

AVVISO - 81652, 23/05/2025, FSE+, Piano Estate 2025-2026 - 2° Finestra
CANDIDATURA N. 19630
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.C. VITO INTINI
Codice meccanografico	BAIC875005
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA S. ANNA S.N.C.
Provincia	BARI
Comune	MONOPOLI
CAP	70043
Telefono	080802303
Email	BAIC875005@istruzione.it
Sito web	https://www.primoicmonopoli.edu.it/
Numero Alunni	553
Plessi	BAIC875005 BAAA875012 BAAA875034 BAEE875017 BAEE875028 BAMM875016

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	BAIC875005 - I.C. VITO INTINI
Codice candidatura	19630
Importo totale richiesto	€ 45.420,00

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - Scuola attiva: Apprendimento, Creatività e Futuro	€ 45.420,00
TOTALE PROGETTI	€ 45.420,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	L'arte tra le mani	€ 5.448,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Voci in onda	€ 5.448,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Clicca, crea, condividi	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Tutti in scena	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	La magia dei suoni	€ 5.448,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Nuoto per Tutti: Imparare e Divertirsi in Mare	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Padelmania	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Story-robot	€ 5.601,00
TOTALE MODULI			€ 45.420,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Scuola attiva: Apprendimento, Creatività e Futuro

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - Scuola attiva: Apprendimento, Creatività e Futuro
Descrizione	La proposta progettuale mira a fornire un'opportunità privilegiata di crescita per gli studenti mediante la realizzazione di percorsi didattici ed esperienziali focalizzati sul potenziamento delle competenze chiave, l'inclusione sociale e lo sviluppo della persona in un contesto motivante, ludico e sicuro. Gli alunni potranno esplorare nuove discipline, approfondire quelle curriculari e sviluppare competenze trasversali indispensabili per il loro percorso scolastico e di vita. Il progetto, destinato agli alunni della scuola primaria e secondaria di primo grado, valorizza la verticalità come risorsa per lo scambio e la collaborazione tra pari di diverse fasce d'età.
Codice CUP	I54D25006900007
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	8
Importo richiesto	€ 45.420,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	152289 - Tutti in scena

Descrizione

Le attività del laboratorio teatrale mirano a stimolare la creatività come percorso personale di ciascuno, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. I partecipanti saranno coinvolti nella scoperta del teatro come unione di arte, musica e danza attraverso la preparazione e realizzazione di uno spettacolo.

Un esperto di teatro arricchirà le basi culturali dei partecipanti attraverso attività di recitazione, uniti a momenti di scrittura creativa, per scrivere un copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione.

Il metodo di insegnamento vede al centro gli alunni, che in una cornice di rispetto e ascolto viene accompagnato nel percorso formativo e stimolato a partecipare attivamente al processo educativo e creativo all'interno del gruppo. Il testo viene così fatto proprio, analizzato e vissuto per averne massima consapevolezza nella messa in scena.

Finalità

Sviluppare la consapevolezza emotiva: Aiutare gli alunni a riconoscere, comprendere ed esprimere le proprie emozioni e quelle altrui in un contesto sicuro.

Potenziare le capacità comunicative: Migliorare l'uso della voce, del corpo e dello spazio per una comunicazione più efficace e consapevole.

Incoraggiare la creatività e l'immaginazione: Stimolare la fantasia attraverso giochi teatrali, improvvisazioni e la creazione di storie.

Favorire l'integrazione e la collaborazione: Promuovere il lavoro di squadra e l'interazione positiva tra studenti di età diverse.

Aumentare l'autostima e la fiducia in sé: Offrire un'opportunità per superare timidezze e paure, esibendosi in un contesto di supporto.

Obiettivi Formativi

Gli studenti al termine del percorso saranno in grado di:

Esprimere una gamma di emozioni attraverso l'uso consapevole del corpo e della voce.

Collaborare efficacemente con i compagni per la realizzazione di una scena o una performance.

Sviluppare la propria presenza scenica e la capacità di ascolto attivo.

