m_pi.AOOGABMI.REGISTRO UFFICIALE.E.0140858.03-06-2026

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

CANDIDATURA N. 34486

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	segreteria@ranchibile.org
Sito web	www.ranchibile.org
Numero Alunni	969
Plessi	PAPS02500Q

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

Documento autorizzato firmato digitalmente da GIOVANNI LO GRANDE ai sensi del D.Lgs 82/2005 s.m.i. e norme collegate

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2026-2027
Istituto	PAPS02500Q - ISTITUTO SALESIANO DON BOSCO- VILLA RANCHIBILE
Codice candidatura	34486
Importo totale richiesto	€ 78.780,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	0001466/2025
Data Delibera Collegio docenti	03/10/2025
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	0001535/2025
Data Delibera Consiglio d'istituto	16/10/2025

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - OPEN LABS – Innovazione, Inclusione e Territorio	€ 78.780,00
TOTALE PROGETTI	€ 78.780,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza imprenditoriale	Sicilia 4.0: Officina di Impresa Sostenibile e Territorio	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	iPad Mentors: Leader della Didattica tra Pari	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	School Guide: Ciceroni in Rete	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	MUSIC LAB: Linguaggi Sonori e Creatività Collettiva	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Codici Urbani: Calligrafia e Territorio	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Grammatica della Fantasia in Scena	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Press Start: Cronisti del Futuro	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Science Experience Lab	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	ECO-SYSTEMS & INNOVATION: Tecnologie e Soluzioni per la Sostenibilità	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Green Palermo Lab	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	VOICE HUB: Podcast e Creatività Digitale	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	AI GENERATIVE LAB: Creatività Digitale ed Etica dell'Innovazione	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Tinkering & Robotics: Progettare il Futuro	€ 6.060,00
TOTALE MODULI			€ 78.780,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: OPEN LABS – Innovazione, Inclusione e Territorio
ESO4.6.A4
ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - OPEN LABS – Innovazione, Inclusione e Territorio

Descrizione	Il progetto offre una risposta sinergica e multidimensionale alle sfide educative contemporanee, ampliando l'offerta formativa dell'Istituzione per gli studenti e le studentesse della scuola secondaria di primo e di secondo grado. Ponendo l'alunno al centro di un ecosistema orientato a competenze trasversali, innovazione e sostenibilità, l'intervento intende valorizzare le attitudini personali, prevenire la dispersione implicita e contrastare l'isolamento relazionale in un contesto stimolante e non formale, garantendo pari opportunità e inclusione. Trasformando la scuola in un'officina di cittadinanza attiva, il piano adotta metodologie didattiche attive ed esperienziali — Project-Based Learning, Challenge Based Learning, Tinkering, Inquiry-Based Science Education (IBSE) e Peer Education — che promuovono cooperazione e autoefficacia, stimolando la motivazione allo studio. Il percorso si sviluppa attraverso connessioni interdisciplinari tra valorizzazione del patrimonio culturale, sfide transizionali e potenziamento delle competenze di base, garantendo assoluta coerenza interna tra i moduli, articolati su tre macro-assi strategici: 1. Umanistico, Linguistico e Relazionale: Valorizza la lingua madre e le radici storico-culturali come ponte interculturale. Attraverso laboratori che fondono morfosintassi e drammaturgia teatrale, redazioni giornalistiche multimediali e indagini storico-filologiche sulla scrittura locale, la parola diventa strumento crossmediale. La dimensione espressiva è potenziata da percorsi di musica d'insieme, comunicazione non verbale e marketing territoriale, per consolidare il benessere emotivo e comunicativo. 2. Transizione Digitale e "Future & Tech": Configura la scuola come laboratorio d'avanguardia in cui gli studenti diventano creatori consapevoli di tecnologia. I moduli spaziano dal pensiero computazionale applicato alla robotica educativa e alla domotica (orientati alla risoluzione di problemi reali e competizioni), all'alfabetizzazione critica sull'IA generativa e l'etica digitale, fino alla creazione di podcast e strategie di comunicazione multimediale, garantendo flessibilità nell'uso di software aggiornati. 3. Scienza, Sostenibilità e Impresa: Abbraccia il paradigma globale "One Health" ed ecologico. Gli studenti affrontano le sfide

	ambientali tramite il monitoraggio sul campo della biodiversità urbana, la modellazione matematica e la bioeconomia ispirata alla biomimetica. L'asse si salda con lo sviluppo dello spirito d'iniziativa tramite l'orientamento all'imprenditorialità sostenibile e la formazione di "tutor digitali" per la didattica tra pari, ottimizzando i metodi di studio digitali. In piena coerenza con gli obiettivi dell'Avviso Pubblico e dell'Obiettivo Specifico ESO4.6 del PN Scuola, e nel rispetto del vincolo di avvio di almeno il 30% dei moduli entro il 31 dicembre 2026 e chiusura formale dell'intero progetto entro il 31 dicembre 2027 , il progetto mira a: 1. Innalzare e sviluppare le competenze STEM, digitali avanzate e multilinguistiche in contesti operativi; 2. Rafforzare le competenze alfabetiche funzionali (lingua madre) tramite l'uso critico e consapevole dei nuovi media; 3. Potenziare le competenze personali, sociali (gestione dello stress/ansia da prestazione, public speaking, teamwork) e la capacità di "imparare a imparare"; 4. Consolidare il legame scuola-territorio in un'ottica sostenibile tramite compiti di realtà. L'impatto atteso risiede nella creazione di una comunità scolastica aperta e resiliente, capace di generare output concreti e digitalizzati (mostre interattive, podcast, prototipi smart, report scientifici e kit di tutoraggio) che restituiscano al territorio il valore dell'esperienza vissuta, garantendo il successo formativo, il contrasto alla povertà educativa e l'espressione del potenziale di ciascun alunno.
Codice CUP	C74D26002720007
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Numero moduli	13
Importo richiesto	€ 78.780,00

MODULO	
Tipo modulo	Competenza imprenditoriale
Titolo modulo	280223 - Sicilia 4.0: Officina di Impresa Sostenibile e Territorio

