

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

CANDIDATURA N. 35842

ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.C. CANTU' 2
Codice meccanografico	COIC838002
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA FOSSANO,34
Provincia	COMO
Comune	CANTU'
CAP	22063
Telefono	031714378
Email	COIC838002@istruzione.it
Sito web	https://iccantu2.edu.it/
Numero Alunni	1091
Plessi	COIC838002 COEE838014 COEE838025 COEE838036 COEE838047 COEE838058 COMM838013

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2026-2027
Istituto	COIC838002 - I.C. CANTU' 2
Codice candidatura	35842
Importo totale richiesto	€ 78.780,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	6
Data Delibera Collegio docenti	26/05/2026
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	80
Data Delibera Consiglio d'istituto	26/05/2026

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - Scuola oltre i banchi: il gioco della scoperta	€ 78.780,00
TOTALE PROGETTI	€ 78.780,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	La valigia delle storie : Attori in gioco _Munari	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	La Valigia delle storie: Attori in gioco _Casati	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	La valigia delle Storie: Attori in gioco _Fecchio	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	La Valigia delle storie: Attori in gioco _Marelli	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Sound Lab: Generazioni in Ritmo tra Note e Creatività	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	English in Action: Avventure in Lingua tra Gioco e Scoperta _Marelli	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	English in Action: Avventure in Lingua tra Gioco e Scoperta _Casati	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	English in Action: Avventure in Lingua tra Gioco e Scoperta _Munari	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	English in Action: Avventure in Lingua tra Gioco e Scoperta _Fecchio	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Codici in gioco: Piccoli inventori digitali _Fecchio	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Codici in gioco: piccoli inventori digitali _Casati	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Codici in gioco: Piccoli inventori digitali _Munari	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Codici in gioco: Piccoli inventori digitali _Marelli	€ 6.060,00
TOTALE MODULI			€ 78.780,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Scuola oltre i banchi: il gioco della scoperta

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - Scuola oltre i banchi: il gioco della scoperta
Descrizione	Il progetto nasce con l'obiettivo di trasformare lo spazio scolastico in un centro di aggregazione, creatività e sperimentazione aperto al territorio, capace di estendersi oltre il calendario tradizionale e l'orario delle lezioni. Rivolto agli alunni della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado, il piano vuole abbattere il muro della "didattica frontale" per dare spazio a un apprendimento esperienziale, dove il gioco, il fare e il toccare con mano diventano il motore della conoscenza. I Pilastri delle Attività Il cuore del progetto si articola su quattro percorsi modulari e interconnessi, pensati per stimolare intelligenze multiple e fasce d'età diverse: Teatro (Espressione e Corporeità): Per imparare a conoscersi, gestire le emozioni e fare squadra, usando la voce e il corpo come strumenti di relazione. Coding (Logica e Creatività Digitale): Per passare da fruitori passivi a creatori consapevoli di tecnologia, sviluppando il pensiero computazionale attraverso il gioco. Musica (Ascolto e Ritmo): Un linguaggio universale per sviluppare l'armonia del gruppo, la coordinazione e il piacere della condivisione sonora. Inglese (Global Citizenship): Appreso in modo naturale e immersivo, attraverso role-play, canzoni e attività interattive, lontano dai classici libri di testo. Obiettivi Educativi L'intento principale non è "andare a scuola d'estate", ma vivere la scuola in modo nuovo. Il progetto punta a: Contrastare l'isolamento e la povertà educativa, offrendo un presidio sicuro e stimolante nel periodo estivo e extrascolastico. Sviluppare le soft skills (empatia, problem solving, collaborazione). Permettere ai ragazzi di riappropriarsi degli spazi scolastici con un senso di appartenenza rinnovato, trasformando l'aula in un laboratorio di possibilità
Codice CUP	I34D26003920007

Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Numero moduli	13
Importo richiesto	€ 78.780,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	271310 - Codici in gioco: Piccoli inventori digitali_Fecchio

Descrizione

Il laboratorio di coding apre le porte a un'avventura straordinaria nel mondo dell'immaginazione digitale, offrendo ai bambini la possibilità di smettere di essere semplici spettatori della tecnologia per diventarne i veri creatori. Attraverso l'utilizzo combinato di Scratch e dei kit di robotica educativa LEGO Spike, l'aula si trasforma in un vero e proprio atelier creativo dove la logica si intreccia continuamente con la manualità e il gioco. Non si tratta di una lezione di informatica tradizionale fatta di regole astratte, ma di un viaggio esperienziale in cui le idee prendono vita non solo sullo schermo, ma anche nella realtà fisica.

