AVVISO - 81652, 23/05/2025, FSE+, Piano Estate 2025-2026 - 2° Finestra

CANDIDATURA N. 18805

ANAGRAFICA SCUOLA

ISTITUTO COMPRENSIVO - -PALENA TORRICELLA PELIGNA
Prot. 0004547 del 27/06/2025
IV (Uscita)

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.C. PALENA-TORRIC. PELIGNA
Codice meccanografico	CHIC825004
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA FRENTANA,2
Provincia	CHIETI
Comune	PALENA
CAP	66017
Telefono	0872918119
Email	CHIC825004@istruzione.it
Sito web	www.icpalenatorricellapeligna.edu.it
Numero Alunni	400
Plessi	CHIC825004 CHAA825011 CHAA825022 CHAA825033 CHAA825044 CHAA825055 CHAA825066 CHAA825077 CHAA825088 CHAA825099 CHEE825016 CHEE825027 CHEE825038 CHEE825049 CHEE82506B CHEE82507C CHMM825015 CHMM825026 CHMM825037 CHMM825059 CHMM82507B

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

RIEPILOGO CANDIDATURA	
Avviso	Piano Estate 2025-2026 - 2° Finestra
Istituto	CHIC825004 - I.C. PALENA-TORRIC. PELIGNA
Codice candidatura	18805
Importo totale richiesto	€ 51.939,00

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI	
Progetto	**Importo**
ESO4.6.A4.A - Crescere Insieme	€ 51.939,00
TOTALE PROGETTI	€ 51.939,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI			
Sottoazione	**Tipologia modulo**	**Titolo**	**Importo**
ESO4.6.A4.A	Competenza imprenditoriale	Radio Kaos School - 2^ Edizione	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Narrare ad Arte 1	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Il museo dei miei sogni	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Narrare ad Arte 2	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Cantando e ballando si impara	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Siamo una squadra!	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Noi centriamo: Tiro con l'arco	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Orienteering	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	STEAM: Mondo Minecraft e non solo ...	€ 5.295,00
TOTALE MODULI			€ 51.939,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Crescere Insieme
ESO4.6.A4
ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - Crescere Insieme
Descrizione	Il Progetto "Crescere Insieme" si inserisce nell'ambito delle iniziative promosse per il Piano Estate del Ministero dell'Istruzione e del Merito, con un focus specifico sulla valorizzazione delle opportunità educative e ricreative offerte agli studenti di una scuola situata in un'area interna montana disagiata. Esso intende offrire un'esperienza significativa e stimolante che vada oltre il tradizionale percorso curriculare. In particolare, si propone di: * Contrastare la povertà educativa e il divario digitale, fornendo agli studenti opportunità di apprendimento e socializzazione; * Promuovere il benessere fisico e psicologico attraverso attività che stimolino il movimento, l'espressione corporea e la creatività, elementi fondamentali per uno sviluppo armonico e integrale della persona; * Valorizzare le risorse del territorio montano, integrandole nelle attività proposte e favorendo la conoscenza e il rispetto dell'ambiente circostante; * Offrire un supporto alle famiglie, fornendo un luogo sicuro e stimolante per i propri figli, facilitando la conciliazione dei tempi di vita e lavoro; * Creare un ambiente inclusivo e partecipativo, dove ogni studente possa sentirsi valorizzato e parte attiva di un gruppo, sviluppando competenze trasversali come il lavoro di squadra, la comunicazione e il problem-solving. Attraverso percorsi didattici esperienziali, ludici e cooperativi, si intende stimolare la motricità, l'espressione, la comunicazione, il pensiero divergente, l'ideazione, la progettazione e le capacità manipolative, promuovendo al contempo il divertimento e la sana socializzazione.
Codice CUP	J54D25006230007
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	9

Importo richiesto	€ 51.939,00

MODULO	
Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	144216 - Orienteering