Descrizione	Il modulo si inserisce nell'ambito delle azioni volte al potenziamento delle competenze trasversali e dell'orientamento, con un focus specifico sulla "Competenza imprenditoriale" prevista dal quadro europeo. La Sicilia, caratterizzata da un ecosistema produttivo che fonde tradizioni secolari e spinte innovative, diventa il laboratorio ideale per un percorso di apprendimento esperienziale volto a stimolare spirito di iniziativa, creatività e proattività negli studenti. L'intervento è strutturato per superare la didattica frontale attraverso un approccio "fuori dalla classe", coerentemente con gli obiettivi di socialità e aggregazione del periodo di sospensione estiva. Il percorso si articola in tre macro-fasi metodologiche: 1. Investigazione e Analisi del Tessuto Produttivo Locale Il modulo avvia una riflessione critica sul sistema economico regionale, analizzando i punti di forza e le sfide dei principali settori produttivi. Attraverso lo studio di casi aziendali di successo (case studies), gli studenti esploreranno i concetti di sostenibilità economica, ambientale e sociale, pilastri indispensabili per l'impresa moderna. Questa fase include la preparazione metodologica alle visite aziendali mediante il cooperative learning, dove i ragazzi elaborano strategie di intervista e set di indicatori per l'analisi sul campo. 2. Esperienza Diretta: Il Dialogo Scuola-Impresa Il cuore del modulo è rappresentato dalle visite aziendali e dagli incontri con gli operatori qualificati del territorio. Gli studenti osserveranno da vicino le dinamiche organizzative, i processi produttivi e le strategie di marketing delle realtà locali. L'obiettivo è favorire un orientamento consapevole, permettendo ai ragazzi di confrontarsi con figure professionali reali e di percepire l'impresa come un motore di sviluppo sostenibile e di innovazione per la propria terra. 3. Laboratorio di Simulazione e Creazione (Learning by Doing) Nella fase finale, gli studenti, divisi in gruppi di lavoro, trasformeranno le conoscenze acquisite in un progetto concreto. Utilizzando strumenti digitali e metodologie di progettazione, ogni team elaborerà un'idea imprenditoriale coerente con le risorse del territorio. Questa fase mira a consolidare le capacità comunicative, il lavoro collaborativo e la competenza digitale, elementi chiave per il successo del progetto e per il futuro percorso di studi. Obiettivi Formativi e Competenze Attese: •Sviluppo dello spirito di iniziativa e della capacità di trasformare le idee in azioni progettuali.

	•Potenziamento delle capacità comunicative e dell'uso consapevole di strumenti digitali per la promozione d'impresa. •Acquisizione di competenze sociali e relazionali attraverso il lavoro in team e la risoluzione di problemi complessi. •Consolidamento del legame tra istituzione scolastica e territorio, valorizzando le risorse locali in ottica sostenibile. Metodologia Didattica: Verranno adottate tecniche di didattica laboratoriale, peer education e simulazione d'impresa. Il modulo favorisce l'inclusione attraverso la valorizzazione dei talenti individuali all'interno di un progetto collettivo. Output Finale: Realizzazione di un prodotto multimediale o documentale che sintetizzi l'esperienza: una brochure digitale, un video promozionale, un'infografica di settore o un business plan semplificato (simulazione d'impresa). Il lavoro finale sarà presentato in una sessione di pitching, valutando la fattibilità dell'idea, la qualità comunicativa e la coerenza con i principi di sostenibilità appresi.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	PAPS02500Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Sicilia 4.0: Officina di Impresa Sostenibile e Territorio

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

MODULO	
Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	283703 - VOICE HUB: Podcast e Creatività Digitale

Descrizione	Il modulo si configura come un laboratorio intensivo di Media Education e narrazione multimediale, volto a trasformare la scuola in una moderna redazione digitale. L'obiettivo principale è fornire agli studenti gli strumenti critici e tecnologici per governare i nuovi linguaggi della comunicazione, con un focus specifico sulla produzione di Podcast e contenuti audio-video. Attraverso l'uso del mezzo radiofonico digitale, il percorso mira a potenziare le capacità espressive, l'uso consapevole della voce e la capacità di strutturare narrazioni complesse (Storytelling). Il laboratorio è strutturato come una simulazione professionale e si articola nelle seguenti fasi operative: 1. Ideazione e Scrittura Creativa (Pre-produzione) In questa fase iniziale, gli studenti lavorano come un team di produzione per individuare temi di rilevanza sociale e territoriale (es. la Palermo multiculturale, le visioni dei giovani sul futuro, la memoria storica locale). Attraverso sessioni di brainstorming e tecniche di scrittura per l'audio, i partecipanti imparano a redigere uno "script" o una "sceneggiatura", definendo il tono di voce e il target di riferimento. Questa fase promuove la negoziazione dei contenuti e il confronto democratico all'interno del gruppo. 2. Laboratorio Tecnico di Produzione Audio e Video Il cuore dell'attività è dedicato alla fase di registrazione e sound design. Gli studenti sperimentano l'uso di microfoni, mixer e software di editing audio. Imparano a condurre interviste, a gestire i tempi radiofonici e a integrare basi musicali e campionamenti sonori originali. Il laboratorio introduce inoltre gli studenti alle professioni dei media digitali, esplorando i ruoli di sound engineer, speaker, content creator e curatore editoriale. 3. Post-produzione, Branding e Strategie Social L'ultima fase riguarda il montaggio finale e la distribuzione. Gli studenti progettano una strategia di marketing digitale per promuovere il proprio Podcast, comprendendo l'importanza della comunicazione visiva (copertine, titoli accattivanti) e dell'uso etico dei social media per la diffusione dei contenuti. Viene data particolare importanza alla Media Literacy, analizzando come veicolare messaggi di comunicazione sociale in modo efficace e responsabile. Obiettivi Formativi e Competenze Attese: •Competenza Alfabetica Funzionale: Migliorare la capacità di scrittura creativa e l'esposizione orale. •Competenza Digitale: Acquisire abilità tecniche nell'uso di hardware e software per la produzione e l'editing di contenuti audio/video.

	•Competenza Personale e Sociale: Rafforzare il lavoro di squadra (Cooperative Learning) e la capacità di assumere ruoli di responsabilità in un progetto collettivo. •Consapevolezza ed Espressione Culturale: Utilizzare il mezzo digitale per narrare il territorio e dare voce alle proprie idee. Metodologia Didattica: Verrà adottato il metodo del Project-Based Learning (apprendimento basato sui progetti) e la Peer Education. Gli studenti non sono semplici fruitori, ma diventano protagonisti di ogni fase del processo produttivo. Output Finale: Creazione di un Canale Podcast / Web Radio d'Istituto: una serie di episodi originali pubblicati su piattaforme di distribuzione digitale. Il progetto include la realizzazione della strategia di marketing social (grafiche e mini-clip promozionali) volta a diffondere i contenuti prodotti presso la comunità scolastica e il territorio.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	PAPS02500Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

VOICE HUB: Podcast e Creatività Digitale

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

MODULO	
Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	283242 - AI GENERATIVE LAB: Creatività Digitale ed Etica dell'Innovazione

