

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

CANDIDATURA N. 35911

ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I. C. "LANINO" VERCELLI
Codice meccanografico	VCIC811001
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	CORSO TANARO N. 3
Provincia	VERCELLI
Comune	VERCELLI
CAP	13100
Telefono	0161251390
Email	VCIC811001@istruzione.it
Sito web	ic-lanino.edu.it
Numero Alunni	879
Plessi	VCIC811001 VCAA81101T VCAA81102V VCAA81103X VCAA811041 VCEE811013 VCEE811024 VCMM811012

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2026-2027
Istituto	VCIC811001 - I. C. "LANINO" VERCELLI
Codice candidatura	35911
Importo totale richiesto	€ 78.780,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	8
Data Delibera Collegio docenti	14/05/2026
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	16
Data Delibera Consiglio d'istituto	19/05/2026

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - Menti in azione	€ 78.780,00
TOTALE PROGETTI	€ 78.780,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Attività ricreative e ludiche	Giochi nel mondo, giochi nel tempo	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Attività ricreative e ludiche	Intrecci di Scienza e Creatività 2	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Attività ricreative e ludiche	Intrecci di Scienza e Creatività 1	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Attività ricreative e ludiche	Intrecci di Scienza e Creatività 3	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Attività ricreative e ludiche	Kumihimo lab: intrecci creativi e design sostenibile	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Competenza imprenditoriale	Reporter del Futuro: Web, Podcast e TG della Scuola!	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Parole in forma d'arte	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Mani che narrano	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Le emozioni attraverso l'arte	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	Eroi a tutto gas	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	La fabbrica di storie	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	Learning by doing: let's enjoy English!	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Cacciatori di forme	€ 6.060,00
TOTALE MODULI			€ 78.780,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Menti in azione

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - Menti in azione
--------	-------------------------------

Descrizione

Il progetto "Menti in azione" intende attivare percorsi laboratoriali non convenzionali finalizzati al potenziamento delle competenze delle alunne e degli alunni, ponendo al centro l'inclusione e la socialità fra i pari. L'obiettivo fondamentale del progetto è dilatare il tempo scuola attraverso la creazione di contesti di apprendimento non formali ponendo al centro la crescita relazionale e lo sviluppo delle competenze chiave. I moduli che costituiscono "Menti in azione" prevedono percorsi multidisciplinari e trasversali, dedicati agli alunni della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado, volti a supportare l'Offerta Formativa del nostro Istituto, fondata sulla centralità dello studente, sulla personalizzazione degli apprendimenti e sull'inclusione attiva. Ciascun modulo è fondato sulla messa in atto di metodologie attive e ludico-espressive, finalizzate a stimolare la creatività, il pensiero riflessivo e critico. La laboratorialità è volta a consolidare il senso di appartenenza e l'autostima in un clima sereno e non giudicante. I moduli proposti sono caratterizzati da attività non convenzionali e linguaggi espressivi vicini al mondo e agli interessi di alunne e alunni delle relative fasce di età. Il setting della lezione frontale tradizionale viene scardinato a favore di percorsi di apprendimento induttivi ed esperienziali (learning by doing, tinkering, upcycling e cooperative learning), capaci di generare una forte motivazione intrinseca e un immediato "cool factor" agli occhi degli studenti. Ogni modulo è progettato per offrire nei periodi di sospensione delle attività didattiche alle allieve e agli allievi, in particolare ai più fragili, momenti di opportunità condivisa di sviluppo e crescita, abbattendo così i divari socio-economici o territoriali. L'approccio laboratoriale e cooperativo (cooperative learning e peer-to-peer) garantisce la piena partecipazione di tutti gli allievi, in particolare di coloro che presentano bisogni educativi speciali (BES). L'elevato valore del progetto "Menti in azione" risiede nella multidisciplinarietà intrinseca a ciascun modulo e nella varietà dei linguaggi adottati, capaci di intercettare le diverse inclinazioni delle studentesse e degli studenti. Tutte le attività vengono erogate in orario extracurricolare, sfruttando la flessibilità organizzativa consentita dai periodi di sospensione della didattica curricolare e, nello specifico, della pausa estiva, supportando le famiglie e offrendo a bambine e bambini e ragazze e ragazzi un contesto protetto e stimolante di crescita culturale e sociale, per vivere la scuola oltre il curricolo, come una vera e propria "scuola aperta" al territorio.

Codice CUP	F64D26002530007
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Numero moduli	13
Importo richiesto	€ 78.780,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	288931 - Parole in forma d'arte

Descrizione

Il modulo propone un laboratorio artistico-espressivo finalizzato a favorire inclusione, socializzazione, accoglienza e partecipazione attiva degli alunni delle classi prime della scuola secondaria di primo grado.

L'obiettivo è offrire agli studenti uno spazio laboratoriale creativo e cooperativo volto a promuovere il benessere relazionale, l'espressione personale e la positiva socializzazione nel gruppo dei pari attraverso attività artistiche e linguistiche accessibili e inclusive.

Il percorso si avvale di attività di caviardage, poesia visiva, collage poetico per la realizzazione di piccoli libri creativi ("libri d'artista"). Alunne e alunni vengono guidati nella creazione di elaborati artistico-espressivi utilizzando parole, immagini, colori e materiali semplici di recupero. Le attività privilegiano modalità operative laboratoriali, cooperative e non competitive, valorizzando creatività, ascolto reciproco e partecipazione attiva.