Descrizione	Il modulo è rivolto agli alunni delle classi terze della Sc. Sec. di I grado dell'Istituto. Attraverso un programma educativo appropriato, l'orienteering, oltre a costituire un centro ideale per creare nuovi interessi, consente di apprendere varie materie; da sottolineare infatti la valenza interdisciplinare di questo sport che coinvolge la geografia (nord magnetico-nord geografico, lettura e classificazione delle carte e loro simbologia, la conformazione del terreno, le curve di livello), la matematica (enti geometrici fondamentali, concetto di angolo, scala di grandezza), le scienze (bussola, orientamento, conoscenza della flora e fauna locale, educazione ambientale, conoscenza dell'apparato cardio-circolatorio), la tecnologia (disegno topografico), motoria (corsa, camminare veloci, salto, corsa campestre). L'orienteering facilita apprendimenti e determina risposte personali creative in soggetti di qualsiasi età ma in particolar modo nei bambini, lasciando grandissimo spazio alla rielaborazione e alla ricerca personale. I bambini sono coinvolti in un viaggio di riscoperta che avvicina uomo-ambiente-educazione ai valori. Come attività didattica o come attività ricreativa, l'orienteering muove impulsi verso la conoscenza e comprensione dei propri sforzi e nella valutazione delle proprie capacità e limiti migliorabili. Il confronto con l'avversario, o più semplicemente, con il compagno di giochi, può dunque risultare meno difficile nella comprensione e nel rispetto dei propri sforzi. La capacità di osservazione si affianca alla percezione dello spazio attraverso la coordinazione motoria e lo sviluppo della concentrazione, migliorando la capacità di scelta, di autonomia, dello spirito di collaborazione che un bambino sviluppa in maniera naturale, riconoscendo le proprie capacità ma soprattutto accettando i propri limiti, prima di migliorarli. L'Orienteering a scuola si inserisce nel più ampio progetto educativo rivolto allo sviluppo della personalità complessiva dell'alunno; favorisce il suo inserimento consapevole ed autonomo nell'ambiente che lo circonda aiutando a sviluppare la capacità di osservazione, la percezione dello spazio, la rappresentazione dello spazio, la capacità di muoversi e correre in ambienti difficili, la capacità di ragionare in maniera logica, l'attenzione e la concentrazione, la capacità di scelta, di prendere delle decisioni, l'autonomia, il riconoscimento delle proprie capacità e limiti, la memorizzazione, la fiducia in se stessi e nel compagno, il rispetto reciproco.
Data inizio prevista	02/09/2025

Data fine prevista	30/04/2026
Sede dove è previsto il modulo	CHIC825004
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Orienteering

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

MODULO	
Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	144194 - STEAM: Mondo Minecraft e non solo ...

Descrizione	Il percorso è pensato per introdurre i bambini di 9-10 anni della classe quarta della Scuola Primaria di Palena al mondo del pensiero computazionale attraverso strumenti digitali coinvolgenti e stimolanti come la gamification in Minecraft Education Edition e la stampa 3D. Il progetto si propone di sviluppare capacità di problem solving, creatività e logica, digitali. Minecraft Education Edition è una piattaforma educativa che permette ai bambini di esplorare, costruire e programmare in un ambiente virtuale. Grazie a questa piattaforma, i bambini imparano a pensare in modo logico, a progettare e pianificare le proprie azioni e a risolvere problemi attraverso attività di costruzione e coding. La possibilità di creare ambienti personalizzati e di automatizzare processi con comandi semplici rende l'apprendimento del pensiero algoritmico naturale e divertente. Anche la stampa 3D viene introdotta come strumento di realizzazione concreta delle idee progettate digitalmente. Dopo aver ideato e progettato modelli, i bambini imparano a tradurre le loro creazioni in file 3D, utilizzando software di modellazione semplici e intuitivi. Successivamente, con l'uso di stampanti 3D, possono trasformare i loro disegni digitali in oggetti reali, sperimentando il processo di stampa e comprendendo i principi di progettazione, precisione e innovazione. Il progetto si sviluppa in diverse fasi: 1. Introduzione al pensiero computazionale: spiegazione di concetti base come sequenze, algoritmi e logica, in modo semplice e adatto all'età. 2. Esplorazione di Minecraft Education Edition: attività di costruzione, risoluzione di problemi e programmazione di semplici comandi, per stimolare la creatività e il ragionamento logico. 3. Progettazione di modelli: i bambini disegnano e pianificano le proprie creazioni digitali, applicando le nozioni apprese. 4. Progettazione e realizzazione con stampa 3D: traduzione dei modelli digitali in oggetti fisici, sperimentando il processo di stampa e le sue applicazioni pratiche. 5. Condivisione e riflessione: presentazione dei progetti, discussione delle esperienze e delle competenze acquisite, rafforzando l'autostima e il senso di gruppo. L'obiettivo è creare un percorso di apprendimento attivo, che unisca il mondo digitale a quello reale, stimolando la curiosità, la creatività e il pensiero critico dei bambini. Attraverso questo progetto, i partecipanti acquisiscono competenze fondamentali per affrontare con entusiasmo e metodo le sfide del futuro,

	imparando divertendosi e lavorando in modo collaborativo.
Data inizio prevista	02/02/2026
Data fine prevista	31/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	CHEE825016
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

STEAM: Mondo Minecraft e non solo ...