Entrando in questo laboratorio, i bambini si troveranno immersi in un ambiente stimolante e fortemente collaborativo. Sperimenteranno la magia di incastrare i famosi mattoncini colorati per costruire piccoli robot, veicoli o creature semoventi, per poi animarli sul computer combinando blocchi di codice intuitivi. Passo dopo passo, i piccoli inventori scopriranno come dialogare con motori, sensori di colore e di distanza, imparando a far muovere le proprie creazioni nello spazio, a farle reagire agli ostacoli e a farle interagire con l'ambiente circostante. Toccare con mano e vedere il proprio robot muoversi sul pavimento grazie al codice appena scritto trasforma l'astrazione della programmazione in qualcosa di incredibilmente vivo, concreto e gratificante.

Il cuore pedagogico del progetto risiede nello sviluppo del pensiero computazionale e nella valorizzazione dell'errore come risorsa. Sotto la guida dell'esperto, i bambini sperimenteranno che quando un meccanismo si inceppa o un codice non funziona, non si tratta di un fallimento ma di un enigma da risolvere, una sfida che stimola la pazienza, la concentrazione e il ragionamento logico. Lavorando in piccoli gruppi di progettazione, i ragazzi impareranno a dividersi i compiti, a condividere le soluzioni e a collaborare per superare gli ostacoli, valorizzando le intuizioni di ciascuno e sviluppando una forte autostima di fronte alle sfide tecnologiche.

L'obiettivo profondo dell'esperienza è quello di dotare i bambini di una nuova chiave di lettura della realtà, unendo la precisione della scienza alla libertà dell'espressione e della manualità. Insegnare il coding e la robotica attraverso il gioco permette di allenare il problem-solving in modo del tutto naturale, dimostrando che la tecnologia può essere uno straordinario strumento per costruire, inventare e continuare a vivere la scuola oltre i banchi tradizionali come un laboratorio di scoperta, ingegno e innovazione condivisa.

Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	COEE838025
Numero destinatari	50
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Codici in gioco: Piccoli inventori digitali_Fecchio

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	271402 - English in Action: Avventure in Lingua tra Gioco e Scoperta_Marelli

Descrizione	Il laboratorio di inglese si propone di scardinare l'approccio didattico tradizionale per trasformare l'apprendimento linguistico in un'esperienza viva, naturale e profondamente divertente. Lontano dai classici libri di testo, dalle regole grammaticali astratte e dai banchi di scuola, i bambini avranno la possibilità di immergersi nella lingua inglese attraverso una dimensione puramente ludica ed esperienziale. Sotto la guida di esperti qualificati, la scuola diventa uno spazio internazionale dove l'inglese non è una materia da studiare, ma un magico strumento di comunicazione per esplorare il mondo, giocare e fare nuove amicizie. Entrando in questo laboratorio, i bambini si troveranno immersi in un contesto stimolante e interattivo in cui la parola d'ordine è "fare". Sperimenteranno la lingua attraverso il movimento, la musica e l'espressività corporea, partecipando a dinamici giochi di squadra, cacce al tesoro, attività di role-play e simulazioni di situazioni quotidiane. Le canzoni, i ritmi e la narrazione di storie animate diventeranno veicoli formidabili per assimilare suoni, vocaboli e strutture linguistiche in modo del tutto spontaneo e senza sforzo. Toccare con mano gli oggetti durante le attività pratiche, mimare le azioni e associare la parola al gesto permetterà ai piccoli partecipanti di interiorizzare la nuova lingua con la stessa naturalezza con cui hanno appreso la propria. Il cuore pedagogico del progetto risiede nel superamento del timore dell'errore e nel potenziamento della fiducia in se stessi. In questo spazio protetto e non giudicante, ogni tentativo di comunicazione viene valorizzato e l'errore di pronuncia o di sintassi diventa semplicemente una tappa naturale del viaggio di scoperta. Lavorando in gruppo e cooperando per raggiungere gli obiettivi dei vari giochi, i bambini impareranno ad ascoltarsi, a sostenersi a vicenda e a comunicare abbattendo ogni barriera linguistica, sviluppando una forte autostima e un atteggiamento di grande apertura verso l'altro. L'obiettivo profondo dell'esperienza è quello di accendere nei bambini una scintilla di curiosità e passione per le lingue straniere, fornendo loro le chiavi per diventare futuri cittadini del mondo. Utilizzare l'inglese come veicolo di gioco e di relazione permette di unire l'utilità formativa al piacere della condivisione, dimostrando che si può continuare a vivere la scuola oltre l'orario scolastico come un territorio d'avventura aperto a nuove culture, dove imparare significa prima di tutto emozionarsi e divertirsi insieme.
Data inizio prevista	01/09/2026

Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	COEE838047
Numero destinatari	50
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

English in Action: Avventure in Lingua tra Gioco e Scoperta_Marelli

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	271394 - English in Action: Avventure in Lingua tra Gioco e Scoperta_Casati