Descrizione	Il modulo si propone come un percorso d'avanguardia nell'ambito delle competenze digitali avanzate, focalizzandosi sull'impatto dell'Intelligenza Artificiale (AI) nei processi creativi e comunicativi. In linea con l'Obiettivo specifico ESO4.6, l'intervento mira a trasformare gli studenti da fruitori passivi a creatori consapevoli, fornendo loro gli strumenti critici e tecnici per governare le nuove tecnologie generative. Il laboratorio integra informatica, arte e riflessione etica, promuovendo una cittadinanza digitale attiva e responsabile. L'attività è strutturata per essere estremamente flessibile, consentendo alla scuola di definire i software e le piattaforme specifiche al momento dell'avvio dei percorsi. Il modulo si articola in tre fasi metodologiche principali per un totale di 30 ore: 1. Alfabetizzazione all'AI e Cittadinanza Digitale Consapevole La fase iniziale è dedicata alla comprensione teorica del funzionamento dei modelli generativi. Gli studenti esploreranno i concetti di prompt engineering e la logica degli algoritmi, affrontando tematiche cruciali quali l'etica dell'AI, il diritto d'autore digitale e la distinzione tra contenuti reali e sintetici (contrasto alle fake news). Questa fase di "negoziazione dei contenuti" permette di sensibilizzare i ragazzi su un uso etico e sicuro delle tecnologie digitali. 2. Laboratorio di Progettazione Creativa Multimediale Il cuore del modulo è l'attività pratica di "creazione contenuti". Gli studenti sperimenteranno l'uso dell'AI generativa per la produzione di asset digitali: dalla generazione di immagini alla sintesi video, fino alla creazione di testi e storyboard complessi. Attraverso la metodologia del learning by doing, i partecipanti impareranno a integrare l'AI nel processo creativo tradizionale, utilizzandola come un "co-pilota" per espandere le proprie capacità espressive e progettuali. 3. Elaborazione del Portfolio e Curatela Digitale L'ultima parte del percorso è focalizzata sulla sintesi dei lavori prodotti. Gli studenti impareranno a selezionare, ottimizzare e presentare i propri elaborati digitali. Questa fase promuove la capacità di autovalutazione e di riflessione critica sul proprio operato, preparando i ragazzi a comunicare efficacemente i risultati della propria sperimentazione tecnologica. Obiettivi Formativi e Competenze Attese: •Competenza Digitale: Sviluppare abilità avanzate nell'uso di hardware e software per la creazione di contenuti multimediali originali. •Pensiero Critico ed Etico: Capacità di valutare l'impatto sociale

	dell'AI e di utilizzarla rispettando le norme etiche e di sicurezza. •Consapevolezza ed Espressione Culturale: Utilizzare nuovi linguaggi digitali per esprimere idee e progetti, valorizzando il talento individuale. •Competenza Personale e Sociale: Potenziamento della capacità di lavorare in team e di cooperare per il successo di un progetto collettivo. Metodologia Didattica: Il modulo adotta un approccio laboratoriale basato sulla didattica per progetti (Project-Based Learning). La compresenza della figura dell'esperto e del tutor assicura un supporto tecnico costante e una gestione ottimale delle dinamiche di gruppo, favorendo l'inclusione e la socialità. Output Finale: Realizzazione di una Mostra Digitale o Portfolio Creativo Multimediale: una galleria virtuale o una presentazione interattiva che raccolga le migliori produzioni (immagini, video, testi) generate e rielaborate durante il laboratorio. L'output documenterà non solo il prodotto finito, ma anche il processo critico e creativo seguito da ciascuno studente.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	PAPS02500Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

AI GENERATIVE LAB: Creatività Digitale ed Etica dell'Innovazione

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

MODULO	
Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	283710 - Grammatica della Fantasia in Scena

Descrizione	Il modulo propone un percorso innovativo di potenziamento linguistico che scardina la visione meramente normativa della grammatica per trasformarla in uno strumento vivo, espressivo e tridimensionale. Ispirato alla lezione di Gianni Rodari ne "La grammatica della fantasia", il laboratorio integra lo studio delle strutture morfosintattiche con le tecniche della scrittura creativa e della drammaturgia teatrale. L'obiettivo è dimostrare come la norma linguistica sia l'impalcatura fondamentale su cui costruire non solo narrazioni, ma vere e proprie azioni sceniche. Il progetto si sviluppa attraverso un approccio che privilegia il pensiero laterale e divergente, articolandosi nelle seguenti fasi metodologiche: 1. La Parola Generatrice e il Binomio Fantastico In questa fase, la grammatica viene "agita" attraverso il gioco e la sperimentazione. Utilizzando nuclei tematici rodariani (come il binomio fantastico, la fiaba capovolta o il dizionario delle cose mai viste), gli studenti esplorano il lessico e la morfologia in modo ludico. La riflessione metalinguistica non avviene su esercizi statici, ma attraverso la creazione di mondi narrativi originali, dove l'errore creativo diventa opportunità di scoperta e l'uso consapevole dei tempi verbali e dei connettivi logici serve a dare ritmo alla storia. 2. Scrittura Creativa e Resa Scenica Il cuore del modulo è il passaggio dalla pagina al palcoscenico. Con particolare attenzione alla resa scenica della scrittura creativa, gli studenti imparano a trasformare la sintassi descrittiva in sintassi drammatica. Si lavora sulla costruzione del dialogo funzionale (evitando l'eccesso narrativo), sulla creazione di personaggi credibili e sulla gestione dello spazio e del tempo attraverso le didascalie. La grammatica della lingua si fonde con la "grammatica del corpo e della voce": ogni scelta linguistica (un avverbio, un punto esclamativo, una pausa) viene analizzata per le sue implicazioni sulla messa in scena e sull'interpretazione attoriale. 3. Laboratorio di Drammaturgia Collettiva e Revisione L'ultima fase è dedicata alla stesura di un testo originale destinato alla rappresentazione. Gli studenti sperimentano il processo della riscrittura e del "taglio" drammaturgico, imparando a rielaborare i propri testi in base ai feedback del gruppo. L'uso di strumenti digitali sostiene la scrittura collaborativa e favorisce l'inclusione, permettendo la creazione di copioni condivisi e la gestione multimediale dei contenuti. Obiettivi Formativi e Competenze Attese: •Competenza Alfabetica Funzionale: Rafforzare le competenze di

	morfologia, sintassi e lessico attraverso la produzione testuale consapevole. •Competenza in Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturale: Utilizzare i linguaggi teatrali e narrativi per esprimere il proprio mondo interiore e relazionarsi con gli altri. •Pensiero Divergente: Sviluppare la creatività e l'originalità nel problem solving linguistico e narrativo. •Capacità di Revisione Critica: Imparare a correggere e perfezionare un testo in funzione della sua efficacia comunicativa e scenica. Metodologia Didattica: Verrà adottata una metodologia rigorosamente laboratoriale e interattiva, basata sul Cooperative Learning e sulla didattica inclusiva. L'approccio ludico riduce l'ansia da prestazione legata all'apprendimento formale, valorizzando i talenti di ciascuno in una dimensione di narrazione corale. Output Finale (Compito Autentico): Realizzazione di un "Copione Creativo Collettivo" (in formato cartaceo o digitale), accompagnato dalla messa in scena dei testi prodotti. L'elaborato rappresenta la sintesi delle competenze grammaticali, narrative e teatrali acquisite, celebrando la lingua come strumento di creazione e di incontro.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	PAPS02500Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Grammatica della Fantasia in Scena

