

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

CANDIDATURA N. 34148

ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	CONVITTO NAZIONALE "M.DELFICO"
Codice meccanografico	TEVC010007
Tipo istituto	CONVITTO NAZIONALE
Indirizzo	PIAZZA DANTE,N.18
Provincia	TERAMO
Comune	TERAMO
CAP	64100
Telefono	0861243807
Email	TEVC010007@istruzione.it
Sito web	www.convittoteramo.gov.it
Numero Alunni	676
Plessi	TEVC010007 TEEE056001 TEEE056012 TEMM04000A TEPS04000V

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2026-2027
Istituto	TEVC010007 - CONVITTO NAZIONALE "M.DELFICO"
Codice candidatura	34148
Importo totale richiesto	€ 51.939,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	16
Data Delibera Collegio docenti	15/05/2026
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	20
Data Delibera Consiglio d'istituto	25/05/2026

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - Orizzonti aperti: Competenze, Innovazione e Socialità	€ 51.939,00
TOTALE PROGETTI	€ 51.939,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenze in materia di cittadinanza	Cittadini attivi: Comprendere e vivere il territorio	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria e sport	Corpo in movimento: Sport, Salute, Inclusione	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Attività ricreative e ludiche	Gioco e imparo: Laboratori per la socialità	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Dalla teoria alla sperimentazione	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	English is Fun!	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	English in Action!	€ 5.448,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	Global Voice	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	Fluency in Action!	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Le STEM lette attraverso il pensiero computazionale e l'AI	€ 5.448,00
TOTALE MODULI			€ 51.939,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Orizzonti aperti: Competenze, Innovazione e Socialità

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - Orizzonti aperti: Competenze, Innovazione e Socialità
--------	---

Descrizione

Il presente progetto si inserisce strategicamente nel quadro delle azioni previste dall'Obiettivo specifico ESO4.6 del Programma nazionale "Scuola e competenze" 2021-2027, cogliendo l'opportunità di ampliare e sostenere in modo strutturato l'offerta formativa del nostro Istituto. L'intento principale è quello di rispondere in maniera concreta e innovativa ai bisogni emergenti degli studenti, attraverso un piano di attività extracurricolari mirate a promuovere l'apprendimento attivo, l'aggregazione positiva, l'inclusione reale e la socialità costruttiva. Rivolgendosi alle studentesse e agli studenti del primo e del secondo ciclo di istruzione iscritti agli anni scolastici 2025-2026 e 2026-2027, il progetto propone un ecosistema di apprendimento ricco, stimolante e fortemente radicato nel territorio, concepito per valorizzare le potenzialità di ognuno di loro.

Le attività si svolgeranno interamente in orario extracurricolare, sfruttando in modo intelligente e flessibile le finestre temporali a disposizione, con una particolare attenzione ai periodi di sospensione della didattica curricolare all'inizio del nuovo anno scolastico. Attraverso l'impiego sistematico di metodologie laboratoriali, didattica innovativa centrata sullo studente e strumenti tecnologici all'avanguardia, il progetto mira a recuperare le lacune pregresse, a contrastare in modo preventivo i rischi di dispersione scolastica e a rafforzare in modo duraturo e significativo le competenze di base e trasversali dei nostri alunni, favorendone la crescita personale e scolastica.

OBIETTIVI

Il progetto persegue con determinazione l'obiettivo strategico di promuovere la parità di accesso e il completamento di un'istruzione inclusiva e di qualità per tutti, in linea con gli indirizzi europei e nazionali. Nello specifico, ci si prefigge di raggiungere i seguenti traguardi operativi:

Potenziare le competenze comunicative in lingua inglese, offrendo percorsi strutturati, motivanti e finalizzati al conseguimento di certificazioni internazionali riconosciute (livelli A2, B1 e B2). Tali certificazioni rappresentano ormai strumenti indispensabili non solo per il successo accademico, ma anche per un futuro inserimento nel mondo del lavoro.