Il modulo si propone di:

- favorire l'accoglienza e l'inclusione degli alunni;
- promuovere aggregazione e socialità;
- sviluppare capacità espressive e creative;
- potenziare competenze comunicative e relazionali;
- incentivare collaborazione e partecipazione;
- offrire occasioni di benessere scolastico e valorizzazione personale.

Le attività sono organizzate secondo una metodologia laboratoriale attiva basata su:

- learning by doing;
- cooperative learning;
- didattica inclusiva;
- valorizzazione dell'espressione individuale;
- approccio non giudicante e motivante.

Il laboratorio richiede materiali semplici e a basso costo: pagine di libri e fotocopie, riviste e giornali, fogli e cartoncini, pennarelli, evidenziatori e matite colorate acquerellabili, forbici e colla.

Attraverso il percorso formativo si intende favorire:

- partecipazione attiva degli studenti;
- miglioramento delle relazioni nel gruppo;
- sviluppo della creatività e dell'autostima;
- consolidamento del senso di appartenenza alla comunità scolastica;
- realizzazione di elaborati artistico-espressivi individuali e collettivi.

Al termine del percorso può essere allestita una

	mostra/esposizione degli elaborati realizzati dagli studenti e momento conclusivo di condivisione dei lavori prodotti.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	VCMM811012
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Parole in forma d'arte

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

MODULO

Tipo modulo	Attività ricreative e ludiche
Titolo modulo	287510 - Giochi nel mondo, giochi nel tempo

Descrizione

Il modulo si propone di recuperare e valorizzare il gioco tradizionale come inestimabile patrimonio storico e culturale, utilizzandolo per comprendere e confrontare le dinamiche ludiche della contemporaneità. Attraverso l'approccio del "fare insieme", il percorso mira a contrastare attivamente l'isolamento, il disagio relazionale e la dispersione scolastica, offrendo ai bambini uno spazio protetto in cui potenziare la socialità, la creatività e l'inclusione. Attraverso un viaggio che unisce la memoria storica dei nonni, le tradizioni dei diversi popoli del mondo, i giochi di logica dell'antichità e l'evoluzione digitale dei nostri giorni, le alunne e gli alunni riscopriranno il corpo e il movimento come canali universali di espressione, sviluppando al contempo un profondo senso di appartenenza alla comunità scolastica e globale.

Il modulo di prefigge il raggiungimento dei seguenti obiettivi:

- conoscere e comprendere l'origine storica e la provenienza geografica di 8-10 giochi tradizionali, appartenenti sia alla memoria storica italiana sia alle diverse culture del mondo;
- sviluppare lo spirito di collaborazione e il rispetto spontaneo delle regole condivise; favorire la piena inclusione di tutti
- potenziare la coordinazione dinamica generale, la strutturazione spazio-temporale, la capacità strategica e il problem solving motorio/situazionale
- Saper ricostruire le regole di un'attività, saper raccontare e insegnare un gioco ai propri pari; cooperare attivamente alla realizzazione di un prodotto editoriale comune ("Il Ricettario dei Giochi")

Attraverso il learning by doing e cooperative learning viene promossa una didattica inclusiva e flessibile.

I contenuti del percorso si sviluppano attraverso un'esplorazione evolutiva e tematica del fenomeno ludico, intrecciando la motricità con la storia, la tecnologia e la creatività manuale. I principali nuclei tematici affrontati comprendono:

- la memoria storica locale e la manualità;
- i giochi dal mondo;
- l'evoluzione dal gioco analogico al digitale;
- la condivisione sociale e la restituzione alla comunità.

La valutazione del progetto adotta un approccio formativo, continuo e orientato sia al processo sia al prodotto finale passando attraverso importanti momenti autovalutativi.

Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	VCEE811024
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Giochi nel mondo, giochi nel tempo

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

MODULO

Tipo modulo	Attività ricreative e ludiche
Titolo modulo	287607 - Intrecci di Scienza e Creatività 2

Descrizione

Il modulo, pensato per supportare gli studenti nel delicato passaggio al nuovo ordine di scuola, si configura come articolato in una serie di attività mosse da un intento improntato all'accoglienza, alla facilitazione delle relazioni interpersonali e all'orientamento formativo. Sfruttando il tempo della sospensione estiva, il modulo si propone di avvicinare gli studenti alla nuova realtà scolastica fungendo da facilitatore del benessere relazionale.

Il laboratorio accompagna alunne e alunni dalla dimensione individuale alla costruzione di un'identità collettiva fondata sui principi dell'inclusione. Il fare pratico diventa lo sfondo integratore per stimolare la socializzazione, la conoscenza reciproca e il confronto costruttivo, valorizzando la diversità di ciascuno come risorsa preziosa per la comunità scolastica.