Improvvisare e reagire in modo creativo a situazioni inaspettate.

Superare blocchi emotivi e paure legate all'espressione in pubblico.

Presentare un breve lavoro teatrale al termine del percorso.

Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BAMM875016
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Tutti in scena

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	Educazione motoria
Titolo modulo	152290 - Nuoto per Tutti: Imparare e Divertirsi in Mare
Descrizione	Il modulo "Nuoto per Tutti: Imparare e Divertirsi in Mare" rappresenta un'opportunità unica per gli studenti della scuola Primaria e Secondaria di Primo grado, in modo particolare per coloro che hanno difficoltà motorie. Il modulo intende apprendere e migliorare le abilità natatorie degli alunni, promuovendo al contempo la sicurezza in acqua e la conoscenza e il rispetto dell'ambiente marino. Attraverso lezioni strutturate, attività educative e momenti di gioco e socializzazione, gli alunni svilupperanno competenze fondamentali per il loro benessere fisico e la loro crescita personale. Dunque gli obiettivi sono: 1. fornire agli studenti le competenze di base e avanzate del nuoto. 2. superare timori e paure, migliorando la propria autonomia e autostima 3. insegnare le norme di sicurezza in acqua 4. promuovere il benessere fisico attraverso l'attività natatoria. 5. favorire la socializzazione e il divertimento tramite attività acquatiche di gruppo. 6. conoscere l'ambiente marino ed educare gli studenti al rispetto dell'ambiente marino e costiero Gli studenti si adatteranno all'ambiente marino, comprendendo le differenze rispetto alla piscina come correnti, onde e salinità. Verranno insegnate tecniche di nuoto specifiche per il mare e tecniche di orientamento. Inoltre, sarà fondamentale l'educazione alle norme di sicurezza in mare e alle tecniche di salvataggio e primo soccorso.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	Spiaggia/Piscina
Numero destinatari	20
Numero ore	30

Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado
-------------	---

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Nuoto per Tutti: Imparare e Divertirsi in Mare

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	152298 - La magia dei suoni
Descrizione	L'idea progettuale consiste nell'aggiunta di effetti sonori e musicali per arricchire una narrazione e creare un'esperienza più coinvolgente per l'ascoltatore. Si tratta di trasformare una storia scritta o raccontata o un video in un'esperienza sonora, usando vari elementi per evocare emozioni e immagini. L'esplorazione sonora è il cuore della sonorizzazione: sperimentare i suoni al fine di trovare l'accoppiata vincente con il relativo elemento. Musicalmente parlando si lavora sul timbro cioè quella qualità che permette di distinguere e identificare un determinato suono da un altro. I suoni possono essere prodotti con: gli strumenti musicali, come quelli legati allo strumentario Orff; la voce, giocando con le sue potenzialità espressive; la body percussion, gli strumenti autocostruiti, e oggetti di uso quotidiano impiegati a mo' di strumenti musicali. Tutto nasce dalla lettura di una scena e/o di un brano da rappresentare per passare alla riflessione in merito alla storia e ai suoi possibili suoni identificando i suoni principali che caratterizzano la storia (es: suoni della natura, suoni di ambienti urbani, suoni di oggetti specifici). Finalità: - Stimolare l'immaginazione - Coinvolgere emotivamente l'ascoltatore - Promuovere l'apprendimento interdisciplinare - Sviluppare la capacità di collaborazione Obiettivi: - Potenziare l'ascolto attivo - Sviluppare la creatività - Esprimere emozioni attraverso il suono - Migliorare le capacità comunicative - Approfondire la comprensione della storia - Esplorare il linguaggio musicale e sonoro - Sperimentare con diversi strumenti e tecniche
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BAMM875016

Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

La magia dei suoni

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	€ 2.448,00
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	152299 - Story-robot
Descrizione	Il progetto mira a fondere la narrazione creativa (storytelling) con i primi passi della robotica educativa e del pensiero computazionale (coding unplugged e semplici robot). Gli alunni della scuola primaria saranno protagonisti nella creazione di storie, nella progettazione dei personaggi e nell'animazione di questi racconti attraverso l'uso di semplici robot e Lego. Finalità Sviluppare la creatività narrativa: Incoraggiare gli alunni a inventare, scrivere e drammatizzare storie originali. Introdurre al pensiero computazionale: Familiarizzare con concetti base di sequenza, algoritmo, ciclo attraverso attività ludiche e concrete, senza l'uso diretto di computer complessi. Promuovere la manualità e la progettazione: Dare agli alunni l'opportunità di costruire e personalizzare elementi della storia (personaggi, scenografie) e di assemblare semplici robot. Potenziare il problem-solving: Affrontare piccole sfide legate all'animazione della storia e al movimento dei robot. Stimolare la collaborazione: Lavorare in gruppo per ideare, costruire e animare il racconto. Gli studenti al termine del percorso saranno in grado di: Ideare e strutturare una storia con inizio, svolgimento e fine. Rappresentare graficamente e materialmente personaggi e scenari. Comprendere e dare semplici istruzioni sequenziali (coding unplugged). Assemblare e programmare robot didattici per seguire percorsi e animare parti della storia. Presentare il proprio "racconto robotico" ai compagni. Collaborare attivamente con i compagni di squadra.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BAIC875005
Numero destinatari	17

Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Story-robot

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	154620 - Padelmania
Descrizione	Prevede l'avvicinamento del Padel. Sono previsti allenamenti di gruppo e/o a coppie in campo con un esperto di Padel. Spiegazioni base del regolamento ed esercizi di coordinazione motoria per raggiungere il giusto timing d'impatto con la palla. Attività miranti alla costruzione della "capacità di gioco", partendo dal gioco-base. RISULTATI ATTESI - Trasmettere agli allievi i valori del fair play , del gioco e della sana competizione. - Affrontare una partita con spirito ludico attraverso le regole proprie del Padel - Trasmettere gioia e voglia di divertirsi. - Comprendere l'importanza dello spirito di aggregazione. - Sviluppare la multilateralità intesa come sviluppo simultaneo delle aree mentale, motoria, tattica e tecnica. - Promuovere l'educazione motoria, fisica e sportiva nel rispetto degli alunni e dei loro ritmi evolutivi, valorizzando le competenze individuali e promuovendo corretti e attivi stili di vita. - Promuovere l'inclusione scolastica degli alunni diversamente abili, sia dal punto di vista motorio che relazionale, e l'inclusione sociale.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BAIC875005
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Padelmania

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 personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	154646 - L'arte tra le mani
Descrizione	Progetto di Arte pensato per i bambini della Scuola Primaria che mira a esplorare l'arte attraverso la manipolazione di diversi materiali. L'obiettivo è stimolare la creatività, la sensorialità e la coordinazione motoria fine, permettendo ai bambini di sperimentare liberamente e trasformare idee astratte in opere concrete. Ogni attività sarà un'occasione per "sporcarsi le mani", scoprire nuove texture e dare forma alla propria fantasia. Al termine del progetto si potrà organizzare un'esposizione in cui ogni bambino possa presentare le proprie opere, un'occasione per valorizzare il lavoro svolto, condividere le esperienze e riconoscere l'impegno di ciascuno. Obiettivi del Progetto Esplorare diverse texture e materiali: far familiarizzare i bambini con la malleabilità, la viscosità, la consistenza di oggetti e materiali. Sviluppare la motricità fine e la coordinazione oculo-manuale: migliorare la manualità attraverso attività che richiedono precisione e controllo. Stimolare la creatività e l'espressione personale: incoraggiare i bambini a tradurre le proprie idee in opere d'arte uniche. Favorire il problem-solving: spingere i bambini a trovare soluzioni creative per dare sfogo alla fantasia. Promuovere il lavoro di gruppo e la condivisione: creare un ambiente in cui i bambini possano confrontarsi e collaborare in armonia.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BAIC875005
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