Rafforzare le competenze logico-matematiche, scientifiche e tecnologiche (STEM), superando una didattica unicamente teorica e trasmissiva in favore di un approccio basato sull'indagine, sull'analisi rigorosa dei problemi e sulla modellazione pratica di sistemi fisici e reali, per sviluppare un pensiero critico e scientifico. Stimolare il pensiero computazionale, la creatività digitale e la

	capacità di problem solving attraverso l'uso attivo e consapevole di strumentazioni robotiche e di programmazione. L'obiettivo è formare studenti che siano non solo utenti passivi della tecnologia, ma creatori e soggetti in grado di utilizzarla per risolvere problemi. Favorire l'aggregazione, la socialità positiva, l'accoglienza e la vita di gruppo, creando un ambiente scolastico sereno, motivante, aperto al territorio e percepito come un luogo di crescita comune. Questo aspetto è cruciale per costruire un senso di appartenenza e per prevenire forme di isolamento e disagio.
Codice CUP	B44D26002990007
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Numero moduli	9
Importo richiesto	€ 51.939,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria e sport
Titolo modulo	283332 - Corpo in movimento: Sport, Salute, Inclusione

Descrizione

Il modulo concepisce l'educazione motoria non come un semplice addestramento fisico o come pura competizione agonistica, ma come un pilastro fondamentale per lo sviluppo armonico della persona, un aspetto particolarmente cruciale nella fascia d'età della scuola primaria e secondaria di primo grado. In questa fase di profondo cambiamento e crescita, lo sport diventa un linguaggio universale e un veicolo privilegiato per la socializzazione, capace di superare le timidezze e favorire l'integrazione spontanea. L'obiettivo principale è costruire un ambiente ludico e di apprendimento totalmente privo di giudizio, dove ogni singolo alunno possa esplorare le proprie potenzialità, acquisire maggiore consapevolezza del proprio corpo nello spazio e rafforzare l'autostima. L'inclusione, intesa nel suo senso più ampio, orizzontale e naturale, è il cuore pulsante del percorso: le differenze individuali – siano esse legate alle attitudini fisiche, all'indole, al genere o alle competenze motorie pregresse – non vengono semplicemente accolte, ma valorizzate per far comprendere che ogni elemento è essenziale per il successo della squadra. Il modulo, infine, promuove l'acquisizione di stili di vita attivi, contrastando la sedentarietà infantile e adolescenziale e ponendo solide basi per un benessere psicofisico duraturo.

Attività specifiche:

Il percorso laboratoriale proporrà un approccio graduale, coinvolgente e fortemente diversificato al movimento. Oltre alla pratica dei tradizionali sport di squadra (strumenti utilissimi per comprendere l'organizzazione spaziale e le dinamiche di gruppo), verranno introdotti giochi cooperativi e sport alternativi (come l'orienteeing negli spazi scolastici, percorsi di giocomotricità o l'ultimate frisbee), scelti appositamente perché richiedono un forte spirito di collaborazione e in cui la vittoria dipende dall'impegno congiunto di tutti, riducendo l'ansia da prestazione individuale. Si darà ampio spazio alla creazione collaborativa di percorsi motori complessi, dove le regole potranno essere discusse, modificate e adattate dai ragazzi stessi per garantire che chiunque, a prescindere dal proprio livello di partenza, possa avere un ruolo attivo, divertente e determinante. Parallelamente all'attività sul campo, il modulo integrerà momenti di dialogo e riflessione guidata. Si utilizzeranno metodologie come il circle time (il tempo del cerchio) per discutere in modo semplice e accessibile dell'importanza di una corretta educazione alimentare, legando il cibo all'energia necessaria per giocare e crescere bene. Verrà inoltre approfondito e messo in pratica il concetto di fair play, declinato in azioni concrete: imparare a gestire le emozioni

	durante il gioco, accettare serenamente le sconfitte, riconoscere con onestà i meriti degli avversari, supportare sempre i compagni in difficoltà e interiorizzare quei valori etici che formano i cittadini di domani.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	TEEE056001
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Corpo in movimento: Sport, Salute, Inclusione

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	Competenze in materia di cittadinanza
Titolo modulo	283237 - Cittadini attivi: Comprendere e vivere il territorio