Il percorso mette al centro la crescita globale dello studente come cittadino consapevole, concentrandosi sui seguenti obiettivi trasversali:

- Esplorare la propria identità, superare gli stereotipi e riconoscere le proprie inclinazioni e potenzialità in un contesto di apprendimento non formale e non giudicante.
- Sviluppare una coscienza ecologica critica riflettendo sui concetti di consumo responsabile, fast fashion e impatto dei rifiuti, interiorizzando il principio secondo cui "ciò che sembra uno scarto può diventare una risorsa" (upcycling).
- Rinforzare l'autostima e lo spirito di iniziativa; ridurre l'ansia da prestazione scolastica attraverso compiti di realtà manuali ed esperienziali.
- Promuovere l'inclusione, il mutuo aiuto e l'integrazione di alunni con bisogni educativi speciali mediante il lavoro in piccoli gruppi e momenti di condivisione in cerchio (circle time).

Il laboratorio si articola in tre macro-aree tra loro interconnesse, caratterizzate da un approccio laboratoriale basato sul metodo del tinkering (pensare con le mani) e della metodologia STEAM:

- Macro-area 1: Attività incentrate sul gioco relazionale, sulla narrazione di sé e sulla riflessione guidata attorno alla ricerca della propria identità e all'apertura verso l'altro. Utilizzando fili, tecniche di nodi e linguaggi visivi immediati (come la pop art o la narrazione per immagini), gli studenti esplorano il proprio nome e la propria natura profonda, traducendo i legami interpersonali nascenti in manufatti simbolici destinati allo scambio e al dono reciproco.
- Macro-area 2: Un'immersione nella biodiversità del territorio e nella chimica applicata all'arte. Gli alunni entrano in relazione con

	la natura attraverso l'osservazione guidata di foglie, fiori e scarti organici. In ottica STEAM, sperimentano attivamente i processi fisici e chimici della materia (estrazione dei pigmenti, filtrazione, reazioni agli indicatori naturali di pH) per apprendere l'antica arte della fabbricazione dei colori ecologici e della tempera biologica, educandosi allo stupore scientifico. •Macro-area 3: Un laboratorio di artigianato creativo in cui l'educazione ambientale incontra il design. Gli studenti manipolano e trasformano materiali insoliti, oggetti destinati al rifiuto e plastiche di scarto per dar vita a nuovi accessori, bijoux e piccoli manufatti originali. Il focus non è sulla standardizzazione del prodotto, ma sull'attivazione del pensiero progettuale, sul problem solving e sulla capacità di inventare soluzioni alternative sperimentando assemblaggi e prototipi. Le attività previste dal modulo vengono affrontate con un approccio attivo e induttivo (learning by doing). Il docente assume il ruolo di facilitatore dei processi creativi e relazionali, garantendo un clima di lavoro sereno, inclusivo, ludico e cooperativo. L'osservazione del grado di partecipazione, dell'evoluzione delle dinamiche di socializzazione, della capacità di collaborare e della maturazione di un atteggiamento di cura e rispetto verso l'ambiente e verso i compagni costituirà un importante momento di valutazione sul percorso fatto.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	VCMM811012
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Intrecci di Scienza e Creatività 2

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	287587 - Mani che narrano
Descrizione	Il presente modulo si propone come un viaggio magico dietro le quinte della narrazione e dell'artigianato teatrale. Questo laboratorio pratico e creativo invita i partecipanti a trasformarsi in autori, scenografi e burattinai. Partendo da una storia, gli alunni e le alunne esploreranno tre diverse tecniche di teatro d'animazione antico e moderno, dando vita a personaggi e scenari con l'uso delle proprie mani, della fantasia e di materiali di recupero. L'obiettivo non è solo creare l'oggetto, ma sperimentare la meraviglia del "far nascere una storia" e condividerla con gli altri attraverso il gioco teatrale. Il modulo persegue i seguenti obiettivi: - Sviluppo della manualità fine: uso di forbici, colori, colla e materiali di riciclo. - Educazione alla narrazione: imparare a strutturare un racconto (inizio, sviluppo, conclusione). - Collaborazione e inclusione: lavorare in gruppo per la messa in scena finale, rispettando i tempi e i ruoli di ciascuno. - Public speaking emotivo: vincere la timidezza parlando e muovendo i personaggi da "dietro lo schermo" del teatro. Il modulo si concluderà con una piccola rassegna teatrale in cui i partecipanti, a piccoli gruppi, metteranno in scena le loro micro-storie davanti a un vero pubblico.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	VCMM811012
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Mani che narrano

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	287525 - Le emozioni attraverso l'arte

Descrizione

Il modulo "Le emozioni attraverso l'arte" si propone di far esplorare agli alunni il legame tra emozioni, suoni, colori e forme, attraverso l'analisi dell'arte ad esempio astratta di Kandinsky o quadri di Picasso. Gli alunni prenderanno visione di filmati animati che illustrano la vita e l'opera dei celebri pittori e soprattutto di Kandinsky, che ha dedicato gran parte della sua ricerca artistica alla rappresentazione delle emozioni attraverso l'uso di colori, forme e suoni.

Le alunne e gli alunni hanno l'opportunità di sperimentare concretamente, realizzando il proprio quadro astratto; grazie a differenti tecniche artistiche, possono esprimersi in varie forme (lavori, disegni cooperativi, maxi illustrazioni....).

Le attività proposte intendono sviluppare la creatività attraverso attività quali osservare, costruire, creare, sperimentare, inventare, guidare all'uso consapevole delle mani, coinvolgendo le emozioni. Il laboratorio ha come vere protagoniste "le mani" che pasticciano, ritagliano (sotto l'occhio vigile dell'insegnante), dipingono, modellano. Un girotondo di attività divertenti colorate e fantasiose in cui lo stare insieme è reso più piacevole dal gusto di creare e realizzare "piccoli capolavori". Con il "fare" si mira a perseguire l'inclusione di tutti i partecipanti, favorendo lo spirito di collaborazione e di amicizia.