Descrizione	Il laboratorio di inglese si propone di scardinare l'approccio didattico tradizionale per trasformare l'apprendimento linguistico in un'esperienza viva, naturale e profondamente divertente. Lontano dai classici libri di testo, dalle regole grammaticali astratte e dai banchi di scuola, i bambini avranno la possibilità di immergersi nella lingua inglese attraverso una dimensione puramente ludica ed esperienziale. Sotto la guida di esperti qualificati, la scuola diventa uno spazio internazionale dove l'inglese non è una materia da studiare, ma un magico strumento di comunicazione per esplorare il mondo, giocare e fare nuove amicizie. Entrando in questo laboratorio, i bambini si troveranno immersi in un contesto stimolante e interattivo in cui la parola d'ordine è "fare". Sperimenteranno la lingua attraverso il movimento, la musica e l'espressività corporea, partecipando a dinamici giochi di squadra, cacce al tesoro, attività di role-play e simulazioni di situazioni quotidiane. Le canzoni, i ritmi e la narrazione di storie animate diventeranno veicoli formidabili per assimilare suoni, vocaboli e strutture linguistiche in modo del tutto spontaneo e senza sforzo. Toccare con mano gli oggetti durante le attività pratiche, mimare le azioni e associare la parola al gesto permetterà ai piccoli partecipanti di interiorizzare la nuova lingua con la stessa naturalezza con cui hanno appreso la propria. Il cuore pedagogico del progetto risiede nel superamento del timore dell'errore e nel potenziamento della fiducia in se stessi. In questo spazio protetto e non giudicante, ogni tentativo di comunicazione viene valorizzato e l'errore di pronuncia o di sintassi diventa semplicemente una tappa naturale del viaggio di scoperta. Lavorando in gruppo e cooperando per raggiungere gli obiettivi dei vari giochi, i bambini impareranno ad ascoltarsi, a sostenersi a vicenda e a comunicare abbattendo ogni barriera linguistica, sviluppando una forte autostima e un atteggiamento di grande apertura verso l'altro. L'obiettivo profondo dell'esperienza è quello di accendere nei bambini una scintilla di curiosità e passione per le lingue straniere, fornendo loro le chiavi per diventare futuri cittadini del mondo. Utilizzare l'inglese come veicolo di gioco e di relazione permette di unire l'utilità formativa al piacere della condivisione, dimostrando che si può continuare a vivere la scuola oltre l'orario scolastico come un territorio d'avventura aperto a nuove culture, dove imparare significa prima di tutto emozionarsi e divertirsi insieme.
Data inizio prevista	01/09/2026

Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	COEE838036
Numero destinatari	50
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

English in Action: Avventure in Lingua tra Gioco e Scoperta_Casati

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	271356 - English in Action: Avventure in Lingua tra Gioco e Scoperta_Munari

Descrizione	Il laboratorio di inglese si propone di scardinare l'approccio didattico tradizionale per trasformare l'apprendimento linguistico in un'esperienza viva, naturale e profondamente divertente. Lontano dai classici libri di testo, dalle regole grammaticali astratte e dai banchi di scuola, i bambini avranno la possibilità di immergersi nella lingua inglese attraverso una dimensione puramente ludica ed esperienziale. Sotto la guida di esperti qualificati, la scuola diventa uno spazio internazionale dove l'inglese non è una materia da studiare, ma un magico strumento di comunicazione per esplorare il mondo, giocare e fare nuove amicizie. Entrando in questo laboratorio, i bambini si troveranno immersi in un contesto stimolante e interattivo in cui la parola d'ordine è "fare". Sperimenteranno la lingua attraverso il movimento, la musica e l'espressività corporea, partecipando a dinamici giochi di squadra, cacce al tesoro, attività di role-play e simulazioni di situazioni quotidiane. Le canzoni, i ritmi e la narrazione di storie animate diventeranno veicoli formidabili per assimilare suoni, vocaboli e strutture linguistiche in modo del tutto spontaneo e senza sforzo. Toccare con mano gli oggetti durante le attività pratiche, mimare le azioni e associare la parola al gesto permetterà ai piccoli partecipanti di interiorizzare la nuova lingua con la stessa naturalezza con cui hanno appreso la propria. Il cuore pedagogico del progetto risiede nel superamento del timore dell'errore e nel potenziamento della fiducia in se stessi. In questo spazio protetto e non giudicante, ogni tentativo di comunicazione viene valorizzato e l'errore di pronuncia o di sintassi diventa semplicemente una tappa naturale del viaggio di scoperta. Lavorando in gruppo e cooperando per raggiungere gli obiettivi dei vari giochi, i bambini impareranno ad ascoltarsi, a sostenersi a vicenda e a comunicare abbattendo ogni barriera linguistica, sviluppando una forte autostima e un atteggiamento di grande apertura verso l'altro. L'obiettivo profondo dell'esperienza è quello di accendere nei bambini una scintilla di curiosità e passione per le lingue straniere, fornendo loro le chiavi per diventare futuri cittadini del mondo. Utilizzare l'inglese come veicolo di gioco e di relazione permette di unire l'utilità formativa al piacere della condivisione, dimostrando che si può continuare a vivere la scuola oltre l'orario scolastico come un territorio d'avventura aperto a nuove culture, dove imparare significa prima di tutto emozionarsi e divertirsi insieme
Data inizio prevista	01/09/2026

Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	COEE838014
Numero destinatari	50
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

English in Action: Avventure in Lingua tra Gioco e Scoperta_Munari

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	271241 - La valigia delle storie : Attori in gioco_Munari
Descrizione	Il laboratorio teatrale si propone come un viaggio affascinante dentro la scatola magica della fantasia, uno spazio protetto in cui i bambini non entrano per imparare copioni a memoria o per rincorrere la perfezione di una performance, ma per scoprire il piacere di raccontarsi. Liberata l'aula dai banchi, l'ambiente si trasforma in un palcoscenico vivo dove non esiste l'errore, ma solo la bellezza del tentativo e della sperimentazione. In questo percorso i bambini troveranno un'atmosfera accogliente e giocosa, fatta di complicità e ascolto reciproco. Sperimenteranno prima di tutto il valore del gruppo attraverso giochi di relazione e di fiducia che insegnano a fare squadra e a guardare l'altro con occhi nuovi. Muovendosi liberamente nello spazio, utilizzeranno il corpo e il gesto come strumenti per comunicare anche senza le parole, esplorando la consapevolezza del movimento e l'espressività del mimo. La voce diventerà un gioco di ritmi e di suoni, mentre oggetti semplici, stoffe colorate e piccoli travestimenti si trasformeranno nei catalizzatori di mille avventure, capaci di evocare mondi fantastici e personaggi straordinari in un istante. Un posto centrale sarà dedicato al viaggio dentro il mondo delle emozioni: i bambini impareranno a dare un nome, un corpo e una voce alla felicità, alla paura, alla rabbia o allo stupore, canalizzando la propria energia emotiva in modo creativo e sicuro attraverso l'improvvisazione guidata. L'obiettivo pedagogico profondo di questa esperienza è quello di coltivare l'empatia, permettendo a ciascuno di mettersi nei panni dell'altro e di valorizzare la propria unicità come una ricchezza per l'intero gruppo. Il teatro diventa così un potente alleato dell'autostima: aiuta i bambini più timidi a trovare la propria voce e a vincere le insicurezze, e offre ai più esuberanti un linguaggio strutturato per esprimersi. Le competenze che si sviluppano sono quelle della vita: saper ascoltare, collaborare per un fine comune, superare i conflitti e guardare il mondo da punti di vista diversi, continuando a vivere la scuola come un'avventura meravigliosa.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/07/2027

Sede dove è previsto il modulo	COEE838014
Numero destinatari	50
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

La valigia delle storie : Attori in gioco_Munari

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	271319 - Codici in gioco: piccoli inventori digitali_Casati

Descrizione

Il laboratorio di coding apre le porte a un'avventura straordinaria nel mondo dell'immaginazione digitale, offrendo ai bambini la possibilità di smettere di essere semplici spettatori della tecnologia per diventarne i veri creatori. Attraverso l'utilizzo combinato di Scratch e dei kit di robotica educativa LEGO Spike, l'aula si trasforma in un vero e proprio atelier creativo dove la logica si intreccia continuamente con la manualità e il gioco. Non si tratta di una lezione di informatica tradizionale fatta di regole astratte, ma di un viaggio esperienziale in cui le idee prendono vita non solo sullo schermo, ma anche nella realtà fisica.

Entrando in questo laboratorio, i bambini si troveranno immersi in un ambiente stimolante e fortemente collaborativo. Sperimenteranno la magia di incastrare i famosi mattoncini colorati per costruire piccoli robot, veicoli o creature semoventi, per poi animarli sul computer combinando blocchi di codice intuitivi. Passo dopo passo, i piccoli inventori scopriranno come dialogare con motori, sensori di colore e di distanza, imparando a far muovere le proprie creazioni nello spazio, a farle reagire agli ostacoli e a farle interagire con l'ambiente circostante. Toccare con mano e vedere il proprio robot muoversi sul pavimento grazie al codice appena scritto trasforma l'astrazione della programmazione in qualcosa di incredibilmente vivo, concreto e gratificante.

Il cuore pedagogico del progetto risiede nello sviluppo del pensiero computazionale e nella valorizzazione dell'errore come risorsa. Sotto la guida dell'esperto, i bambini sperimenteranno che quando un meccanismo si inceppa o un codice non funziona, non si tratta di un fallimento ma di un enigma da risolvere, una sfida che stimola la pazienza, la concentrazione e il ragionamento logico. Lavorando in piccoli gruppi di progettazione, i ragazzi impareranno a dividersi i compiti, a condividere le soluzioni e a collaborare per superare gli ostacoli, valorizzando le intuizioni di ciascuno e sviluppando una forte autostima di fronte alle sfide tecnologiche.