Descrizione	Il modulo si pone l'alto obiettivo di formare cittadini attivi, consapevoli e profondamente responsabili nei confronti del prezioso patrimonio naturale e paesaggistico che li circonda. La cittadinanza, in questo contesto, viene declinata nella sua dimensione ecologica, puntando a sviluppare nei ragazzi un forte senso di appartenenza e di cura verso il proprio territorio. Partendo dal presupposto che non si può rispettare e proteggere ciò che non si conosce intimamente, il percorso didattico guiderà gli studenti alla scoperta della ricchezza degli ecosistemi della nostra provincia, con un'attenzione speciale al magnifico dualismo mare-montagna che la contraddistingue. L'intento è quello di promuovere una vera e propria "alfabetizzazione ecologica" per le nuove generazioni, trasmettendo l'importanza cruciale della salvaguardia della biodiversità, il valore fondante delle regole a tutela del paesaggio e l'assoluta centralità della sostenibilità ambientale, affinché gli alunni imparino a vivere i propri luoghi non solo come fruitori, ma come veri e propri custodi del benessere della comunità. Attività specifiche: Le attività avranno un'impostazione fortemente laboratoriale ed esperienziale, alternando momenti di analisi e riflessione in aula a indagini attive sulle peculiarità del nostro territorio. Il nucleo centrale del modulo ruoterà attorno a un ciclo di lezioni interattive e incontri tematici arricchiti dalla partecipazione diretta di esperti provenienti dagli Enti pubblici territoriali (quali, ad esempio, la Guardia Costiera, il Corpo Forestale o i referenti dell'Ente Parco). Questi specialisti interverranno per illustrare agli alunni, attraverso testimonianze dirette e materiali multimediali, i comportamenti corretti, sicuri e rispettosi da adottare per vivere al meglio i due macro-ambienti simbolo della nostra provincia: l'ecosistema costiero e marino del Mare Adriatico e l'affascinante ambiente montano del Parco Nazionale del Gran Sasso e Monti della Laga. Il percorso didattico prevederà, inoltre, l'analisi guidata dei nuovi articoli della Costituzione dedicati alla tutela dell'ambiente, la mappatura delle potenzialità e delle criticità naturalistiche del territorio locale e l'organizzazione di dibattiti strutturati sulle buone pratiche quotidiane. A conclusione del progetto, i ragazzi lavoreranno in gruppo per elaborare un "Manifesto del Cittadino Ecologico" per proporre alle amministrazioni locali soluzioni concrete e innovative per la tutela e la fruizione sostenibile degli spazi naturali tra il mare e la montagna.
Data inizio prevista	01/09/2026

Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	TEPS04000V
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Cittadini attivi: Comprendere e vivere il territorio

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

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	293085 - Fluency in Action!

Descrizione	Il presente modulo è specificamente rivolto agli studenti della scuola secondaria di secondo grado ed è progettato per far compiere loro un salto di qualità decisivo verso una padronanza linguistica matura e autonoma. L'obiettivo centrale è portare i ragazzi a interagire con una scioltezza e una spontaneità tali da rendere naturale, e priva di sforzo, la conversazione su svariati argomenti, permettendo scambi comunicativi fluidi anche con parlanti madrelingua. Abbandonando la didattica strettamente manualistica, il percorso si concentra sulla comprensione profonda delle idee principali all'interno di testi complessi, guidando gli allievi a destreggiarsi tra argomenti concreti e tematiche astratte o di attualità. Si punta a perfezionare la precisione espressiva, l'ampiezza del bagaglio lessicale e la capacità di strutturare argomentazioni dettagliate. Questo laboratorio offre uno spazio di espressione di alto livello, fornendo agli studenti quell'indipendenza comunicativa che risulta oggi indispensabile per affrontare con successo esperienze di mobilità studentesca, futuri contesti accademici internazionali e le sfide di una società globale. Attività specifiche: Le lezioni adotteranno un approccio immersivo, basandosi sull'utilizzo di materiali autentici non semplificati. Gli studenti si confronteranno regolarmente con articoli di testate giornalistiche internazionali, reportage, conferenze di settore (come i TED Talks) e spezzoni cinematografici in lingua originale, affinando così le tecniche di ascolto rapido e di lettura critica. Le attività orali privilegeranno il public speaking e il debate avanzato: i ragazzi saranno chiamati a presentare ricerche in modo autonomo, a condurre negoziazioni simulate e a dibattere sui pro e i contro di questioni complesse, imparando a utilizzare costrutti idiomatici naturali e a cogliere le sfumature di significato. Per quanto concerne la produzione scritta, le attività laboratoriali si concentreranno sulla stesura di testi ampi, dettagliati e ben strutturati. I docenti guideranno la classe nella redazione di saggi argomentativi, relazioni di progetto e articoli di approfondimento, con un focus preciso sull'utilizzo dei connettori logici, sulla coerenza testuale e sulla modulazione del registro linguistico – da quello informale a quello strettamente formale o accademico – a seconda del contesto e del destinatario.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027