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

MODULO	
Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	283490 - Science Experience Lab

Descrizione	Il modulo, destinato a studentesse e studenti della scuola secondaria di I o II grado, si propone come un percorso immersivo nel mondo delle scienze sperimentali, finalizzato a trasformare l'apprendimento teorico in un'esperienza viva e tangibile. L'obiettivo primario è sviluppare il "pensiero scientifico" negli studenti, promuovendo la capacità di osservare fenomeni, formulare ipotesi e verificarle attraverso la sperimentazione diretta. In linea con le finalità del Piano Estate, il laboratorio privilegia la socialità e la cooperazione attraverso la metodologia della ricerca di gruppo. L'intervento è strutturato come un "contenitore ampio" per consentire alla scuola di orientare le attività pratiche verso l'ambito scientifico più idoneo alle risorse del momento (Chimica, Biologia, Fisica, Neuroscienze o Scienze Applicate). Il modulo si articola in tre fasi metodologiche principali per un totale di 30 ore: 1. Osservazione Critica e Problem Posing La fase iniziale è dedicata alla stimolazione della curiosità scientifica. Partendo da fenomeni della vita quotidiana o da sfide ambientali, gli studenti impareranno a porsi domande "scientificamente rilevanti". Questa fase permette di negoziare con il gruppo il focus tematico del laboratorio (es. analisi delle acque, biotecnologie alimentari, fisica dei motori o studio del sistema nervoso), garantendo un alto livello di coinvolgimento e personalizzazione del percorso. 2. Sperimentazione in Laboratorio (Investigative Lab) Il cuore del modulo è l'attività pratica di laboratorio. Attraverso l'uso di kit scientifici, microscopi, reagenti o software di simulazione, gli studenti condurranno una serie di esperimenti mirati. Verrà applicato il metodo induttivo: dall'osservazione dell'esperimento alla comprensione della legge scientifica. Il lavoro in piccoli team favorisce lo scambio di competenze e la divisione dei ruoli (osservatore, trascrittore, analista), simulando il funzionamento di una vera équipe di ricerca. 3. Elaborazione Dati e Science Fair L'ultima fase riguarda la sintesi dei risultati. Gli studenti impareranno a raccogliere i dati, analizzarli e presentarli in modo chiaro ed efficace. Questa parte del percorso mira a sviluppare competenze comunicative e di Data Literacy, essenziali per la cittadinanza scientifica. Il lavoro confluirà nella preparazione di una presentazione finale in cui i risultati verranno condivisi con il resto del gruppo. Obiettivi Formativi e Competenze Attese: •Competenza in Matematica, Scienze e Tecnologie: Acquisire familiarità con il metodo scientifico e con la strumentazione di laboratorio.

	•Competenza Personale e Sociale: Potenziare la capacità di lavorare in modo collaborativo e responsabile all'interno di un gruppo di ricerca. •Pensiero Critico: Sviluppare la capacità di distinguere tra evidenze scientifiche e opinioni, contrastando il fenomeno delle fake news scientifiche. •Capacità di Imparare a Imparare: Gestire autonomamente le fasi di un esperimento, traendo conclusioni dai successi e dagli insuccessi tecnici (troubleshooting). Metodologia Didattica: Il modulo adotta l'approccio dell'Inquiry-Based Science Education (IBSE), dove l'apprendimento è guidato dall'indagine. Output Finale: Realizzazione di una "Science Fair" (Fiera delle Scienze): un evento finale o una mostra documentaria (anche digitale) in cui gli studenti presentano gli esperimenti realizzati, i protocolli seguiti e i risultati ottenuti. L'output potrà includere un "Quaderno di Laboratorio Digitale" che raccoglie foto, grafici e conclusioni delle ricerche effettuate.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	PAPS02500Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Science Experience Lab

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

MODULO	
Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	283730 - MUSIC LAB: Linguaggi Sonori e Creatività Collettiva

Descrizione	Il modulo, destinato a studentesse e studenti della scuola secondaria di I e/o II grado, si configura come un laboratorio esperienziale dove la musica e l'elemento sonoro diventano strumenti per il potenziamento della socialità e dell'ascolto attivo. L'obiettivo è esplorare la comunicazione non verbale attraverso la creazione di percorsi sonori originali, valorizzando l'interazione tra i partecipanti e il senso di appartenenza al gruppo. Il percorso è strutturato per essere inclusivo e trasversale, adattandosi alle inclinazioni e ai talenti dei singoli studenti. Il laboratorio si articola nelle seguenti aree di attività: 1. Esplorazione e Percezione Sonora La fase iniziale è dedicata alla scoperta del mondo dei suoni e alla consapevolezza dell'ambiente acustico. Gli studenti saranno guidati nell'ascolto critico e nella raccolta di stimoli sonori provenienti dal contesto circostante. Questa fase mira a sviluppare l'attenzione e la curiosità verso i diversi linguaggi musicali, da quelli più tradizionali a quelli legati alle nuove tecnologie, fornendo le basi per una ricerca espressiva personale. 2. Pratica Espressiva e Produzione Il cuore del modulo prevede l'attività pratica di produzione sonora. A seconda delle risorse e dell'indirizzo scelto, gli studenti potranno cimentarsi nell'uso della voce, di strumenti ritmici o di dispositivi digitali per la creazione musicale. Attraverso il fare pratico, si lavorerà sulla coordinazione, sul senso del ritmo e sulla capacità di armonizzare il proprio contributo con quello degli altri, imparando a gestire una "postazione creativa" o un ruolo specifico all'interno di un gruppo d'insieme. 3. Composizione e Condivisione Finale L'ultima fase riguarda la sintesi delle attività svolte per la realizzazione di un prodotto collettivo. Gli studenti coopereranno per strutturare una sequenza sonora, una performance o una piccola composizione che rappresenti l'identità del gruppo. Questa attività promuove la responsabilità individuale verso il risultato comune e la capacità di comunicare un'idea creativa attraverso il suono. Obiettivi Formativi e Competenze Attese: •Consapevolezza ed Espressione Culturale: Utilizzare il linguaggio musicale e sonoro come forma di espressione di sé e di relazione. •Competenza Personale e Sociale: Migliorare la capacità di cooperazione, il rispetto dei tempi degli altri e l'integrazione nel gruppo. •Capacità di Ascolto: Sviluppare un ascolto critico e consapevole del panorama sonoro contemporaneo.