Il laboratorio creativo intende far conoscere, toccare, sperimentare con i cinque sensi vari materiali di lavoro proposti, nonché di far apprendere regole di rispetto per il materiale condiviso e di pulizia e riordino dell'ambiente utilizzato.

Le attività che si intendono realizzare:

- esplorazione e manipolazione libera e guidata di materiali plastici di diverso tipo.
- attività di strappo, appallottolamento e ritaglio della carta.
- creazione acchiappasogni, utilizzando foglie, bottoni, conchiglie, tappi, etc....
- esecuzione di schede operative che prevedono l'uso dei colori a dita, delle tempere, gessetti.... -
- ricomposizione e creazione di semplici puzzles.
- costruzione di maschere per giocare a trasformarsi in animali o in personaggi fantastici o mostruosi.
- produzione di collages con materiali di varia natura.

Il laboratorio offrirà la possibilità di sperimentare materiali differenti: Carta di vario genere, das, plastilina, creta, formine, timbri, texture, cartoncino, cartone, pennarelli, materiali strutturati, naturali, occasionali e di recupero, attrezzi e strumenti per dipingere, tagliare e incollare, puzzles, conchiglie, foglie, ecc.

	Le attività consentono a bambine e bambini di •Acquisire e consolidare la coordinazione oculo-manuale •Potenziare la percezione e la discriminazione tattile •Sviluppare abilità fino-motorie •Favorire l'espressione di stati emotivi attraverso i colori e la manipolazione •Sperimentare e conoscere diverse tecniche decorative •Saper utilizzare correttamente i principali strumenti di cancelleria •Stimolare la creatività •imparare a conoscere e gestire le emozioni •sviluppare pensiero critico e problem solving •Socializzare e condividere •Imparare divertendosi.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	VCEE811013
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Le emozioni attraverso l'arte

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

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria; sport, gioco didattico
Titolo modulo	287506 - Eroi a tutto gas

Descrizione

Con il modulo "Eroi a tutto gas", si vuole trasformare il cortile e la palestra della scuola in un laboratorio di crescita, dove il gioco motorio incontra il fascino della mitologia. Il filo conduttore sono i personaggi mitologici. Ogni giorno i bambini e le bambine diventano "apprendisti eroi". Le attività motorie saranno "prove" da superare, ogni abilità conquistata un "potere" da sbloccare. Correre come Hermes, collaborare come Atena, affrontare le prove di Ercole e Ulisse...L'obiettivo è duplice: far muovere gli alunni e le alunne in modo divertente, e farli crescere insieme attraverso il gioco di squadra e la responsabilità reciproca.

Il modulo si propone i seguenti obiettivi:

- sviluppare schemi motori di base attraverso giochi tematici, corsa, salto, lancio, equilibrio.
- migliorare la coordinazione, l'orientamento spazio-temporale, forza e resistenza in modo ludico.
- favorire la cooperazione, il rispetto delle regole e gestione dell'errore.
- valorizzare le differenze: ogni "dio" ha poteri diversi, tutti servono alla squadra.
- sviluppare la creatività, problem solving e cittadinanza attiva.

La realizzazione del modulo prevede la realizzazione delle seguenti attività:

- "Accoglienza all'Olimpo": giochi di presentazione a movimento.
- "Statue degli Dei": fermarsi in pose mitologiche.
- "Le 12 fatiche di Ercole" in versione gioco: trasporto pesi leggeri, percorso ad ostacoli.
- "La tela di Atena": a squadre, passare un filo attraverso un percorso senza farlo cadere, usando solo movimenti coordinati.
- "La velocità di Hermes": staffette a tempo con consegna oggetti.
- "Il mare di Poseidone": percorso su pedane, lancio di anelli-ancore, giochi a squadre.
- "Il labirinto del Minotauro": caccia al tesoro orientativa nel cortile della scuola con mappa e indizi.
- "Il fulmine di Zeus": gioco di lancio e schivata con palloni leggeri.
- Percorso a ostacoli "eroico e buffo": salti e strisciate.
- "Solleva il peso di Zeus...senza ridere!": con palloni e ostacoli pazzi.
- "Prova degli Eroi": corsa ad ostacoli e gara di velocità con successiva consegna medaglia "Velocità di Hermes"
- "Il labirinto di Dedalo": orientamento spaziale, camminata controllata, comunicazione.
- "La corsa del Carro di Apollo": corsa, cambio di direzione, equilibrio.