Sede dove è previsto il modulo	TEPS04000V
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Fluency in Action!

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	293307 - Le STEM lette attraverso il pensiero computazionale e l'AI

Descrizione

Il modulo è specificamente delineato per gli studenti della scuola secondaria di secondo grado e si pone il duplice e strategico obiettivo del recupero mirato delle lacune in matematica e fisica, operato attraverso lo sviluppo sistematico del pensiero computazionale e l'esplorazione pratica dell'Intelligenza Artificiale. Nel contesto delle scuole superiori, le materie scientifiche presentano spesso scogli concettuali che, se non adeguatamente metabolizzati, generano demotivazione. Questo percorso intende scardinare tali criticità ribaltando il paradigma didattico: gli studenti non subiranno passivamente le formule, ma impareranno a "pensare come un informatico" per scomporre problemi complessi, modellarli e risolverli algebricamente. Per gli allievi inseriti in percorsi di recupero, la scomposizione per passaggi e l'uso del coding forniranno un'ancora concreta per tradurre leggi fisiche in sequenze logiche visibili e tangibili. Parallelamente, l'introduzione alle logiche dell'Intelligenza Artificiale fornirà agli studenti in cerca di stimoli un prezioso spazio di approfondimento, permettendo loro di comprendere in modo interattivo come gli algoritmi apprendano dai dati, sviluppando così competenze analitiche e digitali altamente propedeutiche agli studi universitari o all'ingresso nei settori tecnici.

Attività specifiche:

Le attività laboratoriali proporranno compiti di realtà capaci di fondere intimamente l'analisi matematica e i principi di fisica con la programmazione informatica e l'elettronica applicata. Il fulcro metodologico sarà l'applicazione del pensiero computazionale all'indagine scientifica: gli studenti verranno guidati nella scomposizione di un problema fisico reale (affrontando ad esempio lo studio e la modellazione di un circuito RC) e nell'acquisizione dei segnali fisici sul campo tramite microcontrollori come schede Arduino e moduli hardware basati su esp32. Una volta acquisiti, i dati verranno elaborati scrivendo script di calcolo in ambienti avanzati come i MATLAB Live Scripts, attraverso cui i ragazzi potranno gestire calcoli vettoriali, estrapolare costanti e generare grafici dinamici. In questa specifica fase, i dataset fisici raccolti verranno utilizzati per introdurre le basi del machine learning, addestrando semplici modelli di Intelligenza Artificiale per l'analisi predittiva dell'andamento del circuito. Infine, per allenare rigorosamente la logica di programmazione e testare la tenuta degli algoritmi, si ricorrerà alle piattaforme di simulazione virtuale. Tali ambienti offriranno uno spazio digitale interattivo in cui validare il codice ed eseguire misurazioni simulate in totale sicurezza, permettendo al

	docente di calibrare il grado di difficoltà delle sfide logiche in base ai necessari ritmi di recupero o di potenziamento di ciascun alunno.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	TEVC010007
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Le STEM lette attraverso il pensiero computazionale e l'AI

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	€ 2.448,00
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO

Tipo modulo	Attività ricreative e ludiche
Titolo modulo	292824 - Gioco e imparo: Laboratori per la socialità