L'obiettivo profondo dell'esperienza è quello di dotare i bambini di una nuova chiave di lettura della realtà, unendo la precisione della scienza alla libertà dell'espressione e della manualità. Insegnare il coding e la robotica attraverso il gioco permette di allenare il problem-solving in modo del tutto naturale, dimostrando che la tecnologia può essere uno straordinario strumento per costruire, inventare e continuare a vivere la scuola oltre i banchi tradizionali come un laboratorio di scoperta, ingegno e innovazione condivisa.

Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	COEE838036
Numero destinatari	50
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Codici in gioco: piccoli inventori digitali_Casati

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	271300 - Codici in gioco: Piccoli inventori digitali_Munari

Descrizione

Il laboratorio di coding apre le porte a un'avventura straordinaria nel mondo dell'immaginazione digitale, offrendo ai bambini la possibilità di smettere di essere semplici spettatori della tecnologia per diventarne i veri creatori. Attraverso l'utilizzo combinato di Scratch e dei kit di robotica educativa LEGO Spike, l'aula si trasforma in un vero e proprio atelier creativo dove la logica si intreccia continuamente con la manualità e il gioco. Non si tratta di una lezione di informatica tradizionale fatta di regole astratte, ma di un viaggio esperienziale in cui le idee prendono vita non solo sullo schermo, ma anche nella realtà fisica.

Entrando in questo laboratorio, i bambini si troveranno immersi in un ambiente stimolante e fortemente collaborativo. Sperimenteranno la magia di incastrare i famosi mattoncini colorati per costruire piccoli robot, veicoli o creature semoventi, per poi animarli sul computer combinando blocchi di codice intuitivi. Passo dopo passo, i piccoli inventori scopriranno come dialogare con motori, sensori di colore e di distanza, imparando a far muovere le proprie creazioni nello spazio, a farle reagire agli ostacoli e a farle interagire con l'ambiente circostante. Toccare con mano e vedere il proprio robot muoversi sul pavimento grazie al codice appena scritto trasforma l'astrazione della programmazione in qualcosa di incredibilmente vivo, concreto e gratificante.

Il cuore pedagogico del progetto risiede nello sviluppo del pensiero computazionale e nella valorizzazione dell'errore come risorsa. Sotto la guida dell'esperto, i bambini sperimenteranno che quando un meccanismo si inceppa o un codice non funziona, non si tratta di un fallimento ma di un enigma da risolvere, una sfida che stimola la pazienza, la concentrazione e il ragionamento logico. Lavorando in piccoli gruppi di progettazione, i ragazzi impareranno a dividersi i compiti, a condividere le soluzioni e a collaborare per superare gli ostacoli, valorizzando le intuizioni di ciascuno e sviluppando una forte autostima di fronte alle sfide tecnologiche.

L'obiettivo profondo dell'esperienza è quello di dotare i bambini di una nuova chiave di lettura della realtà, unendo la precisione della scienza alla libertà dell'espressione e della manualità. Insegnare il coding e la robotica attraverso il gioco permette di allenare il problem-solving in modo del tutto naturale, dimostrando che la tecnologia può essere uno straordinario strumento per costruire, inventare e continuare a vivere la scuola oltre i banchi tradizionali come un laboratorio di scoperta, ingegno e innovazione condivisa.

Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	COEE838014
Numero destinatari	50
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Codici in gioco: Piccoli inventori digitali_Munari

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	271257 - La Valigia delle storie: Attori in gioco _Casati
Descrizione	Il laboratorio teatrale si propone come un viaggio affascinante dentro la scatola magica della fantasia, uno spazio protetto in cui i bambini non entrano per imparare copioni a memoria o per rincorrere la perfezione di una performance, ma per scoprire il piacere di raccontarsi. Liberata l'aula dai banchi, l'ambiente si trasforma in un palcoscenico vivo dove non esiste l'errore, ma solo la bellezza del tentativo e della sperimentazione. In questo percorso i bambini troveranno un'atmosfera accogliente e giocosa, fatta di complicità e ascolto reciproco. Sperimenteranno prima di tutto il valore del gruppo attraverso giochi di relazione e di fiducia che insegnano a fare squadra e a guardare l'altro con occhi nuovi. Muovendosi liberamente nello spazio, utilizzeranno il corpo e il gesto come strumenti per comunicare anche senza le parole, esplorando la consapevolezza del movimento e l'espressività del mimo. La voce diventerà un gioco di ritmi e di suoni, mentre oggetti semplici, stoffe colorate e piccoli travestimenti si trasformeranno nei catalizzatori di mille avventure, capaci di evocare mondi fantastici e personaggi straordinari in un istante. Un posto centrale sarà dedicato al viaggio dentro il mondo delle emozioni: i bambini impareranno a dare un nome, un corpo e una voce alla felicità, alla paura, alla rabbia o allo stupore, canalizzando la propria energia emotiva in modo creativo e sicuro attraverso l'improvvisazione guidata. L'obiettivo pedagogico profondo di questa esperienza è quello di coltivare l'empatia, permettendo a ciascuno di mettersi nei panni dell'altro e di valorizzare la propria unicità come una ricchezza per l'intero gruppo. Il teatro diventa così un potente alleato dell'autostima: aiuta i bambini più timidi a trovare la propria voce e a vincere le insicurezze, e offre ai più esuberanti un linguaggio strutturato per esprimersi. Le competenze che si sviluppano sono quelle della vita: saper ascoltare, collaborare per un fine comune, superare i conflitti e guardare il mondo da punti di vista diversi, continuando a vivere la scuola come un'avventura meravigliosa.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/08/2027