	"Mini - olimpiadi mitologiche": gare buffe dove gli eroi devono muoversi come mostri o dei. Cerimonia di chiusura: premiazione e consegna diploma "Apprendista Eroe". Il modulo è rivolto ai bambini e alle bambine di classe terza, quarta e quinta. Prevede l'uso di metodologie attive e laboratoriale basate sull'apprendimento cooperativo, educazione all'aperto, tutoraggio tra pari e l'apprendimento esperienziale. Al termine del percorso, ogni alunno e ogni alunna avranno rafforzato la propria consapevolezza corporea, sperimentando il valore della collaborazione e acquisito il senso di responsabilità verso il gruppo.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	VCEE811024
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Eroi a tutto gas

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	287553 - La fabbrica di storie

Descrizione

Il modulo "La Fabbrica di Storie" si prefigge di potenziare la creatività e le competenze linguistiche, logiche ed emotive di bambini e bambine, utilizzando la narrazione e gli strumenti digitali in modo accattivante e coinvolgente. Le attività intendono favorire un significativo arricchimento lessicale e uno sviluppo delle capacità mnemoniche, riuscendo a superare alcune barriere cognitive e mantenendo sempre viva e costante la motivazione all'apprendimento. Al centro del percorso vi è la volontà di permettere ai piccoli allievi di esprimere liberamente le proprie emozioni, superando le paure e comprendendo a fondo i punti di vista altrui. In questo modo, l'esperienza narrativa diventa un veicolo privilegiato per favorire la socializzazione, il rispetto dell'altro e la collaborazione reciproca, stimolando al contempo i più piccoli a utilizzare le tecnologie in modo attivo, critico e consapevole.

Il modulo è caratterizzato da una didattica laboratoriale: l'aula diventa in uno spazio vivo di sperimentazione e scoperta. I momenti di condivisione e di gestione delle dinamiche emotive sono guidati attraverso la pratica del circle time, un contesto relazionale protetto che stimola l'empatia e l'immedesimazione nel punto di vista altrui. Il nucleo pedagogico del progetto si sviluppa attorno alle tecniche dello storytelling e del digital storytelling, metodologie che consentono di unire la parola scritta e parlata alle potenzialità dei nuovi media. L'ambiente di apprendimento viene arricchito dall'uso di tecnologie insieme a supporti tradizionali. Il cooperative learning, viene considerata metodologia prioritaria per abituare i bambini a lavorare in gruppo per la co-produzione di un output comune, rispettando i ruoli assegnati e valorizzando le idee di ciascuno.

Le bambine e i bambini vengono guidati nella strutturazione di racconti che rispettino l'ordine cronologico e la coerenza logica: attraverso l'uso ludico di dadi e delle carte con immagini, gli alunni affrontano le prime sfide narrative, imparando a trovare soluzioni creative alle problematiche vissute dai protagonisti delle loro storie. Il racconto verbale si concretizza attraverso la progettazione di uno storyboard, trasformando le parole in sequenze illustrate e fumetti per poi passare successivamente alla tridimensionalità e alla manipolazione. Si passa quindi a rielaborare in modo creativo la storia attraverso l'uso di diverse tecniche artistiche, utilizzando plastilina e materiali di riciclo per dare vita ai personaggi e per costruire scenografie in miniatura. Come ultimo step le storie cartacee vengono trasformate in un formato multimediale attraverso l'uso di specifiche app. Il percorso

	si conclude con la realizzazione di un prodotto finale, che fonde immagini, suoni, voci e tecnologie, combinando codici comunicativi verbali, visivi e sonori, e lasciando agli alunni la consapevolezza di essere diventati veri e propri artigiani digitali della narrazione.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	VCEE811013
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

La fabbrica di storie

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

MODULO

Tipo modulo	Attività ricreative e ludiche
Titolo modulo	287603 - Intrecci di Scienza e Creatività 1

Descrizione

Il modulo, pensato per supportare gli studenti nel delicato passaggio al nuovo ordine di scuola, si configura come articolato in una serie di attività mosse da un intento improntato all'accoglienza, alla facilitazione delle relazioni interpersonali e all'orientamento formativo. Sfruttando il tempo della sospensione estiva, il modulo si propone di avvicinare gli studenti alla nuova realtà scolastica fungendo da facilitatore del benessere relazionale.

Il laboratorio accompagna alunne e alunni dalla dimensione individuale alla costruzione di un'identità collettiva fondata sui principi dell'inclusione. Il fare pratico diventa lo sfondo integratore per stimolare la socializzazione, la conoscenza reciproca e il confronto costruttivo, valorizzando la diversità di ciascuno come risorsa preziosa per la comunità scolastica.

Il percorso mette al centro la crescita globale dello studente come cittadino consapevole, concentrandosi sui seguenti obiettivi trasversali:

- Esplorare la propria identità, superare gli stereotipi e riconoscere le proprie inclinazioni e potenzialità in un contesto di apprendimento non formale e non giudicante.
- Sviluppare una coscienza ecologica critica riflettendo sui concetti di consumo responsabile, fast fashion e impatto dei rifiuti, interiorizzando il principio secondo cui "ciò che sembra uno scarto può diventare una risorsa" (upcycling).
- Rinforzare l'autostima e lo spirito di iniziativa; ridurre l'ansia da prestazione scolastica attraverso compiti di realtà manuali ed esperienziali.
- Promuovere l'inclusione, il mutuo aiuto e l'integrazione di alunni con bisogni educativi speciali mediante il lavoro in piccoli gruppi e momenti di condivisione in cerchio (circle time).