Descrizione	Il presente modulo, concepito in modo specifico per i bambini della scuola primaria, nasce con l'intento di offrire uno spazio aggregativo sicuro, sereno e altamente stimolante durante il mese di settembre, sfruttando gli ultimi giorni di chiusura della scuola prima della riapertura ufficiale delle aule. Dopo la lunga pausa estiva, il rientro alla routine scolastica può rappresentare un momento delicato, in cui emerge talvolta il rischio di isolamento o di difficoltà nel riprendere i ritmi collettivi. Questo laboratorio si propone, pertanto, come un "ponte" dolce e graduale per riabituarli i più piccoli alla socialità strutturata e alla vita di comunità. Al di fuori dei tradizionali schemi curricolari, il gioco diviene il mediatore didattico ed educativo d'eccellenza: uno strumento spontaneo e universale che permette ai bambini di esplorare sé stessi, di abbattere le timidezze, di stringere nuove amicizie e di preparare il terreno emotivo e relazionale in vista del nuovo anno scolastico, trasformando la scuola in un luogo di accoglienza e di gioia ancor prima dell'inizio delle lezioni. Attività specifiche: Il percorso sarà articolato in una serie di laboratori pratici, ludici e fortemente coinvolgenti, pensati per stimolare la creatività e le abilità sociali dei bambini. Un primo filone sarà dedicato all'espressione teatrale e corporea, attraverso giochi di mimo, drammatizzazione di fiabe e role-playing: attività fondamentali per aiutare i più piccoli a riconoscere, gestire ed esprimere le proprie emozioni in un contesto protetto, migliorando al contempo la comunicazione non verbale. Seguiranno vivaci laboratori manuali creativi, che prevedono l'utilizzo di pittura, tecniche di modellismo con paste modellabili e, soprattutto, il riciclo creativo dei materiali di scarto (carta, plastica, cartone); questi momenti, oltre ad affinare la motricità fine e l'espressività artistica, educeranno i bambini alla sostenibilità e al riuso attraverso il divertimento. Infine, una parte del monte ore sarà dedicata alla scoperta e all'organizzazione di tornei basati su giochi da tavolo educativi, sia competitivi che cooperativi. Questa specifica attività è progettata per allenare il pensiero logico e la strategia, ma soprattutto per fornire un allenamento emotivo cruciale in questa fascia di sviluppo: imparare l'assoluto rispetto delle regole, tollerare l'attesa del proprio turno, gestire in modo costruttivo l'eventuale frustrazione della sconfitta e coltivare il massimo rispetto per gli avversari e per i propri compagni.
Data inizio prevista	01/09/2026

Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	TEEE056001
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Gioco e imparo: Laboratori per la socialità

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	292881 - Dalla teoria alla sperimentazione

Descrizione	Il presente modulo è specificamente progettato per gli studenti della scuola secondaria di primo grado e si pone l'ambizioso obiettivo di rinnovare profondamente l'approccio allo studio delle discipline STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica). In questa fase cruciale della crescita e del pre-orientamento scolastico, risulta fondamentale allontanarsi da una didattica puramente trasmissiva e astratta, per abbracciare un modello prettamente esperienziale, immersivo e laboratoriale. L'intento è quello di trasformare l'aula in una vera e propria "officina del sapere", dove la matematica e le scienze smettono di essere percepite come aridi concetti teorici e diventano invece lenti di ingrandimento vive e dinamiche per esplorare, decodificare e comprendere i fenomeni fisici del mondo reale. Il percorso mira a stimolare il naturale spirito di indagine dei ragazzi, potenziando il pensiero critico, la capacità di formulare ipotesi e la propensione al problem solving, incoraggiandoli a costruire le proprie conoscenze attraverso la scoperta guidata e l'analisi pratica. Attività specifiche: Le attività proposte saranno fondate sulla metodologia del learning by doing (imparare facendo) e sul superamento della tradizionale lezione frontale. Gli alunni verranno coinvolti in esperimenti scientifici pratici che prevedono la rilevazione e la misurazione reale di grandezze fisiche (come luce, temperatura o distanza). Per rendere l'esperienza altamente interattiva, si farà uso di kit educativi e schede programmabili (come Arduino), ideali per raccogliere dati dall'ambiente circostante. La successiva analisi di questi dati verrà condotta utilizzando ambienti di programmazione visiva a blocchi, come Scratch o Thinkercad, che rendono la logica matematica accessibile e intuitiva. Inoltre, le attività sul campo saranno integrate dall'utilizzo di piattaforme di simulazione virtuale che consentiranno ai ragazzi di testare principi fisici, logiche di movimento e modelli geometrici in un ambiente digitale sicuro e controllato. A coronamento del percorso, verranno proposti dei veri e propri "compiti di realtà": sfide avvincenti in cui gli studenti, lavorando in piccoli gruppi cooperativi, dovranno applicare gli strumenti matematici e tecnologici acquisiti per elaborare soluzioni creative a problemi concreti, rafforzando così sia le competenze scientifiche che quelle relazionali.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027