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

MODULO	
Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	144225 - Narrare ad Arte 1

Descrizione	Il modulo è rivolto agli studenti della S. Sec. I Grado del versante Palena. "Narrare ad Arte" è un laboratorio creativo e multidisciplinare che unisce il piacere della lettura con la ricchezza dell'espressione artistica. Attraverso il disegno, la pittura, l'illustrazione e lo storytelling visivo, gli studenti intraprenderanno un viaggio fantastico tra le pagine di opere letterarie di generi e stili diversi, esplorando il potere dell'immaginazione e traducendo mondi narrativi in visioni personali che stimoleranno la loro creatività e le capacità espressive. Ogni storia che leggeranno sarà il punto di partenza per accendere la loro fantasia: personaggi affascinanti, luoghi misteriosi, paesaggi incantati e atmosfere suggestive prenderanno vita nella loro mente e poi sulle loro opere. Come i protagonisti e i narratori dei racconti, gli studenti diventeranno a loro volta 'cantastorie visivi', imparando a tradurre le parole in immagini e a raccontare nuove avventure usando il linguaggio universale dell'arte. Per valorizzare il percorso e “raccontare” il lavoro svolto, il laboratorio si concluderà con l'organizzazione di una mostra dei lavori realizzati o la creazione di un murales collettivo. Questo evento finale non solo metterà in luce l'impegno e la creatività degli studenti, ma offrirà anche una preziosa occasione di dialogo e condivisione con la comunità scolastica e le famiglie. Ogni opera potrà essere accompagnata dalla lettura del brano letterario che l'ha ispirata. Finalità Il laboratorio "Narrare ad Arte" invita i giovani studenti a scoprire il potere delle storie e dare loro una forma attraverso il linguaggio universale dell'arte. La sua finalità è mostrare agli studenti come le parole scritte e le immagini visive possano dialogare e arricchirsi reciprocamente, ampliando la loro comprensione delle diverse forme di narrazione e comunicazione. È anche, un percorso di un'educazione alla multimodalità espressiva, essenziale nel mondo contemporaneo dove siamo costantemente bombardati da una varietà di forme comunicative. Il laboratorio fornirà gli strumenti per decodificare, fruire e costruire messaggi in modo più consapevole e critico. Obiettivi Questo percorso mira a sviluppare le seguenti competenze: • Artistico e Creative Sviluppare la creatività e l'immaginazione: liberare la fantasia e imparare a trasformare le idee astratte in immagini concrete che raccontano una storia.

	Favorire l'espressione personale: permettere agli studenti per esprimere le proprie interpretazioni e il proprio stile unico. Promuovere l'apprezzamento estetico: l'esplorazione di diverse tecniche e la contemplazione delle opere proprie e altrui, mira a rafforzare la capacità di riconoscere la bellezza favorendo la crescita del senso estetico. Acquisire tecniche artistiche di base: familiarizzare con gli strumenti e i metodi di disegno, pittura e illustrazione. • Cognitive e Linguistiche: Stimolare la passione per la lettura: promuovere la lettura e comprensione, incoraggiare un approccio attivo e divertente ai testi letterari. Sviluppare il pensiero critico: analizzare come le immagini possano comunicare emozioni, idee e narrazioni e stimolare la riflessione critica. Favorire la consapevolezza culturale: esplorare i diversi generi artistici e stili letterari per contribuire a espandere il loro repertorio di conoscenze e la loro capacità di interpretare la realtà e le sue rappresentazioni, a far comprendere la diversità e ricchezza culturale. • Personali e Sociali Sostenere lo sviluppo delle abilità motorie: aiutare gli studenti a migliorare la coordinazione mano-occhio, la precisione nel tracciare linee e la manipolazione di materiali artistici. Promuovere il lavoro di gruppo e la condivisione: creare un ambiente sereno e collaborativo dove imparare dagli altri e confrontarsi sviluppando competenze sociali essenziali. Rafforzare la fiducia in sé stessi: creare e condividere le proprie opere.
Data inizio prevista	01/10/2025
Data fine prevista	28/02/2026
Sede dove è previsto il modulo	CHMM825037
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Narrare ad Arte 1