Il laboratorio si articola in tre macro-aree tra loro interconnesse, caratterizzate da un approccio laboratoriale basato sul metodo del tinkering (pensare con le mani) e della metodologia STEAM:

- Macro-area 1: Attività incentrate sul gioco relazionale, sulla narrazione di sé e sulla riflessione guidata attorno alla ricerca della propria identità e all'apertura verso l'altro. Utilizzando fili, tecniche di nodi e linguaggi visivi immediati (come la pop art o la narrazione per immagini), gli studenti esplorano il proprio nome e la propria natura profonda, traducendo i legami interpersonali nascenti in manufatti simbolici destinati allo scambio e al dono reciproco.
- Macro-area 2: Un'immersione nella biodiversità del territorio e nella chimica applicata all'arte. Gli alunni entrano in relazione con

	la natura attraverso l'osservazione guidata di foglie, fiori e scarti organici. In ottica STEAM, sperimentano attivamente i processi fisici e chimici della materia (estrazione dei pigmenti, filtrazione, reazioni agli indicatori naturali di pH) per apprendere l'antica arte della fabbricazione dei colori ecologici e della tempera biologica, educandosi allo stupore scientifico. •Macro-area 3: Un laboratorio di artigianato creativo in cui l'educazione ambientale incontra il design. Gli studenti manipolano e trasformano materiali insoliti, oggetti destinati al rifiuto e plastiche di scarto per dar vita a nuovi accessori, bijoux e piccoli manufatti originali. Il focus non è sulla standardizzazione del prodotto, ma sull'attivazione del pensiero progettuale, sul problem solving e sulla capacità di inventare soluzioni alternative sperimentando assemblaggi e prototipi. Le attività previste dal modulo vengono affrontate con un approccio attivo e induttivo (learning by doing). Il docente assume il ruolo di facilitatore dei processi creativi e relazionali, garantendo un clima di lavoro sereno, inclusivo, ludico e cooperativo. L'osservazione del grado di partecipazione, dell'evoluzione delle dinamiche di socializzazione, della capacità di collaborare e della maturazione di un atteggiamento di cura e rispetto verso l'ambiente e verso i compagni costituirà un importante momento di valutazione sul percorso fatto.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	VCMM811012
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Intrecci di Scienza e Creatività 1

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 straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	287529 - Learning by doing: let's enjoy English!

Descrizione

Il modulo, destinato alle alunne e agli alunni di quarta e quinta primaria, intende approfondire la conoscenza della lingua inglese toccando gli argomenti trattati durante l'anno scolastico.

Essendo una lingua fondamentale per un futuro in un mondo sempre più tecnologico che richiede competenze linguistiche e comunicative sempre maggiori, e indispensabile per una comunicazione internazionale, il percorso è progettato come un laboratorio linguistico in cui i bambini possono sviluppare ed esercitare le competenze di listening, reading and writing.

In particolare il modulo si propone di sviluppare ed esercitare competenze nell'ambito della produzione orale e scritta in lingua inglese. Vengono progettati contesti significativi e stimolanti, attraverso attività ludiche, per favorire l'apprendimento. Il concetto dell'imparare divertendosi è finalizzato a portare gli alunni a partecipare attivamente ad esperienze per stimolare la creatività e l'interiorizzazione di conoscenze e competenze.

Attraverso l'uso di flashcard, schede didattiche, digital board, materiale strutturato, canzoni, filmati, giochi, le alunne e gli alunni vengono accompagnati alla comprensione di semplici messaggi relativi alla vita quotidiana e a contesti di tutti i giorni, a interagire in brevi scambi comunicativi, a leggere e comprendere parole, frasi e brevi testi e a utilizzare in maniera adeguata semplici strutture grammaticali di base.

Obiettivi che si intendono raggiungere sono i seguenti:

- ampliare il lessico e metterlo in pratica
- esercitare le abilità espressivo-comunicative
- migliorare la pronuncia
- acquisire una buona fluency nella lettura di brani per giungere a brevi conversazioni in situazione
- riflettere sulle strutture linguistiche della lingua inglese
- imparare ad approcciarsi a contesti socio-culturali diversi da quello abituale

Le attività vengono presentate in forma ludica, attiva e interattiva, con un approccio di tipo laboratoriale, al fine di far agire in prima persona le allieve e gli allievi.

Lo speaking viene esercitato partendo dal lessico appreso e applicandolo a contesti già noti. L'ascolto viene affiancato dall'ascolto di dialoghi, canzoni e la visione di filmati. La lettura viene esercitata attraverso storie e dialoghi e la produzione scritta viene messa in pratica attraverso la scrittura collaborativa.

Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	VCEE811013
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Learning by doing: let's enjoy English!