Sede dove è previsto il modulo	TEMM04000A
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Dalla teoria alla sperimentazione

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	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	293055 - Global Voice

Descrizione	Il modulo è ideato per gli studenti della scuola secondaria di secondo grado con l'obiettivo strategico di favorire il decisivo passaggio da una conoscenza scolastica frammentaria a un uso autonomo, scorrevole e consapevole della lingua inglese. In questa fase avanzata del percorso formativo, diventa fondamentale per i ragazzi acquisire la sicurezza necessaria per gestire con disinvoltura la comunicazione in contesti reali, internazionali e multiculturali. Il percorso si propone di consolidare le strutture morfosintattiche intermedie e di ampliare il vocabolario attivo, affinché gli allievi siano in grado di comprendere i punti essenziali di discorsi chiari in lingua standard, destreggiarsi abilmente nelle situazioni tipiche del viaggio e della mobilità, e descrivere in modo articolato esperienze, avvenimenti, ambizioni e progetti futuri. Svincolato dalla pressione di un esame formale, il laboratorio costituisce un ambiente di apprendimento stimolante e sicuro, volto ad abbattere i filtri affettivi e a incoraggiare l'esposizione spontanea, promuovendo una fluenza espressiva che sarà indispensabile per il loro imminente futuro accademico e professionale. Attività specifiche: Le lezioni si distaccheranno dalla grammatica puramente teorica per abbracciare metodologie immersive e orientate all'azione (Task-Based Language Teaching). Gli studenti saranno costantemente chiamati a mettersi in gioco attraverso dibattiti guidati (debate) su tematiche di forte attualità (sostenibilità, tecnologia, società), imparando a esprimere, motivare e difendere le proprie opinioni in modo coerente. Si dedicherà ampio spazio all'ascolto e all'analisi di materiali autentici accuratamente selezionati (estratti di notiziari, TED Talks, podcast e interviste), per allenare la comprensione globale e selettiva del parlato. Le attività di produzione orale includeranno simulazioni avanzate (role-play) volte alla risoluzione di problemi pratici (ad esempio, gestire imprevisti logistici all'estero, richiedere informazioni complesse o condurre una simulazione di colloquio). Per quanto riguarda la produzione scritta, gli allievi verranno affiancati nella stesura di testi coesi e logicamente strutturati su argomenti di interesse personale e generale: dalla redazione di recensioni e articoli di opinione, alla stesura di email formali e relazioni strutturate. Questo approccio integrato garantirà un consolidamento linguistico profondo, dinamico e immediatamente spendibile nella vita reale.
Data inizio prevista	01/09/2026

Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	TEPS04000V
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Global Voice