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

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	144166 - Il museo dei miei sogni
Descrizione	Il percorso, rivolto ai bambini delle classi quarta e quinta della Scuola Primaria di Fara San Martino, ha la finalità di promuovere lo sviluppo della consapevolezza ed espressione culturale, soprattutto in campo artistico; inoltre saranno coinvolti anche altri aspetti della formazione personale degli alunni quali la competenza sociale e la capacità di progettare e motivare le proprie scelte, dunque il pensiero critico. Gli obiettivi sono la condivisione di traguardi comuni, il superamento e la valorizzazione delle differenze, la consapevolezza riguardo il valore dei beni artistici e culturali, la comprensione del linguaggio artistico e pittorico, il potenziamento della creatività e della manualità. saranno messe in atto attività prevalentemente grafiche e manuali, con lo studio, la progettazione e la valorizzazione di quadri "viventi".
Data inizio prevista	01/10/2025
Data fine prevista	28/02/2026
Sede dove è previsto il modulo	CHEE825038
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Il museo dei miei sogni

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

MODULO	
Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	144238 - Narrare ad Arte 2

Descrizione	Il modulo è rivolto agli studenti della S Sec I Grado del versante Torricella P "Narrare ad Arte" è un laboratorio creativo e multidisciplinare che unisce il piacere della lettura con la ricchezza dell'espressione artistica. Attraverso il disegno, la pittura, l'illustrazione e lo storytelling visivo, gli studenti intraprenderanno un viaggio fantastico tra le pagine di opere letterarie di generi e stili diversi, esplorando il potere dell'immaginazione e traducendo mondi narrativi in visioni personali che stimoleranno la creatività e le capacità espressive. Ogni storia che leggeranno sarà il punto di partenza per accendere la loro fantasia: personaggi affascinanti, luoghi misteriosi, paesaggi incantati e atmosfere suggestive prenderanno vita nella loro mente e poi sulle loro opere. Come i protagonisti e i narratori dei racconti, gli studenti diventeranno a loro volta 'cantastorie visivi', imparando a tradurre le parole in immagini e a raccontare nuove avventure usando il linguaggio universale dell'arte. Per valorizzare il percorso e “raccontare” il lavoro svolto, il laboratorio si concluderà con l'organizzazione di una mostra dei lavori realizzati o la creazione di un murales collettivo. Questo evento finale non solo metterà in luce l'impegno e la creatività degli studenti, ma offrirà anche una preziosa occasione di dialogo e condivisione con la comunità scolastica e le famiglie. Ogni opera potrà essere accompagnata dalla lettura del brano letterario che l'ha ispirata. Finalità Il laboratorio "Narrare ad Arte" invita i giovani studenti a scoprire il potere delle storie e dare loro una forma attraverso il linguaggio universale dell'arte. La sua finalità è mostrare agli studenti come le parole scritte e le immagini visive possano dialogare e arricchirsi reciprocamente, ampliando la loro comprensione delle diverse forme di narrazione e comunicazione. È anche, un percorso di un'educazione alla multimodalità espressiva, essenziale nel mondo contemporaneo dove siamo costantemente bombardati da una varietà di forme comunicative. Il laboratorio fornirà gli strumenti per decodificare, fruire e costruire messaggi in modo più consapevole e critico. Obiettivi Questo percorso mira a sviluppare le seguenti competenze: • Artistico e Creative Sviluppare la creatività e l'immaginazione: liberare la fantasia e imparare a trasformare le idee astratte in immagini concrete che raccontano una storia.