	•Spirito di Iniziativa: Progettare e realizzare contenuti sonori originali partendo da stimoli astratti o ambientali. Metodologia Didattica: Verrà adottato un approccio laboratoriale e attivo basato sulla "didattica dell'ascolto" e sulla pratica d'insieme. Le metodologie saranno di tipo cooperativo, alternando momenti di esplorazione libera a fasi di produzione guidata, per favorire il successo formativo e l'inclusione di ogni partecipante. Output Finale: Realizzazione di un "Prodotto Creativo Sonoro": che potrà consistere in una registrazione collettiva, una breve performance dal vivo o una raccolta di elaborati multimediali che documentino l'esperienza di ricerca e creazione sonora realizzata durante il percorso.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	PAPS02500Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

MUSIC LAB: Linguaggi Sonori e Creatività Collettiva

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

MODULO	
Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	283119 - Codici Urbani: Calligrafia e Territorio

Descrizione	Il modulo si configura come un percorso multidisciplinare d'eccellenza che integra la ricerca storico-filologica, l'esplorazione del territorio e l'espressione artistica contemporanea. L'obiettivo non è l'apprendimento scolastico della grammatica, ma un'immersione viva nella lingua araba intesa come patrimonio identitario e ponte culturale, con un focus specifico sulla città di Palermo e il suo entroterra. Il percorso si articola in tre fasi strettamente interconnesse, sviluppate in un arco temporale di 30 ore: 1. Fase Investigativa: La Ricerca delle Fonti nel Territorio La prima parte del modulo è dedicata alla "caccia alle tracce". Palermo, capitale della cultura arabo-normanna (patrimonio UNESCO), offre un laboratorio a cielo aperto inestimabile. Attraverso uscite didattiche mirate (es. visita alla Zisa, alla Cuba, alle iscrizioni trilingui della Cappella Palatina o alle epigrafi di San Cataldo), gli studenti opereranno come investigatori delle fonti. L'attività prevede il rilievo visivo e fotografico di iscrizioni, fregi e stili cufici presenti nelle architetture monumentali. Questa fase di "negoziazione linguistica" permetterà di contestualizzare i segni grafici, comprendendone il valore storico e analizzando l'influenza della lingua araba sul lessico e la toponomastica locale. 2. Fase Laboratoriale: "Al-Khatt" o l'Arte della Calligrafia Partendo dai reperti visivi raccolti, si passerà alla pratica laboratoriale. La calligrafia araba (Al-Khatt) verrà approcciata come disciplina meditativa e artistica. Gli studenti apprenderanno l'uso del calamo e degli inchiostri tradizionali, studiando l'estetica del segno e la proporzione delle lettere. Non si tratterà di mera copiatura, ma di una rielaborazione creativa: i testi ricercati nel territorio diventeranno la base per composizioni artistiche moderne, dove il segno grafico si libera dalla funzione comunicativa per farsi astrazione e design (muralismo su pannelli o tele). 3. Fase Creativa e di Sintesi: Dal Passato alla Contemporaneità L'ultima fase prevede la fusione delle competenze acquisite. Gli studenti progetteranno un'opera collettiva o una serie di elaborati individuali che reinterpretino le fonti storiche palermitane in chiave contemporanea. Questo processo stimola la capacità di sintesi tra il dato storico-scientifico e la sensibilità estetica personale. Obiettivi Formativi e Competenze Attese: •Competenza Multilinguistica: Approfondire la conoscenza della lingua araba in contesti non formali, migliorando la capacità di decodifica di segni grafici complessi. •Consapevolezza ed Espressione Culturale: Sviluppare la capacità di riconoscere e valorizzare l'eredità arabo-normanna

	come elemento fondante del territorio siciliano. •Competenza in Materia di Cittadinanza: Favorire il dialogo interculturale e il senso di appartenenza al patrimonio storico locale. •Competenza Digitale: Utilizzare strumenti tecnologici (fotografia, editing) per la catalogazione delle fonti e la produzione dell'output finale. Metodologia Didattica: Il modulo adotta il metodo del Learning by doing e del Cooperative Learning. Le attività outdoor si alternano a workshop pratici in atelier. La didattica laboratoriale garantisce il coinvolgimento attivo dei ragazzi, riducendo il rischio di dispersione e favorendo l'inclusione. Output Finale: Realizzazione di un'esposizione intitolata "Codici Urbani": una mostra documentaria e artistica che raccolga la mappatura fotografica delle iscrizioni arabe rinvenute e le opere di calligrafia contemporanea prodotte. L'output includerà un catalogo digitale accessibile tramite QR code per guidare il visitatore tra le tracce arabe riscoperte.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	PAPS02500Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Codici Urbani: Calligrafia e Territorio

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

MODULO	
Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	284225 - iPad Mentors: Leader della Didattica tra Pari

Descrizione	Il modulo, destinato a studentesse e studenti della scuola secondaria di I e/o II grado, propone un percorso formativo di 30 ore mirato a sviluppare l'autonomia, la responsabilità e il metodo di studio degli studenti, rispondendo alle esigenze di una scuola che adotta la didattica quotidiana con iPad. L'intervento vuole trasformare gli studenti da utilizzatori superficiali dell'iPad a veri e propri "Mentor digitali". L'obiettivo è far emergere lo straordinario potenziale metodologico dell'iPad per lo studio personale, convertendolo da fonte di distrazione a motore del successo formativo. I partecipanti apprenderanno a governare il sistema operativo, le app di produttività e l'uso critico dell'Intelligenza Artificiale, acquisendo le competenze necessarie per trasmettere queste conoscenze ai propri compagni attraverso logiche di educazione tra pari (Peer-to-Peer). Fasi Operative del Percorso (30 Ore) Fase 1: Padronanza dell'iPad e Organizzazione Digitale Fase dedicata alla conoscenza tecnica del dispositivo. Gli studenti impareranno a ottimizzare l'iPad come strumento di studio: gestione del File System (scambio dati, AirDrop, cartelle), uso del multitasking (Split View e Slide Over) e funzioni di accessibilità. Si affronteranno la gestione delle notifiche per evitare distrazioni, la Netiquette di classe e l'uso responsabile del cloud scolastico. Fase 2: Metodo di Studio Visivo e Scrittura Collaborativa Trasformazione dell'iPad in un quaderno di studio intelligente. I partecipanti sperimenteranno le funzioni avanzate di annotazione e sottolineatura digitale su PDF, la presa di appunti multimediali (testo, link e registrazioni audio) e la creazione di mappe concettuali interattive. Si utilizzeranno i software di scrittura condivisa Apple per promuovere il lavoro cooperativo e la co-creazione di documenti. Fase 3: Intelligenza Artificiale e Pensiero Critico Integrazione consapevole delle tecnologie emergenti. Gli studenti impareranno a dialogare con l'Intelligenza Artificiale generativa, utilizzandola come assistente personale per il brainstorming, la spiegazione di concetti complessi o la strutturazione di scalette di ripasso. Focus su Prompt Design (formulare le domande giuste) e sulla verifica delle fonti per contrastare il plagio. Fase 4: Tecniche di Peer Tutoring e Output Finale