L'arte tra le mani

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	€ 2.448,00
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	154635 - Voci in onda

Descrizione	Per avvicinare gli alunni delle classi prime e seconde di Scuola Secondaria di Primo Grado al mondo del podcast, dalla ideazione alla produzione e pubblicazione. L'obiettivo è sviluppare competenze di comunicazione, scrittura creativa, ascolto critico e utilizzo di strumenti digitali, permettendo ai ragazzi di dare voce alle loro idee e storie, diventando veri e propri "creatori di contenuti". Finalità Sviluppare le competenze comunicative: migliorare l'espressività orale, la dizione e la capacità di argomentare. Stimolare la scrittura creativa e l'organizzazione del pensiero: imparare a strutturare un testo per l'ascolto, a sintetizzare e a ricercare informazioni. Promuovere l'ascolto attivo e critico: educare all'analisi di contenuti audio e allo sviluppo di un senso critico. Acquisire competenze digitali e tecnologiche: utilizzare software e strumenti per la registrazione, l'editing e la pubblicazione di contenuti audio. Favorire il lavoro di squadra: incoraggiare la collaborazione e la ripartizione dei ruoli all'interno di un team di produzione. Dare voce agli studenti: creare uno spazio in cui i ragazzi possano esprimere idee, opinioni e raccontare la realtà da loro stessi percepita. Obiettivi Formativi Gli studenti al termine del percorso saranno in grado di: Identificare e analizzare diverse tipologie di podcast e i loro elementi caratteristici. Ideare un format per un podcast scolastico, definendo temi, rubriche e target. Pianificare e scrivere sceneggiature, scalette e testi per episodi podcast. Utilizzare attrezzature base per la registrazione audio (microfoni, software di registrazione). Eseguire operazioni di editing audio (taglio, mixaggio, aggiunta di musica/effetti) con software semplici. Lavorare in gruppo, ricoprendo diversi ruoli (conduttore, tecnico, sceneggiatore, reporter). Registrare e pubblicare episodi podcast, rispettando tempistiche e qualità audio.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026

Sede dove è previsto il modulo	BAMM875016
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Voci in onda

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	€ 2.448,00
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	154650 - Clicca, crea, condividi
Descrizione	Il modulo si propone di sviluppare le competenze digitali di base degli alunni in un ambiente ludico e collaborativo. L'obiettivo è trasformare gli studenti da semplici fruitori passivi a creatori attivi di contenuti digitali, fornendo loro ulteriori strumenti per esprimere la propria fantasia e lavorare in gruppo. Per la realizzazione delle attività, il modulo si avvale di strumenti digitali aggiornati e di facile utilizzo, che favoriscono la creatività e la condivisione del lavoro. La metodologia adottata è quella del "learning by doing" (imparare facendo), che permette agli alunni di acquisire competenze pratiche attraverso la creazione di prodotti digitali concreti. Gli strumenti principali utilizzati sono: Google Workspace for Education: una suite di strumenti collaborativi che consente il lavoro in tempo reale e la condivisione di materiali. In particolare, si useranno: Google Documenti per la stesura e formattazione collaborativa di testi e racconti. Google Presentazioni per la creazione di slide multimediali con immagini, animazioni e audio. Utilizzo di Classroom per raccogliere tutti i lavori svolti. Canva: una piattaforma di design grafico intuitiva e ricca di modelli, utilizzata per la creazione di materiali visivi come presentazioni, video, locandine, biglietti d'invito e fumetti digitali, stimolando la creatività visiva degli alunni. Ciascun partecipante avrà a disposizione un account personale istituzionale di lavoro, necessario per operare in un ambiente digitale sicuro e protetto. Obiettivo primario della proposta progettuale è insegnare ai ragazzi una corretta ed efficace gestione del proprio account di Google Workspace e di Canva: dall'utilizzo delle proprie credenziali di accesso alla fruizione delle Google App, alla condivisione di file.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BAIC875005

Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Clicca, crea, condividi

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

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