impareranno a lavorare in gruppo e svilupperanno competenze trasversali utili anche nella vita quotidiana.

Il percorso è articolato in diverse fasi, che accompagnano gli studenti dalla scoperta dei concetti base della robotica alla realizzazione di progetti concreti. Utilizzando kit robotici come LEGO Mindstorms EV3 o equivalenti, i partecipanti avranno la possibilità di progettare, costruire e programmare semplici robot, vivendo un'esperienza di apprendimento attivo e creativo, dove il "fare" diventa il centro dell'esperienza educativa.

Le lezioni alterneranno momenti teorici, esercitazioni pratiche, attività di peer tutoring e lavoro collaborativo. Una parte importante sarà dedicata alla condivisione dei progetti: ogni gruppo presenterà il proprio lavoro alla classe, riceverà feedback e rifletterà sui risultati ottenuti. Questa fase conclusiva rappresenta un momento di crescita personale e collettiva, utile a rafforzare l'autostima e il senso di appartenenza al gruppo.

### Obiettivi del percorso

#### Obiettivi generali:

Favorire l'educazione digitale e lo sviluppo delle competenze tecnologiche tra gli studenti della scuola secondaria di primo grado.

Promuovere l'inclusione, la partecipazione attiva e il successo formativo di tutti.

#### Obiettivi specifici:

Sviluppare il pensiero computazionale attraverso il coding.

Introdurre la robotica educativa per potenziare le competenze STEM.

Stimolare la collaborazione tra pari e la capacità di risolvere problemi in contesti reali.

### Metodologia didattica

Il modulo si basa su un approccio learning-by-doing e project-based learning, con un forte orientamento alla didattica laboratoriale e all'uso delle tecnologie digitali. Saranno valorizzate dinamiche di cooperazione e peer tutoring, promuovendo l'aiuto

	reciproco, l'inclusione e la partecipazione attiva di tutti gli studenti. Ogni fase del percorso sarà pensata per valorizzare le competenze individuali all'interno del lavoro di squadra, offrendo a ciascuno la possibilità di contribuire secondo le proprie inclinazioni.
Data inizio prevista	01/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PAPS02500Q e/o altra sede
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Mind & Machine: Pensiero e Robotica in Movimento

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 5.754,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	125828 - Viaggio nel mito – Tra lingua, pensiero e creatività
Descrizione	<p>Il modulo conduce gli studenti in un viaggio culturale e linguistico attraverso il mito greco, ponendo al centro cinque figure fondamentali: Antigone, Edipo, Medea, Alceste, Odisseo. L'obiettivo è duplice: da un lato, avvicinare i ragazzi alla lingua e alla cultura della Grecia antica, dall'altro, stimolare il pensiero critico, l'espressione creativa e la riflessione etico-esistenziale. Le attività prevedono letture drammatizzate, laboratori linguistici e riscrittura creativa dei miti in forma di diario, monologo o dibattito. Il percorso culmina nella preparazione degli studenti alla fruizione consapevole degli spettacoli classici dell'INDA a Siracusa.</p> <p>Obiettivi principali:          Promuovere la comprensione del mito come strumento di pensiero e comunicazione.          Sviluppare competenze linguistiche e lessicali relative al mondo greco.          Stimolare la creatività attraverso la riscrittura dei miti in chiave personale.          Rafforzare la capacità di riflessione critica e argomentazione orale.</p> <p>Il modulo rientra principalmente nell'ambito della competenza "Consapevolezza ed espressione culturale", in quanto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pone al centro l'approfondimento del patrimonio culturale classico;</li> <li>- promuove la fruizione consapevole del teatro antico;</li> <li>- sviluppa capacità espressive, interpretative e comunicative attraverso la scrittura creativa e il dibattito.</li> </ul>
Data inizio prevista	01/07/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PAPS02500Q e/o altra sede
Numero destinatari	20
Numero ore	30

Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado
-------------	--

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Viaggio nel mito – Tra lingua, pensiero e creatività

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	€ 3.060,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## DICHIARAZIONI

Si dichiara di non aver inserito ulteriori candidature per scuole paritarie presenti nello stesso plesso didattico

Dichiarazione scuola paritaria non commerciale

-Dichiarazione accettata caricando il file-Dichiarazione scuola non commerciale-signed.pdf

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