	Favorire l'espressione personale: permettere agli studenti per esprimere le proprie interpretazioni e il proprio stile unico. Promuovere l'apprezzamento estetico: l'esplorazione di diverse tecniche e la contemplazione delle opere proprie e altrui, mira a rafforzare la capacità di riconoscere la bellezza favorendo la crescita del senso estetico. Acquisire tecniche artistiche di base: familiarizzare con gli strumenti e i metodi di disegno, pittura e illustrazione. • Cognitive e Linguistiche: Stimolare la passione per la lettura: promuovere la lettura e comprensione, incoraggiare un approccio attivo e divertente ai testi letterari. Sviluppare il pensiero critico: analizzare come le immagini possano comunicare emozioni, idee e narrazioni e stimolare la riflessione critica. Favorire la consapevolezza culturale: esplorare i diversi generi artistici e stili letterari per contribuire a espandere il loro repertorio di conoscenze e la loro capacità di interpretare la realtà e le sue rappresentazioni, a far comprendere la diversità e ricchezza culturale. • Personali e Sociali Sostenere lo sviluppo delle abilità motorie: aiutare gli studenti a migliorare la coordinazione mano-occhio, la precisione nel tracciare linee e la manipolazione di materiali artistici. Promuovere il lavoro di gruppo e la condivisione: creare un ambiente sereno e collaborativo dove imparare dagli altri e confrontarsi sviluppando competenze sociali essenziali. Rafforzare la fiducia in sé stessi: creare e condividere le proprie opere.
Data inizio prevista	01/10/2025
Data fine prevista	28/02/2026
Sede dove è previsto il modulo	CHEE82506B
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Narrare ad Arte 2

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

MODULO	
Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	144201 - Siamo una squadra!
Descrizione	Il percorso è rivolto a tutti gli alunni della Sc. Primaria di Lama dei Peligni. Lo sport è fondamentale per la crescita armoniosa dei bambini, sia da un punto di vista fisico che sociale ed emotivo. Questo modulo mira a far scoprire ai bambini il valore dello sport attraverso il gioco, l'esplorazione di diverse discipline e la comprensione di suoi benefici. Obiettivi: 1. Promuovere l'attività fisica; 2 Incoraggiare i bambini a muoversi e a comprendere l'importanza di uno stile di vita attivo; 3. Sviluppare abilità motorie; 4. Migliorare la coordinazione, l'equilibrio, la forza e la resistenza; 5. Insegnare i valori dello sport, far comprendere l'importanza del rispetto, delle regole, del fair play, della collaborazione, della perseveranza e del superamento delle difficoltà; 6. Favorire l'integrazione, promuovere l'inclusione e il rispetto delle diversità, attraverso il gioco di squadra; 7. Ampliare le conoscenze, far conoscere diverse discipline sportive e le loro caratteristiche; 8. Stimolare la creatività, incoraggiare i bambini a inventare nuovi giochi e attività sportive.
Data inizio prevista	01/06/2026
Data fine prevista	31/07/2026
Sede dove è previsto il modulo	CHEE825049
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Siamo una squadra!

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

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	144209 - Noi centriamo: Tiro con l'arco
Descrizione	Il modulo è rivolto agli alunni delle classi della Scuola Secondaria di I grado dell'Istituto. Esso è la continuazione del modulo iniziato con il precedente Piano Estate che ha riscosso un alto grado di gradimento da parte degli studenti e delle loro famiglie. La scuola ha acquistato l'attrezzatura di base e ha intenzione di ampliare la strumentazione che costituirà una risorsa per l'intera collettività. Il corso si prefigge di far conoscere la disciplina. L'obiettivo è di promuovere lo sviluppo delle capacità attentive, di concentrazione, di coordinazione oculo-manuale, oltre a favorire la socializzazione e il rispetto delle regole, coinvolgendo attivamente anche i genitori.
Data inizio prevista	02/03/2026
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	CHMM825015
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Noi centriamo: Tiro con l'arco