	Fase dedicata alla condivisione delle competenze. Gli studenti si eserciteranno in simulazioni di tutoraggio e giochi di ruolo per imparare a spiegare ai compagni le funzioni dell'iPad e supportare chi è in difficoltà. Il percorso si chiude con la creazione del "Digital Mentor Kit", una raccolta di video-pillole e guide rapide create dai ragazzi per l'intera scuola. Obiettivi Formativi e Competenze Attese - Imparare a Imparare: Sviluppare un metodo di studio autonomo e strutturato su iPad, ottimizzando l'uso delle applicazioni per la sintesi e la pianificazione. - Competenza Personale e Sociale: Maturare responsabilità nell'uso della tecnologia e attitudine alla collaborazione, preparandosi a operare come tutor e punti di riferimento per i pari. - Competenza Digitale Avanzata: Acquisire piena padronanza dell'ecosistema iPad e capacità di interagire in modo critico, etico e sicuro con i flussi informativi e l'IA. Metodologia Didattica Il laboratorio adotta il Project-Based Learning (didattica per progetti) e il Peer Tutoring. La compresenza dell'esperto e del tutor assicura una gestione ottimale dei ritmi di apprendimento, valorizzando il potenziale di ciascun partecipante e garantendo l'inclusione.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	PAPS02500Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

iPad Mentors: Leader della Didattica tra Pari

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

MODULO	
Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	283220 - Tinkering & Robotics: Progettare il Futuro

Descrizione	Il modulo, destinato a studentesse e studenti della scuola secondaria di I e/o II grado, si configura come uno spazio di apprendimento innovativo dedicato allo sviluppo del pensiero computazionale e delle competenze STEM. In un mondo sempre più interconnesso, la comprensione delle logiche dell'automazione e della robotica diventa una competenza di base fondamentale per gli studenti del primo e del secondo ciclo di istruzione. Il percorso è progettato per trasformare l'aula in un'officina digitale (FabLab), dove la teoria scientifica si traduce immediatamente in applicazione pratica attraverso la metodologia del "Learning by doing" e della didattica laboratoriale. L'intervento è volutamente strutturato per essere flessibile e adattabile a diverse tecnologie, garantendo alla scuola la possibilità di calibrare le attività specifiche in base alle inclinazioni degli studenti e alle risorse professionali individuate. Il modulo si articola in tre fasi metodologiche principali, sviluppate in un arco temporale di 30 ore: 1. Fondamenti di Logica e Progettazione Smart La fase iniziale è dedicata all'introduzione dei concetti chiave dell'automazione e dell'elettronica creativa. Attraverso un approccio ludico e collaborativo, gli studenti esploreranno i principi del pensiero computazionale e la logica dei sensori. Questa fase permette di negoziare i contenuti del laboratorio, scegliendo tra diverse direzioni tecnologiche: dalla robotica educativa classica all'uso di microcontrollori (tipo Arduino o similari) per la gestione di segnali ed input ambientali. 2. Laboratorio di Prototipazione e Making Il cuore dell'attività è dedicato alla costruzione fisica e alla programmazione di sistemi intelligenti. Gli studenti lavoreranno in piccoli gruppi (Cooperative Learning) per affrontare sfide tecnologiche modulari. Le attività potranno spaziare dalla domotica educativa (creazione di sistemi di controllo per ambienti intelligenti) alla robotica mobile, fino alla realizzazione di prototipi smart capaci di interagire con l'ambiente circostante. L'uso di sensori e attuatori consentirà ai partecipanti di comprendere concretamente come l'elettronica possa automatizzare processi e risolvere problemi complessi. 3. Test, Ottimizzazione e Robot Challenge L'ultima parte del modulo è focalizzata sulla verifica dei prototipi realizzati. Gli studenti saranno coinvolti in "sfide" (Robot Challenge) o simulazioni di problemi reali, dove i sistemi creati dovranno dimostrare efficacia e resilienza. Questa fase promuove la resilienza all'errore, la capacità di troubleshooting e il

	rafforzamento dei legami interpersonali attraverso il lavoro di squadra e la sana competizione. Obiettivi Formativi e Competenze Attese: - Pensiero Computazionale: sviluppare la capacità di scomporre problemi complessi in sotto-problemi risolvibili tramite algoritmi e automazioni. - Competenza Digitale: utilizzare in modo creativo e consapevole hardware e software per la creazione di contenuti tecnologici originali. - Competenza Personale e Sociale: rafforzare la capacità di lavorare in gruppo, la gestione del tempo e la comunicazione efficace all'interno di un team di progetto. - Spirito di Iniziativa: trasformare un'idea astratta in un prototipo fisico funzionante, promuovendo l'autoefficacia. Metodologia Didattica: Verranno privilegiati l'apprendimento basato sui problemi (Problem-Based Learning) e il Tinkering. Si faciliterà l'inclusione di tutti gli studenti, indipendentemente dal livello di partenza. Output Finale: Realizzazione di un'Esposizione Tecnologica Finale (Smart Expo): una mostra interattiva dove gli studenti presenteranno i prototipi funzionanti realizzati durante il corso (es. bracci robotici, sistemi domotici, rover o installazioni elettroniche creative). L'output sarà documentato tramite brevi clip video o schede tecniche digitali che illustreranno il processo di progettazione e realizzazione.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	PAPS02500Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Tinkering & Robotics: Progettare il Futuro

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

MODULO	
Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	283268 - ECO-SYSTEMS & INNOVATION: Tecnologie e Soluzioni per la Sostenibilità

Descrizione	Il modulo propone un percorso formativo interdisciplinare volto a promuovere la cultura della sostenibilità attraverso l'integrazione tra scienze naturali, tecnologie digitali e biotecnologie. L'iniziativa adotta il paradigma globale "One Health", che riconosce la stretta interconnessione e interdipendenza tra la salute umana, la salute animale e la qualità degli ecosistemi marini e terrestri. L'obiettivo principale è sensibilizzare gli studenti sulle principali sfide ecologiche contemporanee — quali le pressioni ambientali, l'inquinamento da plastiche, il degrado degli habitat e la perdita di biodiversità — stimolando al contempo lo sviluppo di competenze STEM e la capacità di analisi critica. Il laboratorio si configurerà come uno spazio di ricerca attiva in cui la tutela dell'ambiente diventa un motore di innovazione basato sui principi dell'economia circolare e della bioeconomia. All'interno del percorso, gli studenti avranno l'opportunità di esplorare l'uso di strumenti tecnologici avanzati, dispositivi di acquisizione dati e sistemi digitali applicati all'osservazione e alla salvaguardia del territorio. Parallelamente, l'attività didattica valorizzerà lo studio della biodiversità, analizzando le strategie adattative degli organismi viventi e le loro potenziali applicazioni nei settori della salute, della nutrizione e della progettazione di soluzioni o materiali innovativi eco-sostenibili ispirati alla biomimetica. Il percorso approfondirà inoltre l'importanza del trasferimento tecnologico, illustrando come la conoscenza scientifica possa tradursi in soluzioni pratiche ad alto valore aggiunto per la collettività. Questa visione d'insieme consentirà di orientare i partecipanti verso le professioni emergenti della transizione ecologica, potenziando lo spirito di iniziativa e l'attitudine al problem solving di fronte alle sfide globali. Obiettivi Formativi e Competenze Attese: - Competenze STEM e Digitali: Sviluppare capacità di osservazione, analisi e interpretazione di dati o modelli legati ai contesti ambientali e biologici. - Consapevolezza Ecologica: Comprendere le relazioni sistemiche tra equilibrio naturale, innovazione tecnologica e benessere collettivo. - Cittadinanza Responsabile: Favorire l'acquisizione di comportamenti orientati alla sostenibilità e alla valorizzazione del patrimonio naturale come risorsa strategica.

