

## AVVISO - 81652, 23/05/2025, FSE+, Piano Estate 2025-2026

### CANDIDATURA N. 15138

#### ANAGRAFICA SCUOLA

#### DATI ANAGRAFICI

Denominazione	I.C. DANTE MONDA- ALFONSO VOLPI
Codice meccanografico	LTIC838007
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	INDIRIZZO MUSICALE
Provincia	LATINA
Comune	CISTERNA DI LATINA
CAP	04012
Telefono	069699160
Email	LTIC838007@istruzione.it
Sito web	<a href="https://www.icmondavolpi.edu.it">https://www.icmondavolpi.edu.it</a>
Numero Alunni	779
Plessi	LTIC838007 LTAA838014 LTAA838025 LTAA838036 LTEE838019 LTEE83802A LTMM838018

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

## RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2025-2026
Istituto	LTIC838007 - I.C. DANTE MONDA- ALFONSO VOLPI
Codice candidatura	15138
Importo totale richiesto	€ 51.480,00

## RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - R-Estate a scuola insieme	€ 51.480,00
<b>TOTALE PROGETTI</b>	<b>€ 51.480,00</b>

## RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	"Scopro e invento in allegria"	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Il linguaggio universale della Musica	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	GiriAMO il mondo	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	NOTE DI TEATRO 2026	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	MUSICA IN SCENA 2026	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Parole in gioco: scopro, racconto e creo.	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	"Il Viaggio nel Mondo della Fiaba con il Kamishibai: Creiamo, Raccontiamo, Ascoltiamo..."	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	OBIETTIVO DIGITALE	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	"Coding e pixel art"	€ 5.754,00
<b>TOTALE MODULI</b>			<b>€ 51.480,00</b>

## PROGETTI E MODULI

## Progetto: R-Estate a scuola insieme

**ESO4.6.A4**

**ESO4.6.A4.A**

Titolo	ESO4.6.A4.A - R-Estate a scuola insieme
--------	---

Descrizione	<p>“R-Estate a scuola insieme” è un percorso la cui idea principale è quella di accogliere le bambine/i bambini, le ragazze/i ragazzi in una modalità che non sia quella strettamente scolastica. Intende far socializzare ragazzi e docenti attraverso un processo di apprendimento che farà acquisire loro esperienze che durano nel tempo e che possano essere spese, giorno dopo giorno, all’interno del progetto di cittadinanza attiva. L’inclusione e la fratellanza sono le basi per lo sviluppo conoscitivo dei nostri alunni che con la loro passione, la loro bravura e la loro immaginazione sanno stupire genitori e insegnanti. Fantasia, socializzazione e rispetto reciproco saranno il trampolino di lancio per il prossimo anno scolastico. L’idea del progetto “R-Estate a scuola insieme” è quella di mettere a valore l’esperienza di progettualità consolidata negli scorsi anni e avviare al contempo nuove e oggi quanto mai indispensabili opportunità relazionali, ludiche ed educative, con speciale riguardo a bambine/i e ragazze/i provenienti da contesti di particolare fragilità. Grazie a questo programma di azioni coordinate si desidera raggiungere l’obiettivo di rispondere, in particolare, a tre principali bisogni: bisogni di apprendimento e rimotivazione attraverso azioni specifiche di recupero sviluppate in via prioritaria nel solco delle azioni di prevenzione della dispersione scolastica sviluppate solitamente nel tempo scuola; bisogni di socializzazione, movimento, contatto con la natura, gioco e svago sulla scorta delle proposte di animazione e educative proprie del periodo estivo; bisogni di cittadinanza, riappropriazione del tessuto cittadino e delle offerte culturali della città secondo una prospettiva esperienziale, capace di stimolare creatività, dialogo e incontro. I principali obiettivi educativi perseguiti saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Promuovere il benessere delle ragazze e dei ragazzi</li> <li>•Proporre attività educative complementari rispetto ai momenti formali e formativi vissuti all’interno del sistema scolastico</li> <li>•Fornire opportunità aggregative nel periodo estivo, nell’ottica di prevenire esperienze di isolamento relazionale</li> <li>•Sostenere ragazze e ragazzi con difficoltà di socializzazione o a rischio dispersione scolastica</li> <li>•Fornire opportunità formative volte anche ad allineare alcune competenze didattiche</li> </ul>
Codice CUP	F54D25004630007
Data inizio prevista	23/06/2025
Data fine prevista	31/12/2026