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

MODULO	
Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	144142 - Cantando e ballando si impara
Descrizione	Il modulo è rivolto ai bambini delle classi prima, seconda e terza della Scuola Primaria di Torricella Peligna. FINALITA' Rafforzare il legame tra scuola e il territorio attraverso il recupero delle tradizioni abruzzesi, al fine di potenziare il senso di appartenenza degli alunni ad un patrimonio culturale da valorizzare, salvaguardare e tramandare. OBIETTIVI Richiamare l'attenzione dei bambini sul valore culturale delle tradizioni popolari al fine di comprendere le proprie radici, la propria storia, la propria identità. Educare al rispetto delle tradizioni, viste come patrimonio del singolo e di tutta l'umanità. Creare interesse per la nostra cultura popolare. Conoscere e valorizzare l'ambiente in cui si vive, facendo riferimento alla tradizione, alla storia locale, al folklore. Conoscere e apprezzare musica, danza, prosa e testi poetici che fanno parte del patrimonio culturale abruzzese. Conoscere, valorizzare e restituire dignità culturale al dialetto. Acquisire un comportamento adeguato nelle esercitazioni ed esecuzioni collettive. Saper eseguire un brano cantandolo in coro. Drammatizzare testi narrativi e poetici. Saper ballare danze popolari rispettando i tempi musicali con corretta coordinazione motoria e coreografica. Sviluppare la solidarietà e la collaborazione fra compagni e insegnanti. ATTIVITA' Lettura, comprensione e corretta dizione della lingua dei testi dei canti e delle poesie. Esecuzione collettiva di brani vocali, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. Esecuzione di balli popolari rispettando i ritmi, la coordinazione motoria e gli spazi (salterello, quadriglia, tarantella ecc.)
Data inizio prevista	02/10/2026

Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	CHEE82506B
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Cantando e ballando si impara

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

MODULO	
Tipo modulo	Competenza imprenditoriale
Titolo modulo	147158 - Radio Kaos School - 2^ Edizione

Descrizione	Il laboratorio è rivolto agli alunni della classe 5 ^ della Scuola Primaria di Gessopalena e delle classi 1^ e 2^ della Sc. Sec. di I grado di Roccascalegna. Finalità L'iniziativa, in continuità con la 1^ edizione svolta nell'a.s. 2024/2025, ha come finalità principale quella di avvicinare i ragazzi al mondo della comunicazione radiofonica, fornendo loro gli strumenti e le conoscenze per comprenderne le dinamiche e il funzionamento. L'obiettivo è stimolare la creatività, la capacità di espressione e il lavoro di squadra attraverso un'esperienza pratica e coinvolgente. Inoltre, il progetto sarà collegato all'iniziativa "Rai Porte Aperte", offrendo un ponte ideale tra il mondo scolastico e quello delle grandi realtà mediatiche nazionali. Obiettivi Durante il percorso, gli alunni avranno modo di: •Comprendere i meccanismi base della produzione radiofonica: dalla scrittura di un copione alla registrazione, fino al montaggio. •Sviluppare competenze comunicative: migliorare la dizione, l'esposizione e la capacità di argomentare. •Esplorare diversi generi radiofonici: imparare a distinguere e a produrre notiziari, interviste, rubriche e jingle. •Acquisire consapevolezza mediatica: sviluppare un senso critico nei confronti dei contenuti trasmessi e delle modalità di diffusione delle informazioni. •Lavorare in gruppo: collaborare attivamente per la realizzazione di un prodotto comune, valorizzando le diverse attitudini. Attività Il percorso si svilupperà attraverso una serie di attività pratiche e coinvolgenti, pensate per stimolare la curiosità e la partecipazione attiva dei ragazzi: •Lezioni teoriche e pratiche: Si alterneranno momenti di spiegazione sulle tecniche radiofoniche a sessioni pratiche in cui i ragazzi potranno sperimentare direttamente. •Ideazione e produzione di format: gli alunni saranno guidati nella creazione di veri e propri programmi radiofonici, dalla scelta degli argomenti alla stesura dei testi. •Registrazione e montaggio: Gli alunni impareranno a utilizzare le attrezzature professionali per registrare interviste, servizi e rubriche, e a montare l'audio per ottenere un prodotto finale di qualità. •Interviste e reportage: I ragazzi avranno l'opportunità di intervistare persone, raccogliere testimonianze e realizzare piccoli reportage sul campo.

	•Dizione e public speaking: Saranno proposte esercitazioni per migliorare la pronuncia, l'intonazione e la capacità di parlare in pubblico. •Educazione all'ascolto: Si dedicherà tempo all'analisi critica di programmi radiofonici esistenti per comprendere i segreti di una buona trasmissione. Inoltre, questa edizione di Radio Kaos School sarà collegata all'iniziativa RAI Porte Aperte, offrendo ai ragazzi un'occasione unica per scoprire da vicino il mondo della radiotelevisione pubblica e comprendere come funziona una grande realtà mediatica.
Data inizio prevista	01/05/2026
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	CHEE82507C
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Radio Kaos School - 2^ Edizione

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

DICHIARAZIONI

☑ Si dichiara che l'inserimento delle delibere avverrà in fase successiva

☑ 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