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 imprenditoriale
Titolo modulo	287549 - Reporter del Futuro: Web, Podcast e TG della Scuola!
Descrizione	Il modulo intende dare vita a una vera e propria "Redazione Multimediale", dove i bambini e le bambine sono creatori attivi di contenuti. Stimolando la capacità di saper ricercare, verificare e comunicare le informazioni si favorisce lo sviluppo del pensiero critico e consapevole. Il modulo, attraverso la sperimentazione di diversi format web — come il telegiornale scolastico, il podcast audio e il quotidiano digitale — fa sì che la lingua italiana esca dai libri per diventare uno strumento vivo, concreto e interattivo. Le alunne e gli alunni imparano a osservare la realtà con gli occhi del giornalista, sviluppando al contempo competenze tecnologiche, capacità di sintesi e una profonda alfabetizzazione informativa (media literacy). Il modulo si propone di far raggiungere ad alunne e alunni i seguenti obiettivi: •Imparare a strutturare testi informativi efficaci, distinguendo le diverse tipologie di scrittura; •familiarizzare con l'uso consapevole di strumenti tecnologici per la registrazione audio (podcast), il montaggio video (telegiornale) e l'editoria web. •educare i bambini a riconoscere le fonti attendibili, comprendere il concetto di "fake news" e fare informazione in modo etico e corretto. •sviluppare le capacità comunicative e il public speaking; l'uso della voce, della postura e la gestione delle proprie emozioni davanti a un microfono o a una telecamera; •Valorizzare l'interazione e la cooperazione all'interno della redazione, dove ogni ruolo (regista, speaker, redattore, grafico) è fondamentale per il prodotto finale. Il percorso intende simulare la vita di una vera redazione giornalistica e di portare alla creazione di un Podcast e un Telegiornale Web della Scuola e di un portale web della Redazione. Il laboratorio è fondato su un approccio pratico ed esperienziale basato sull'apprendimento collaborativo, sul learning by doing e sul debugging.
Data inizio prevista	01/09/2026

Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	VCEE811013
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Reporter del Futuro: Web, Podcast e TG della Scuola!

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

MODULO

Tipo modulo	Attività ricreative e ludiche
Titolo modulo	287614 - Intrecci di Scienza e Creatività 3

Descrizione

Il modulo, pensato per supportare gli studenti nel delicato passaggio al nuovo ordine di scuola, si configura come articolato in una serie di attività mosse da un intento improntato all'accoglienza, alla facilitazione delle relazioni interpersonali e all'orientamento formativo. Sfruttando il tempo della sospensione estiva, il modulo si propone di avvicinare gli studenti alla nuova realtà scolastica fungendo da facilitatore del benessere relazionale.

Il laboratorio accompagna alunne e alunni dalla dimensione individuale alla costruzione di un'identità collettiva fondata sui principi dell'inclusione. Il fare pratico diventa lo sfondo integratore per stimolare la socializzazione, la conoscenza reciproca e il confronto costruttivo, valorizzando la diversità di ciascuno come risorsa preziosa per la comunità scolastica.

Il percorso mette al centro la crescita globale dello studente come cittadino consapevole, concentrandosi sui seguenti obiettivi trasversali:

- Esplorare la propria identità, superare gli stereotipi e riconoscere le proprie inclinazioni e potenzialità in un contesto di apprendimento non formale e non giudicante.
- Sviluppare una coscienza ecologica critica riflettendo sui concetti di consumo responsabile, fast fashion e impatto dei rifiuti, interiorizzando il principio secondo cui "ciò che sembra uno scarto può diventare una risorsa" (upcycling).
- Rinforzare l'autostima e lo spirito di iniziativa; ridurre l'ansia da prestazione scolastica attraverso compiti di realtà manuali ed esperienziali.
- Promuovere l'inclusione, il mutuo aiuto e l'integrazione di alunni con bisogni educativi speciali mediante il lavoro in piccoli gruppi e momenti di condivisione in cerchio (circle time).

Il laboratorio si articola in tre macro-aree tra loro interconnesse, caratterizzate da un approccio laboratoriale basato sul metodo del tinkering (pensare con le mani) e della metodologia STEAM:

- Macro-area 1: Attività incentrate sul gioco relazionale, sulla narrazione di sé e sulla riflessione guidata attorno alla ricerca della propria identità e all'apertura verso l'altro. Utilizzando fili, tecniche di nodi e linguaggi visivi immediati (come la pop art o la narrazione per immagini), gli studenti esplorano il proprio nome e la propria natura profonda, traducendo i legami interpersonali nascenti in manufatti simbolici destinati allo scambio e al dono reciproco.
- Macro-area 2: Un'immersione nella biodiversità del territorio e nella chimica applicata all'arte. Gli alunni entrano in relazione con

	la natura attraverso l'osservazione guidata di foglie, fiori e scarti organici. In ottica STEAM, sperimentano attivamente i processi fisici e chimici della materia (estrazione dei pigmenti, filtrazione, reazioni agli indicatori naturali di pH) per apprendere l'antica arte della fabbricazione dei colori ecologici e della tempera biologica, educandosi allo stupore scientifico. •Macro-area 3: Un laboratorio di artigianato creativo in cui l'educazione ambientale incontra il design. Gli studenti manipolano e trasformano materiali insoliti, oggetti destinati al rifiuto e plastiche di scarto per dar vita a nuovi accessori, bijoux e piccoli manufatti originali. Il focus non è sulla standardizzazione del prodotto, ma sull'attivazione del pensiero progettuale, sul problem solving e sulla capacità di inventare soluzioni alternative sperimentando assemblaggi e prototipi. Le attività previste dal modulo vengono affrontate con un approccio attivo e induttivo (learning by doing). Il docente assume il ruolo di facilitatore dei processi creativi e relazionali, garantendo un clima di lavoro sereno, inclusivo, ludico e cooperativo. L'osservazione del grado di partecipazione, dell'evoluzione delle dinamiche di socializzazione, della capacità di collaborare e della maturazione di un atteggiamento di cura e rispetto verso l'ambiente e verso i compagni costituirà un importante momento di valutazione sul percorso fatto.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	VCMM811012
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Intrecci di Scienza e Creatività 3

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	287496 - Cacciatori di forme

Descrizione

Il modulo intende adottare un approccio ludico e innovativo con l'obiettivo di abituare alunne e alunni a muoversi in situazioni matematiche non standard, a formulare congetture, ad argomentare e a discutere soluzioni, a far uso di procedimenti intuitivi e euristici. Promuovendo la valorizzazione delle abilità degli alunni di risolvere situazioni problematiche, di creare collegamenti, di riflettere, di ragionare e di comunicare, il progetto utilizza metodologie innovative che stimolano la curiosità, la collaborazione e l'uso di tecnologie per integrare conoscenze teoriche e pratiche affinché la materia diventi più inclusiva e motivante.