Numero moduli	9
Importo richiesto	€ 51.480,00

## MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	120137 - Parole in gioco: scopro, racconto e creo.
Descrizione	Il progetto "Parole in gioco: scopro, racconto e creo" nasce con l'obiettivo di favorire una comunicazione efficace e appropriata, accompagnando gli alunni di classe prima nello sviluppo delle competenze linguistiche di base. Con l'ausilio di attività ludiche, narrative ed espressive, i bambini saranno guidati nella scoperta della lingua come strumento per ascoltare, comprendere, raccontare e creare. Il percorso mira a stimolare la curiosità verso le parole e a promuovere un approccio motivante alla lettura e alla scrittura, ponendo le basi per una solida competenza alfabetica funzionale.
Data inizio prevista	23/06/2025
Data fine prevista	14/07/2025
Sede dove è previsto il modulo	LTEE838019
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

**Parole in gioco: scopro, racconto e creo.**

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
<b>TOTALE</b>				€ 5.754,00

## MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	117986 - OBIETTIVO DIGITALE
Descrizione	<p>Il progetto è finalizzato a garantire un'efficace valorizzazione delle potenzialità e dei talenti degli studenti, mediante l'acquisizione delle competenze digitali di base. La "Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio di Europa" individua la competenza digitale tra le 8 competenze chiave di cittadinanza, in quanto contribuisce, al pari delle altre, alla realizzazione personale, all'inclusione sociale, alla cittadinanza attiva e all'occupazione. Al giorno d'oggi, dunque, è fondamentale saper usare in modo appropriato il computer. Molti discenti credono di saperlo usare ma in effetti hanno soltanto una conoscenza parziale e lacunosa. Inoltre, è necessario che i discenti siano educati ad utilizzare le nuove tecnologie in modo consapevole, produttivo, rispettoso di sé e degli altri. Il reclutamento degli alunni mirerà a colmare il digital divide. Ad ogni alunno sarà assegnata, in aula informatica, una postazione di lavoro. Inoltre, le attività proposte terranno conto della personalizzazione degli apprendimenti, rafforzando le inclinazioni e i talenti degli studenti. Il progetto si articolerà su diverse macro attività ritenute più compatibili con i bisogni formativi delle alunne e degli alunni, consistenti in acquisizione, promozione, e potenziamento delle competenze digitali. Il progetto si propone con l'attesa dei seguenti risultati: corretto utilizzo tecnico della strumentazione digitale; potenzialità degli strumenti digitali come supporto allo studio; approccio critico al ruolo della tecnologia nella società; utilizzo consapevole della rete; rispetto di sé, dell'altro e della legalità in rete.</p>
Data inizio prevista	23/06/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	LTMM838018
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### OBIETTIVO DIGITALE

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
<b>TOTALE</b>				€ 5.295,00

## MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	118450 - Il linguaggio universale della Musica

<b>Descrizione</b>	<p>La musica è un potente strumento di inclusione che può unire persone di diverse culture e contesti; rappresenta un canale privilegiato per lo sviluppo di esperienze cognitive, metacognitive ed emozionali. Il tema del progetto è incentrato sulla diffusione della cultura che si pone l'obiettivo ambizioso di portare la musica a tutti i livelli, per diventare spazio di opportunità per gli studenti, dai più piccoli ai più grandi. Inoltre si può sperimentare la possibilità di crescita e di sviluppo globale, anche in presenza di bisogni educativi speciali. Attraverso una progettazione articolata, comprensiva di diverse azioni, il progetto vedrà l'alternarsi di percorsi che potranno insieme costituire un sistema formativo musicale ampio. Fare musica insieme favorisce la consapevolezza che essa è rivolta a un pubblico, fornendo così un efficace contributo al senso di appartenenza sociale.</p> <p>Ritornando al lato pratico, la musica porta a rispettare determinate regole che sono da guida anche per la vita quotidiana: "ascoltare", che è un processo psicologico e fisico del nostro corpo per comunicare ai nostri neuroni, al cervello e che li traduce in emozioni; attraverso la musica si possono sviluppare competenze cognitive, competenze espressive, comunicative e creative. Da sempre la musica è considerata un linguaggio universale capace di comunicare pensieri, sensazioni ed emozioni, per svolgere attività in comune, per realizzare forme di socializzazione, ma soprattutto utilizzata come strumento di tolleranza e comprensione reciproca. Il progetto, oltre ad educare alla musica si presenta come un insieme di sezioni finalizzate ad educare con la musica. Grazie alla scelta di certi temi e certe attività musicali è possibile contribuire alla crescita creativa e intellettuale del bambino, allo sviluppo e alla trattazione di tematiche d'interesse pluridisciplinare e culturale in genere. Accanto alle finalità legate all'apprendimento e alla crescita delle competenze strettamente musicali, l'iniziativa si propone, infatti, obiettivi legati al benessere degli alunni, alla crescita delle competenze sociali e relazionali e in definitiva alla prevenzione delle situazioni di disagio.</p> <p>Condividere un'esperienza musicale "facendo musica insieme" costituisce inoltre un momento di forte aggregazione che, in modo naturale, favorisce e sostiene il processo di partecipazione, di inclusione e di integrazione sociale. La musica è un potente strumento di inclusione che può unire persone di diverse culture e contesti; rappresenta un canale privilegiato per lo sviluppo di esperienze cognitive, metacognitive ed emozionali. Il tema del progetto è incentrato sulla diffusione della cultura che si pone l'obiettivo ambizioso di portare la musica a tutti i livelli, per</p>
--------------------	--