Sede dove è previsto il modulo	COEE838036
Numero destinatari	50
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

La Valigia delle storie: Attori in gioco _Casati

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	271224 - La valigia delle Storie: Attori in gioco_Fecchio
Descrizione	Il laboratorio teatrale si propone come un viaggio affascinante dentro la scatola magica della fantasia, uno spazio protetto in cui i bambini non entrano per imparare copioni a memoria o per rincorrere la perfezione di una performance, ma per scoprire il piacere di raccontarsi. Liberata l'aula dai banchi, l'ambiente si trasforma in un palcoscenico vivo dove non esiste l'errore, ma solo la bellezza del tentativo e della sperimentazione. In questo percorso i bambini troveranno un'atmosfera accogliente e giocosa, fatta di complicità e ascolto reciproco. Sperimenteranno prima di tutto il valore del gruppo attraverso giochi di relazione e di fiducia che insegnano a fare squadra e a guardare l'altro con occhi nuovi. Muovendosi liberamente nello spazio, utilizzeranno il corpo e il gesto come strumenti per comunicare anche senza le parole, esplorando la consapevolezza del movimento e l'espressività del mimo. La voce diventerà un gioco di ritmi e di suoni, mentre oggetti semplici, stoffe colorate e piccoli travestimenti si trasformeranno nei catalizzatori di mille avventure, capaci di evocare mondi fantastici e personaggi straordinari in un istante. Un posto centrale sarà dedicato al viaggio dentro il mondo delle emozioni: i bambini impareranno a dare un nome, un corpo e una voce alla felicità, alla paura, alla rabbia o allo stupore, canalizzando la propria energia emotiva in modo creativo e sicuro attraverso l'improvvisazione guidata. L'obiettivo pedagogico profondo di questa esperienza è quello di coltivare l'empatia, permettendo a ciascuno di mettersi nei panni dell'altro e di valorizzare la propria unicità come una ricchezza per l'intero gruppo. Il teatro diventa così un potente alleato dell'autostima: aiuta i bambini più timidi a trovare la propria voce e a vincere le insicurezze, e offre ai più esuberanti un linguaggio strutturato per esprimersi. Le competenze che si sviluppano sono quelle della vita: saper ascoltare, collaborare per un fine comune, superare i conflitti e guardare il mondo da punti di vista diversi, continuando a vivere la scuola come un'avventura meravigliosa.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/07/2027

Sede dove è previsto il modulo	COEE838025
Numero destinatari	50
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

La valigia delle Storie: Attori in gioco_Fecchio

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	271329 - Codici in gioco: Piccoli inventori digitali_Marelli

Descrizione

Il laboratorio di coding apre le porte a un'avventura straordinaria nel mondo dell'immaginazione digitale, offrendo ai bambini la possibilità di smettere di essere semplici spettatori della tecnologia per diventarne i veri creatori. Attraverso l'utilizzo combinato di Scratch e dei kit di robotica educativa LEGO Spike, l'aula si trasforma in un vero e proprio atelier creativo dove la logica si intreccia continuamente con la manualità e il gioco. Non si tratta di una lezione di informatica tradizionale fatta di regole astratte, ma di un viaggio esperienziale in cui le idee prendono vita non solo sullo schermo, ma anche nella realtà fisica.

Entrando in questo laboratorio, i bambini si troveranno immersi in un ambiente stimolante e fortemente collaborativo. Sperimenteranno la magia di incastrare i famosi mattoncini colorati per costruire piccoli robot, veicoli o creature semoventi, per poi animarli sul computer combinando blocchi di codice intuitivi. Passo dopo passo, i piccoli inventori scopriranno come dialogare con motori, sensori di colore e di distanza, imparando a far muovere le proprie creazioni nello spazio, a farle reagire agli ostacoli e a farle interagire con l'ambiente circostante. Toccare con mano e vedere il proprio robot muoversi sul pavimento grazie al codice appena scritto trasforma l'astrazione della programmazione in qualcosa di incredibilmente vivo, concreto e gratificante.