	Metodologia Didattica: Il modulo adotta un approccio fortemente laboratoriale, attivo ed esperienziale. Attraverso l'uso del Cooperative Learning e della didattica per progetti, gli studenti lavoreranno in sinergia per simulare un contesto di ricerca reale. Questa impostazione garantisce un ambiente inclusivo e dinamico, capace di adattarsi ai ritmi del gruppo e di valorizzare le inclinazioni personali di ciascun partecipante. Output Finale: Realizzazione di un "Project Portfolio Multimediale e Materiale": una raccolta di elaborati (in formato cartaceo, digitale o tridimensionale) che documenti i dati rilevati durante le attività di monitoraggio e illustri le soluzioni progettuali ipotizzate dagli studenti. L'output integrerà la produzione di report descrittivi con modelli grafici o prototipi fisici, fungendo da sintesi pratica delle competenze STEM e di sostenibilità acquisite.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	PAPS02500Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

ECO-SYSTEMS & INNOVATION: Tecnologie e Soluzioni per la Sostenibilità

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

MODULO	
Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	284162 - School Guide: Ciceroni in Rete

Descrizione	Il modulo, destinato a studentesse e studenti della scuola secondaria di I e/o II grado, propone un percorso esperienziale volto a potenziare le competenze personali, sociali e trasversali degli studenti attraverso la valorizzazione attiva del patrimonio storico, culturale e ambientale del territorio. L'intervento mira a stimolare l'autostima, la consapevolezza di sé e lo spirito di collaborazione, trasformando gli studenti in promotori e guide della propria comunità. Il laboratorio adotta la metodologia del Challenge Based Learning (apprendimento basato sulla sfida): la progettazione di un itinerario turistico reale diventa il contesto ideale per imparare a gestire le emozioni, superare l'ansia da prestazione, organizzare autonomamente il lavoro e sviluppare empatia. L'attività garantisce la massima flessibilità organizzativa nella scelta di applicazioni, software e percorsi all'avvio del progetto. Fasi Operative del Percorso Fase 1: Esploratori del Territorio Ricerca documentale autonoma e organizzazione delle informazioni. Gli studenti effettueranno una mappatura affettiva e geografica del territorio (monumenti, leggende, curiosità). Attraverso fonti e interviste agli abitanti, si allenano il pensiero critico, la selezione dei dati e l'analisi dei bisogni del pubblico. Fase 2: Scrittura Creativa e Storytelling Turistico Sviluppo della capacità di sintesi e della flessibilità cognitiva. Gli studenti trasformeranno nozioni complesse in pillole narrative avvincenti e aneddoti. Si lavorerà alla stesura di micro-sceneggiature per audioguide, curando l'accessibilità del linguaggio e l'adattamento in una seconda lingua per l'inclusione internazionale. Fase 3: Digitalizzazione del Percorso Integrazione tra pianificazione e competenze digitali. I partecipanti si occuperanno della geolocalizzazione dell'itinerario tramite mappe interattive personalizzate e generazione di codici QR abbinati ai monumenti. Seguirà la registrazione delle audioguide, curando l'autocontrollo e l'esposizione verbale. Fase 4: Tecniche di Accoglienza e Public Speaking Sviluppo dell'intelligenza emotiva e relazionale. Tramite simulazioni e giochi di ruolo, gli studenti apprenderanno la

	gestione del corpo e della voce (postura, contatto visivo, controllo dell'ansia da palcoscenico). Verranno affrontate le dinamiche di leadership, la gestione del gruppo e la risoluzione di imprevisti. Fase 5: Evento di Scambio Culturale e Test sul Campo Compito autentico di cittadinanza attiva: gli studenti accoglieranno una classe partner (possibilmente di un'altra scuola) guidandola lungo l'itinerario per testare l'autonomia e il lavoro di squadra. Un momento finale di debriefing e riflessione metacognitiva condurrà all'autovalutazione del percorso. Obiettivi Formativi e Competenze Attese - Competenza Personale: Sviluppare la fiducia in se stessi, la consapevolezza delle proprie capacità espressive e la gestione positiva dello stress e del parlare in pubblico. - Competenza Sociale: Potenziare la capacità di cooperare in contesti eterogenei, assumendo responsabilità, rispettando i ruoli e sviluppando empatia e attitudini all'accoglienza. - Capacità di Imparare a Imparare: Acquisire un metodo di lavoro autonomo e orientato agli obiettivi, sviluppando abilità di autovalutazione e riflessione critica sul proprio apprendimento. Metodologia Didattica: Il modulo adotta il Project-Based Learning (didattica per progetti), il Cooperative Learning e l'apprendimento tra pari (Peer-to-Peer). Output Finale: Realizzazione di un "Project Portfolio dell'Accoglienza e Itinerario Interattivo". Un percorso culturale e relazionale geolocalizzato, interamente testato e gestito dagli studenti, che documenti il processo di crescita personale e di squadra attraverso supporti informativi per la comunità scolastica ed esterna.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	PAPS02500Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

School Guide: Ciceroni in Rete

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

MODULO	
Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	283909 - Press Start: Cronisti del Futuro