	diventare spazio di opportunità per gli studenti, dai più piccoli ai più grandi. Inoltre si può sperimentare la possibilità di crescita e di sviluppo globale, anche in presenza di bisogni educativi speciali. Attraverso una progettazione articolata, comprensiva di diverse azioni, il progetto vedrà l'alternarsi di percorsi che potranno insieme costituire un sistema formativo musicale ampio. Il progetto intende pertanto accompagnare gli alunni in un percorso di conoscenza e di creatività artistica e musicale. Inoltre, fare musica insieme favorisce la consapevolezza che essa è rivolta a un pubblico, fornendo così un efficace contributo al senso di appartenenza sociale. Ritornando al lato pratico, la musica porta a rispettare determinate regole che sono da guida anche per la vita quotidiana: "ascoltare", che è un processo psicologico e fisico del nostro corpo per comunicare ai nostri neuroni, al cervello e che li traduce in emozioni; attraverso la musica si possono sviluppare competenze cognitive, competenze espressive, comunicative e creative.
Data inizio prevista	24/06/2025
Data fine prevista	04/07/2025
Sede dove è previsto il modulo	LTMM838018
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Il linguaggio universale della Musica

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
<b>TOTALE</b>				€ 5.295,00

## MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	120140 - "Scopro e invento in allegria"
Descrizione	<p>Attraverso l'approccio laboratoriale si intende approfondire e potenziare alcune competenze acquisite nelle discipline curricolari. Gli alunni "impareranno ad imparare" attraverso esperimenti di scienze, l'utilizzo dei dispositivi elettronici e robotici per il coding, la realizzazione di opere d'arte, la costruzione di giochi con materiali di recupero, i giochi di gruppo e di movimento, la musica, la cucina e tanto altro.</p> <p>Il motto è: fare giocando, agire cooperando e sapere ricercando. Si offrirà agli alunni l'opportunità di giocare e dialogare e di sperimentarsi in cose mai fatte prima, col sorriso e con l'aiuto reciproco.</p>
Data inizio prevista	23/06/2025
Data fine prevista	01/07/2025
Sede dove è previsto il modulo	LTEE83802A
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Scopro e invento in allegria"

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
<b>TOTALE</b>				€ 5.754,00

## MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	120211 - GiriAMO il mondo
Descrizione	<p>Il progetto intitolato “GiriAMO il mondo” nasce dall’idea di far conoscere, comprendere e amare il nostro pianeta, in un viaggio simbolico e creativo attraversando le culture del mondo e valorizzando in particolare quelle di provenienza degli alunni della classe.</p> <p>Gli obiettivi prefissati sono: conoscere usi, costumi, cibi, lingue e tradizioni di diversi paesi del mondo; favorire il rispetto delle differenze culturali; stimolare la curiosità e la partecipazione attiva; valorizzare le origini degli alunni e le loro esperienze familiari; sviluppare competenze narrative, artistiche, manuali ed espressive.</p>
Data inizio prevista	23/06/2025
Data fine prevista	21/07/2025
Sede dove è previsto il modulo	LTEE838019
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### GiriAMO il mondo

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
<b>TOTALE</b>				€ 5.754,00

## MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	120150 - "Il Viaggio nel Mondo della Fiaba con il Kamishibai: Creiamo, Raccontiamo, Ascoltiamo..."
Descrizione	<p>Il periodo estivo di "Scuola Aperta" rappresenta un'opportunità preziosa per offrire ai bambini attività stimolanti che combinino l'apprendimento con il gioco e la socializzazione, in un contesto più rilassato rispetto all'anno scolastico. Il Kamishibai, antico teatro d'immagini giapponese, si presta perfettamente a questo scopo, in quanto integra la narrazione orale con l'espressione artistica e la dimensione ludica. Questo progetto mira a coinvolgere attivamente i bambini nella creazione di storie e nella loro messa in scena, favorendo lo sviluppo di competenze linguistiche, creative, sociali ed emotive. Il Kamishibai, infatti, non è solo un mezzo per raccontare, ma uno strumento potente per potenziare l'immaginazione, la collaborazione e la capacità di esprimersi, trasformando ogni bambino in un piccolo artista e narratore. Il progetto si baserà su un approccio laboratoriale e ludico, privilegiando il "learning by doing" (imparare facendo). Il progetto seguirà delle fasi: ci sarà una prima fase in cui ci sarà l'accoglienza, la presentazione del progetto, e la discussione sulle aspettative. L'insegnante presenterà il Kamishibai (telaio e tavole), spiegando la sua storia e come funziona. Mostrerà un video o immagini di Kamishibai tradizionali. Ci sarà un "Kamishibai show": lettura drammatizzata.</p> <p>La metodologia sarà improntata alla didattica cooperativa, dove i bambini lavoreranno sia individualmente che in piccoli gruppi, favorendo lo scambio di idee e il supporto reciproco. Il ruolo del docente sarà quello di facilitatore, guida e osservatore, stimolando la creatività e fornendo il supporto necessario. Verrà incoraggiato l'apprendimento multisensoriale attraverso l'uso di materiali concreti, visivi e uditi.</p> <p>Il "Viaggio nel Mondo della Fiaba con il Kamishibai" sarà un'esperienza estiva indimenticabile, che nutrirà la fantasia dei bambini e rafforzerà le loro competenze in un ambiente sereno, stimolante e inclusivo.</p>
Data inizio prevista	23/06/2025
Data fine prevista	15/07/2025

Sede dove è previsto il modulo	LTEE838019
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

**“Il Viaggio nel Mondo della Fiaba con il Kamishibai: Creiamo, Raccontiamo, Ascoltiamo...”**

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
<b>TOTALE</b>				€ 5.754,00

## MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	120154 - NOTE DI TEATRO 2026
Descrizione	<p>Le attività previste mirano a stimolare la creatività come percorso individuale ma anche collettivo e di gruppo, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. Il connubio con la musica, che sarà parte integrante del testo e della sua realizzazione, culminerà con uno spettacolo finale.</p> <p>Partendo da cosa è un copione, i bambini impareranno a respirare la bellezza della dimensione scenica, a lavorare sul gioco di ruoli, sull’interazione, sul movimento, sull’espressione mimica e soprattutto sulle emozioni. La scrittura dei testi è intrinsecamente legata alla musica in continuità e parallelamente al progetto Musica in scena 2026. I bambini avranno modo di scoprire ed esplorare il timbro dei singoli strumenti musicali, imparando anche ad intonare essi stessi le melodie presenti nella storia.</p> <p>Partendo inoltre dall’interpretazione di una fiaba musicale, i bambini verranno invitati ad adottare diversi punti di vista, con un’educazione alle arti in totale coinvolgimento.</p> <p>Il progetto prevede anche la realizzazione di piccole scene e costumi partendo dalla fantasia e dalla creatività dei bambini stessi. È importante, direi fondamentale, che gli alunni vivano esperienze culturali trasversali, che sviluppino il lato empatico, lo spirito di gruppo, il senso dello stare insieme a scuola indipendentemente dal contesto classe e dalle attività di programmazione, divertendosi nell’ esplorare nuovi orizzonti espressivi ad alto beneficio, come il teatro e la musica.</p>
Data inizio prevista	22/06/2026
Data fine prevista	30/09/2026
Sede dove è previsto il modulo	LTMM838018
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### NOTE DI TEATRO 2026

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
<b>TOTALE</b>				€ 6.060,00

## MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	120156 - MUSICA IN SCENA 2026
Descrizione	<p>L'esperienza musicale permette agli studenti di sviluppare la capacità di pensare nel linguaggio dei suoni e di imparare ad ascoltare. Proprio come lo sviluppo del linguaggio, l'intelligenza musicale, la memoria e la coordinazione possono essere favorite attraverso specifiche attività, che saranno svolte durante il laboratorio. La Musica, inoltre, ha la capacità di far affiorare e liberare emozioni che, a volte, è difficile esprimere solo con le parole.</p> <p>L'attività del laboratorio di musica d'insieme permetterà agli studenti di vivere e condividere con i compagni un percorso basato sull'espressività musicale e vocale. Lavorando su brani di diversi generi musicali, si punterà alla valorizzazione delle differenze stilistiche e di utilizzo degli strumenti oltre a riflettere sulla diversità e l'alternanza dei ruoli nel gruppo musicale: l'orchestra come parafrasi della vita. Lo spettacolo finale previsto, in collaborazione con il gruppo teatrale costituito per il Progetto – Note di Teatro 2026 - sarà l'occasione per ogni ragazzo di percepire se stesso nel “concerto” delle emozioni di tutti i ragazzi coinvolti.</p>
Data inizio prevista	22/06/2026
Data fine prevista	30/09/2026
Sede dove è previsto il modulo	LTMM838018
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### MUSICA IN SCENA 2026

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
<b>TOTALE</b>				€ 6.060,00

## MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	120201 - "Coding e pixel art"

Descrizione	<p>Il periodo estivo di "Scuola Aperta" offre un'occasione ideale per esplorare nuove aree di apprendimento in modo creativo e meno formale. Questo progetto unisce due discipline apparentemente diverse ma profondamente connesse: il coding (pensiero computazionale) e la pixel art.</p> <p>Il coding per la scuola primaria non significa programmare al computer, ma sviluppare il pensiero computazionale: la capacità di risolvere problemi in modo logico, di scomporre un compito in passaggi più semplici e di creare sequenze di istruzioni. La pixel art, dal canto suo, è una forma d'arte digitale che crea immagini utilizzando piccoli "quadratini" colorati (i pixel), un approccio che si sposa perfettamente con la logica del coding e con la creatività dei bambini. Attraverso attività pratiche, giochi "unplugged" (senza computer) e sfide di pixel art, i bambini impareranno a "pensare da coder (programmatore o codificatore)" e a "disegnare da pixel-artist", sviluppando competenze logiche, creative, matematiche e collaborative, in un contesto divertente e stimolante. Il progetto seguirà delle fasi: nella prima fase ci sarà l'accoglienza, la presentazione del progetto e la discussione "Cosa sono i Pixel? Disegniamo con i Quadratini!"; nella seconda si "Crea la Mappa del Tesoro Pixelata" e si discute l'importanza di istruzioni chiare; nella terza fase si decodificano i Messaggi Segreti" (Debugging); nella quarta fase si realizzerà un videogioco. La quinta fase prevede "La Mostra di Coding e Pixel Art": I genitori vengono invitati a visitare la mostra. I bambini spiegano i loro disegni in pixel art e, se possibile, mostrano come hanno "codificato" le loro istruzioni o come hanno fatto il "debug". Si può anche fare un "gioco del robot" dove i bambini danno istruzioni ad un compagno. Condivisione delle scoperte e delle emozioni. Ogni bambino esprime cosa gli è piaciuto di più del progetto. Consegnano di un "Attestato di Pixel Coder". Il progetto si baserà su un approccio laboratoriale, esperienziale e "unplugged", privilegiando l'attività pratica e il gioco. La metodologia sarà improntata alla didattica cooperativa e al peer tutoring, con attività che incoraggiano il lavoro a coppie e in piccoli gruppi. Il ruolo del docente sarà quello di facilitatore, proponendo sfide, guidando le scoperte e fornendo il supporto necessario. Verrà utilizzato un linguaggio semplice e concreto, con molti esempi visivi e pratici. Il progetto "Coding e Pixel Art" sarà un'esperienza estiva innovativa e divertente, che permetterà a tutti i bambini di sviluppare importanti competenze per il futuro, divertendosi con i colori e il pensiero logico in un ambiente sereno e profondamente inclusivo.</p>
-------------	---

Data inizio prevista	23/06/2025
Data fine prevista	15/07/2025
Sede dove è previsto il modulo	LTEE838019
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

**“Coding e pixel art”**

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
<b>TOTALE</b>				€ 5.754,00

## 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