Il cuore pedagogico del progetto risiede nello sviluppo del pensiero computazionale e nella valorizzazione dell'errore come risorsa. Sotto la guida dell'esperto, i bambini sperimenteranno che quando un meccanismo si inceppa o un codice non funziona, non si tratta di un fallimento ma di un enigma da risolvere, una sfida che stimola la pazienza, la concentrazione e il ragionamento logico. Lavorando in piccoli gruppi di progettazione, i ragazzi impareranno a dividersi i compiti, a condividere le soluzioni e a collaborare per superare gli ostacoli, valorizzando le intuizioni di ciascuno e sviluppando una forte autostima di fronte alle sfide tecnologiche.

L'obiettivo profondo dell'esperienza è quello di dotare i bambini di una nuova chiave di lettura della realtà, unendo la precisione della scienza alla libertà dell'espressione e della manualità. Insegnare il coding e la robotica attraverso il gioco permette di allenare il problem-solving in modo del tutto naturale, dimostrando che la tecnologia può essere uno straordinario strumento per costruire, inventare e continuare a vivere la scuola oltre i banchi tradizionali come un laboratorio di scoperta, ingegno e innovazione condivisa.

Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	COEE838047
Numero destinatari	50
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Codici in gioco: Piccoli inventori digitali_Marelli

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	271369 - English in Action: Avventure in Lingua tra Gioco e Scoperta_Fecchio

Descrizione	Il laboratorio di inglese si propone di scardinare l'approccio didattico tradizionale per trasformare l'apprendimento linguistico in un'esperienza viva, naturale e profondamente divertente. Lontano dai classici libri di testo, dalle regole grammaticali astratte e dai banchi di scuola, i bambini avranno la possibilità di immergersi nella lingua inglese attraverso una dimensione puramente ludica ed esperienziale. Sotto la guida di esperti qualificati, la scuola diventa uno spazio internazionale dove l'inglese non è una materia da studiare, ma un magico strumento di comunicazione per esplorare il mondo, giocare e fare nuove amicizie. Entrando in questo laboratorio, i bambini si troveranno immersi in un contesto stimolante e interattivo in cui la parola d'ordine è "fare". Sperimenteranno la lingua attraverso il movimento, la musica e l'espressività corporea, partecipando a dinamici giochi di squadra, cacce al tesoro, attività di role-play e simulazioni di situazioni quotidiane. Le canzoni, i ritmi e la narrazione di storie animate diventeranno veicoli formidabili per assimilare suoni, vocaboli e strutture linguistiche in modo del tutto spontaneo e senza sforzo. Toccare con mano gli oggetti durante le attività pratiche, mimare le azioni e associare la parola al gesto permetterà ai piccoli partecipanti di interiorizzare la nuova lingua con la stessa naturalezza con cui hanno appreso la propria. Il cuore pedagogico del progetto risiede nel superamento del timore dell'errore e nel potenziamento della fiducia in se stessi. In questo spazio protetto e non giudicante, ogni tentativo di comunicazione viene valorizzato e l'errore di pronuncia o di sintassi diventa semplicemente una tappa naturale del viaggio di scoperta. Lavorando in gruppo e cooperando per raggiungere gli obiettivi dei vari giochi, i bambini impareranno ad ascoltarsi, a sostenersi a vicenda e a comunicare abbattendo ogni barriera linguistica, sviluppando una forte autostima e un atteggiamento di grande apertura verso l'altro. L'obiettivo profondo dell'esperienza è quello di accendere nei bambini una scintilla di curiosità e passione per le lingue straniere, fornendo loro le chiavi per diventare futuri cittadini del mondo. Utilizzare l'inglese come veicolo di gioco e di relazione permette di unire l'utilità formativa al piacere della condivisione, dimostrando che si può continuare a vivere la scuola oltre l'orario scolastico come un territorio d'avventura aperto a nuove culture, dove imparare significa prima di tutto emozionarsi e divertirsi insieme
Data inizio prevista	01/09/2026

Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	COEE838025
Numero destinatari	50
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