Descrizione	Il modulo, destinato a studentesse e studenti della scuola secondaria di I e/o II grado, offre un percorso strutturato per il potenziamento delle competenze alfabetiche e linguistiche di base, focalizzandosi sull'evoluzione della scrittura, della lettura critica e della produzione testuale attraverso la simulazione di una redazione giornalistica multimediale contemporanea. L'obiettivo è trasformare gli studenti da fruitori passivi a produttori consapevoli e critici di testi, fornendo gli strumenti metodologici per governare le regole della comunicazione e dell'editoria digitale. Il laboratorio adotta un approccio interdisciplinare che integra la lingua italiana con l'uso di dispositivi e software di scrittura condivisa, promuovendo una cittadinanza alfabetica attiva e responsabile. Il percorso garantisce massima flessibilità organizzativa nella scelta di applicazioni e piattaforme all'avvio delle attività. Fasi Operative del Percorso Fase 1: ABC del Giornalismo Studio delle regole fondamentali della comunicazione scritta: la regola delle 5 W e la tecnica della piramide rovesciata. Focus sulla distinzione tra fatti e opinioni e laboratorio di "caccia alle bufale" (fact-checking) per contrastare le fake news e potenziare la lettura critica. Fase 2: I Linguaggi della Redazione Esplorazione della lingua italiana in base al medium. Sperimentazione della scrittura per il web e la carta stampata (titoli, lead, paragrafazione). Approfondimento del linguaggio radio/podcast (scrittura per l'orecchio, tono, sintesi) e video (inquadrature, conduzione e interviste). Fase 3: Organizzazione del Lavoro Simulazione delle dinamiche di un contesto editoriale con la strutturazione del "timone". Durante le riunioni di redazione si scelgono i temi (cronaca scolastica, ambiente, territorio) e si assegnano i ruoli in base alle inclinazioni individuali (cronisti, fotografi, videomaker, grafici, podcaster, caporedattori), pianificando il calendario delle attività. Fase 4: Laboratorio di Produzione Cuore operativo del modulo: realizzazione pratica di inchieste e interviste a docenti, dirigente o esperti. Utilizzo di software

	condivisi per la scrittura collaborativa, affiancati da attività di montaggio audio/video base e laboratori di grafica (layout, scelta immagini, didascalie). Fase 5: Pubblicazione e Chiusura Attività di editing, correzione bozze e controllo incrociato dei fatti. Il percorso si conclude con la pubblicazione del TG scolastico, del giornalino digitale o del podcast sui canali istituzionali della scuola, seguita da una valutazione dell'impatto e dalla presentazione finale a classi e famiglie. Obiettivi Formativi e Competenze Attese - Competenza Alfabetica Funzionale: Sviluppare abilità di produzione, comprensione e rielaborazione di testi scritti, variando registri e stili in base al canale comunicativo. - Pensiero Critico e Analisi Multimediale: Capacità di decodificare i flussi informativi della rete, distinguendo i generi testuali e verificando l'attendibilità delle fonti. - Competenza Personale, Sociale e Imparare a Imparare: Potenziamento della capacità di cooperare in gruppo, gestendo la pianificazione collettiva e rispettando ruoli e scadenze. Metodologia Didattica e Output Finale - Metodologia: Il modulo adotta l'approccio del Project-Based Learning (didattica per progetti) e la simulazione redazionale. La compresenza di un esperto e di un tutor assicura la personalizzazione dei ritmi di apprendimento, favorendo l'inclusione, il benessere e il contrasto alla dispersione scolastica. - Output Finale: Realizzazione di un "Portfolio Creativo Multimediale o Mostra Digitale". Una piattaforma interattiva, un magazine scolastico o una rassegna multimediale (con TG e podcast) che raccolga i servizi, gli articoli e le inchieste interamente curati, scritti e impaginati dagli studenti.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	PAPS02500Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30

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

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Press Start: Cronisti del Futuro

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

MODULO	
Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	283305 - Green Palermo Lab

Descrizione	Il modulo si propone di introdurre gli studenti e le studentesse ai linguaggi della ricerca scientifica applicata all'ecologia e allo studio del patrimonio naturale locale. L'obiettivo è trasformare l'esplorazione del territorio in un'attività di monitoraggio ambientale rigoroso, dove l'osservazione dei fenomeni naturali segue le fasi del metodo sperimentale. In linea con le competenze STEM, il percorso integra la biologia, la statistica e l'informatica per l'analisi dei dati raccolti sul campo, favorendo l'aggregazione e la socialità attraverso la metodologia della ricerca di gruppo. L'attività è concepita come un laboratorio scientifico diffuso e si articola nelle seguenti fasi metodologiche: 1. Protocolli di Ricerca e Metodo Scientifico. La fase iniziale è dedicata alla definizione dei protocolli di osservazione e all'acquisizione delle basi teoriche dell'ecologia urbana e della biologia. Gli studenti impareranno a utilizzare strumenti di misurazione e catalogazione (come applicativi per il riconoscimento delle specie e strumenti di raccolta dati, tipo SPAD), definendo gli indici di biodiversità da monitorare nelle aree del territorio. Questa fase prepara il gruppo a una raccolta dati sistematica, trasformando la curiosità in investigazione scientifica strutturata. 2. Indagine Sperimentale Outdoor. Il cuore del modulo è costituito dalle attività esterne presso parchi, aree verdi, zone costiere e riserve naturali. Gli studenti, operando in piccoli team di ricerca, effettueranno rilievi scientifici: campionamento di specie vegetali, osservazione della fauna e analisi dei parametri ambientali. L'attività favorisce l'apprendimento esperienziale (learning by doing), dove il contatto diretto con l'ambiente diventa occasione per comprendere le dinamiche degli ecosistemi e l'importanza della tutela della biodiversità. 3. Elaborazione Dati e Modellazione Scientifica. L'ultima fase prevede la rielaborazione dei dati e dei campioni raccolti. Gli studenti utilizzeranno strumenti matematici per tabulare i risultati e trasformare le osservazioni in grafici e indicatori di sintesi. Questa fase è cruciale per sviluppare la capacità di trarre conclusioni basate su evidenze oggettive e per comprendere l'importanza della precisione scientifica nella salvaguardia del territorio. Obiettivi Formativi e Competenze Attese: •Competenza STEM: Applicare il metodo scientifico per analizzare fenomeni naturali e interpretare dati ambientali complessi. •Competenza Digitale: Utilizzare strumenti tecnologici e software di mappatura per documentare e geolocalizzare le evidenze

	scientifiche raccolte. •Competenza Personale e Sociale: Rafforzare la capacità di cooperazione e il lavoro di squadra in contesti di apprendimento non formali. •Pensiero Critico: Sviluppare la capacità di analisi e sintesi basata sull'osservazione empirica e sulla verifica delle ipotesi. Metodologia Didattica: Verrà adottato l'approccio IBSE (Inquiry-Based Science Education), che mette lo studente al centro del processo di scoperta. La presenza costante di un esperto e di un tutor garantirà il corretto svolgimento dei protocolli scientifici e la sicurezza durante le attività esterne, assicurando un supporto personalizzato e favorendo l'inclusione di ogni partecipante. Output Finale: Realizzazione di un "Report Scientifico sulla Biodiversità Locale": un documento (anche in formato digitale o mappa interattiva) che sintetizzi le specie rilevate, i dati ambientali analizzati e le conclusioni basate sulle evidenze raccolte. L'output sarà presentato come risultato dell'indagine scientifica condotta sul territorio.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	PAPS02500Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Green Palermo Lab

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

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_firmato.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