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	292961 - English is Fun!
Descrizione	Il presente modulo è specificamente progettato per gli alunni della scuola primaria con il chiaro obiettivo di consolidare le basi della lingua inglese e di approfondirne l'uso pratico all'interno di un ambiente di apprendimento sereno, stimolante e privo di ansia da prestazione. Abbandonando la rigidità della lezione frontale e focalizzandosi sul naturale processo di acquisizione linguistica, il percorso mira ad abbattere il cosiddetto "filtro affettivo", incoraggiando i bambini a esprimersi spontaneamente e a superare la timidezza. Attraverso un approccio ludico, multisensoriale e prettamente comunicativo, gli studenti verranno guidati nell'assimilazione naturale di nuove strutture lessicali e fonetiche, ponendo un forte accento sulla comprensione (listening) e sulla produzione orale (speaking). L'intento principale è quello di gettare fondamenta linguistiche solide e, al contempo, di accendere la naturale curiosità e l'entusiasmo verso l'apprendimento di una lingua straniera, dotando i bambini della sicurezza necessaria per affrontare con successo i futuri traguardi scolastici. Attività specifiche: Le attività d'aula saranno fortemente interattive, dinamiche e accuratamente calibrate sui tempi di attenzione e sugli stili cognitivi dei più piccoli. Si farà ampio ricorso alla metodologia del TPR (Total Physical Response), che associa l'apprendimento linguistico al movimento corporeo, e allo storytelling (narrazione), attraverso l'ascolto e la drammatizzazione di brevi storie o fiabe in lingua originale. I bambini saranno inoltre coinvolti in canti, filastrocche (nursery rhymes) e giochi ritmici, strumenti fondamentali per interiorizzare in modo spontaneo l'intonazione e la corretta pronuncia britannica. Non mancheranno momenti dedicati a semplici giochi di ruolo (role-play) basati su situazioni vicine alla vita quotidiana dei bambini (come presentare sé stessi, nominare i colori, gli animali o i cibi preferiti). Il consolidamento del vocabolario e delle primissime strutture grammaticali sarà supportato dall'uso di flashcards, materiali multimediali interattivi e giochi cooperativi di gruppo, che trasformeranno lo studio dell'inglese in un'esperienza di scoperta condivisa e divertente.
Data inizio prevista	01/09/2026

Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	TEEE056001
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

English is Fun!

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	293018 - English in Action!

Descrizione

Il modulo è ideato in modo specifico per gli studenti della scuola secondaria di primo grado e mira a rafforzare, ampliare e rendere immediatamente spendibili le competenze linguistico-comunicative in lingua inglese. In questa particolare e delicata fascia d'età, l'apprendimento di una lingua straniera necessita di agganciarsi fortemente alla realtà, alle passioni e ai centri di interesse dei ragazzi per mantenere alta la motivazione ed evitare cali di attenzione. Il percorso, pertanto, si propone di consolidare le strutture morfosintattiche di base e di arricchire in modo significativo il patrimonio lessicale, spostando però il baricentro dello studio dalla pura grammatica formale all'uso vivo, dinamico e situazionale della lingua. Attraverso un approccio prettamente comunicativo, l'intervento intende aiutare i ragazzi a superare il comune "blocco" psicologico del parlato (speaking) e a migliorare la capacità di comprensione autonoma (listening e reading). L'obiettivo finale è dotare gli alunni degli strumenti necessari per gestire con sicurezza e spontaneità situazioni comunicative reali, ampliando i loro orizzonti culturali in un ambiente di lavoro collaborativo, stimolante e privo della pressione tipica degli esami formali.

Attività specifiche:

Le attività d'aula e di laboratorio abbandoneranno il classico schema trasmissivo per abbracciare metodologie attive e fortemente interattive, basate sul Communicative Language Teaching. Si farà largo uso di lavori a coppie (pair work) e piccoli gruppi (group work) per massimizzare il tempo di parola di ciascun alunno e incentivare il mutuo soccorso tra pari. I ragazzi verranno costantemente coinvolti in giochi di ruolo (role-play) strutturati su scenari pratici di vita quotidiana: simulare dialoghi per orientarsi in una città straniera, fare acquisti, ordinare al ristorante o scambiarsi opinioni su musica, sport e tecnologia. Il ripasso e il consolidamento delle regole grammaticali avverranno in modo induttivo e coinvolgente, passando attraverso l'ascolto attivo di brani musicali, la visione di brevi video, trailer cinematografici e spezzoni di serie TV in lingua originale. Per stimolare la produzione scritta e orale, la classe verrà guidata nella realizzazione di project work creativi, come la redazione di un mini-blog, la creazione di presentazioni multimediali su tematiche di attualità a loro vicine, o la scrittura e registrazione di brevi podcast audio. Queste dinamiche operative trasformeranno lo studio dell'inglese in un'esperienza autentica, divertente e concretamente utile per il loro futuro.

Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	TEMM04000A
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

English in Action!

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	€ 2.448,00
TOTALE				€ 5.448,00

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