English in Action: Avventure in Lingua tra Gioco e Scoperta_Fecchio

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	271274 - La Valigia delle storie: Attori in gioco_Marelli
Descrizione	Il laboratorio teatrale si propone come un viaggio affascinante dentro la scatola magica della fantasia, uno spazio protetto in cui i bambini non entrano per imparare copioni a memoria o per rincorrere la perfezione di una performance, ma per scoprire il piacere di raccontarsi. Liberata l'aula dai banchi, l'ambiente si trasforma in un palcoscenico vivo dove non esiste l'errore, ma solo la bellezza del tentativo e della sperimentazione. In questo percorso i bambini troveranno un'atmosfera accogliente e giocosa, fatta di complicità e ascolto reciproco. Sperimenteranno prima di tutto il valore del gruppo attraverso giochi di relazione e di fiducia che insegnano a fare squadra e a guardare l'altro con occhi nuovi. Muovendosi liberamente nello spazio, utilizzeranno il corpo e il gesto come strumenti per comunicare anche senza le parole, esplorando la consapevolezza del movimento e l'espressività del mimo. La voce diventerà un gioco di ritmi e di suoni, mentre oggetti semplici, stoffe colorate e piccoli travestimenti si trasformeranno nei catalizzatori di mille avventure, capaci di evocare mondi fantastici e personaggi straordinari in un istante. Un posto centrale sarà dedicato al viaggio dentro il mondo delle emozioni: i bambini impareranno a dare un nome, un corpo e una voce alla felicità, alla paura, alla rabbia o allo stupore, canalizzando la propria energia emotiva in modo creativo e sicuro attraverso l'improvvisazione guidata. L'obiettivo pedagogico profondo di questa esperienza è quello di coltivare l'empatia, permettendo a ciascuno di mettersi nei panni dell'altro e di valorizzare la propria unicità come una ricchezza per l'intero gruppo. Il teatro diventa così un potente alleato dell'autostima: aiuta i bambini più timidi a trovare la propria voce e a vincere le insicurezze, e offre ai più esuberanti un linguaggio strutturato per esprimersi. Le competenze che si sviluppano sono quelle della vita: saper ascoltare, collaborare per un fine comune, superare i conflitti e guardare il mondo da punti di vista diversi, continuando a vivere la scuola come un'avventura meravigliosa.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/08/2027

Sede dove è previsto il modulo	COEE838047
Numero destinatari	50
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

La Valigia delle storie: Attori in gioco_Marelli

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	274861 - Sound Lab: Generazioni in Ritmo tra Note e Creatività

Descrizione

Il laboratorio musicale si propone come uno spazio di espressione, ascolto e sperimentazione, pensato per intercettare i bisogni comunicativi e l'energia tipica dei ragazzi della scuola secondaria. In un'età in cui la musica rappresenta un elemento fondamentale per la costruzione dell'identità e per le relazioni sociali, la scuola apre le sue porte per trasformarsi in uno studio di registrazione e in una sala prove aperta. Lontano dallo studio teorico delle partiture, i ragazzi avranno la possibilità di esplorare la musica come un linguaggio vivo, immediato e accessibile a tutti, indipendentemente dalle competenze di partenza.

Entrando in questo laboratorio, i partecipanti si troveranno immersi in una dimensione dinamica e laboratoriale. Sperimenteranno la forza del ritmo attraverso attività di body percussion e l'uso di percussioni, scoprendo come il proprio corpo e gli strumenti possano diventare canali per liberare le emozioni e sintonizzarsi con gli altri. Accanto agli strumenti tradizionali, i ragazzi esploreranno le potenzialità delle nuove tecnologie musicali, cimentandosi con software di produzione digitale, loop station e tastiere per creare arrangiamenti, basi e paesaggi sonori originali. Dalla fusione tra la manualità del suonare insieme e l'innovazione digitale, i ragazzi vedranno nascere brani musicali collettivi, toccando con mano il processo creativo che sta dietro alla musica che ascoltano ogni giorno.

Il cuore pedagogico del progetto risiede nel valore del "fare musica insieme" (ensemble) come palestra di cittadinanza e di crescita personale. Sotto la guida dell'esperto, i ragazzi sperimenteranno che in un'orchestra o in una band ogni singolo suono è importante, ma solo se capace di mettersi in ascolto e in armonia con gli altri. Questo approccio stimola il rispetto reciproco, la cooperazione e la capacità di negoziare le scelte creative all'interno del gruppo. Il laboratorio diventa così un luogo protetto dove incanalare le tensioni, superare le insicurezze tipiche dell'adolescenza e trasformare l'errore o la dissonanza in un'opportunità di improvvisazione e di ricerca stilistica.

L'obiettivo profondo dell'esperienza è quello di offrire ai ragazzi una chiave per interpretare e comunicare il proprio mondo interiore, promuovendo il benessere relazionale attraverso l'arte. Trasformare la scuola in un grande laboratorio musicale estivo ed extrascolastico significa dare ai ragazzi un'alternativa stimolante alla routine, permettendo loro di vivere l'ambiente scolastico come un territorio di aggregazione positiva, dove la passione per la musica diventa un ponte per stringere legami, esprimere il proprio talento e crescere insieme.

Data inizio prevista	07/09/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	COMM838013
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Sound Lab: Generazioni in Ritmo tra Note e Creatività

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