Il pilastro portante del modulo è legato alla "Thinking Mathematical Classroom", classe pensante, che si basa sull'apprendimento cooperativo e prevede un'organizzazione dello spazio classe con più lavagne e l'interazione tra individui, per favorire lo sviluppo di emozioni positive a sostegno di tutto il processo di apprendimento.

Il modulo intende proporre le seguenti attività:

- Esercizi alle lavagne e schede strutturate per lo sviluppo logico e di problem solving.
- Schede di pixel – art.
- Costruire geopiani con polistirolo, fermacampioni ed elastici.
- Rappresentare linee e figure geometriche sul geopiano.
- Costruire il tangram con il cartoncino colorato.
- Realizzare con il tangram figure per categorie (persone, animali e oggetti).
- Usare il tablet con l'applicazione di Geogebra per realizzare figure geometriche e figure per categorie attraverso il tangram.
- Costruire con il cartoncino colorato le figure geometriche solide.
- Giochi didattici interattivi.

Obiettivi specifici che ci si propone di conseguire con la realizzazione del modulo sono i seguenti:

- sviluppare e potenziare le capacità logiche attraverso un approccio ludico alla matematica
- Favorire il pensiero critico e la capacità di problem - solving.
- Rendere l'apprendimento significativo, coinvolgendo gli alunni in attività pratiche e concrete facilitando la costruzione di competenze durature.
- Classificare le linee in aperte/chiusure e semplici/non semplici.
- Acquisire i concetti di linea retta, spezzata e curva.
- Riconoscere, denominare e disegnare le principali figure piane: quadrato, rettangolo, triangolo, trapezio, rombo, esagono,

	pentagono, ottagono e parallelogramma. •Confrontare e ordinare grandezze omogenee. •Riconoscere negli oggetti dell'ambiente le più semplici figure geometriche solide. • Riconoscere e denominare le principali figure geometriche solide: cubo, cilindro, piramide, parallelepipedo e cono.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	VCEE811024
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Cacciatori di forme

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

MODULO

Tipo modulo	Attività ricreative e ludiche
Titolo modulo	287574 - Kumihimo lab: intrecci creativi e design sostenibile

Descrizione

Il modulo vuole offrire agli studenti della fascia 11-13 anni un'attività manuale altamente stimolante, capace di canalizzare l'energia creativa in manufatti d'uso quotidiano dal forte impatto estetico ("cool factor"). L'utilizzo dell'antica tecnica di intreccio giapponese Kumihimo, declinata attraverso l'uso del cordino cerato, permette di coniugare la precisione geometrico-matematica con l'espressione artistica.

Realizzando oggetti vicini al mondo dei ragazzi (accessori per smartphone, scarpe e borracce), si stimola la motivazione intrinseca, l'autostima e il senso di efficacia personale attraverso l'apprendimento basato sul fare (Learning by doing).

Il modulo intende stimolare l'acquisizione delle seguenti competenze:

Comprensione di algoritmi ripetitivi, calcolo delle lunghezze e delle proporzioni, simmetrie e pattern geometrici.

Analisi di schemi digitali di intreccio; comprensione del concetto di "codice"

Sviluppo della pazienza, della concentrazione, della gestione dell'errore (smontare e rimontare) e della motricità fine.

Conoscenza di una tradizione artigianale millenaria e sua reinterpretazione in chiave moderna.

Gli obiettivi che si intendono raggiungere sono interdisciplinari:

-Tecnologia/Arte: Saper progettare un oggetto partendo dal disegno tecnico alla scelta dei materiali; padroneggiare la tecnica dell'intreccio da 8 a 16 fili su telai circolari e quadrati.

-Matematica: Applicare concetti di frazioni, proporzioni (rapporto lunghezza filo/prodotto finito) e trasformazioni geometriche.

-Educazione Civica: Promuovere il valore dell'artigianato contrapposto al consumismo fast-fashion; personalizzazione e cura dei propri oggetti per prolungarne la vita.

Gli studenti nel corso del modulo sono chiamati a creare e realizzare una linea di accessori personali in cordino cerato (materiale resistente, idrorepellente e dai colori brillanti).

La didattica laboratoriale e il peer to peer accompagnano allieve e allievi in un percorso che valorizza l'aspetto inclusivo finalizzato alla gestione autonoma dell'errore e di attività di problem solving. Il progetto garantisce un'altissima visibilità interna ed esterna. Gli studenti indosseranno quotidianamente a scuola i prodotti del loro lavoro (lacci, tracolle, cavi decorati), trasformandosi in "ambasciatori" di una manualità creativa e sostenibile.

Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	VCMM811012
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Kumihimo lab: intrecci creativi e design sostenibile

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 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

