

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

CANDIDATURA N. 16710

ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	SANTA TERESA DEL BAMBINO GESU'
Codice meccanografico	SA1E018001
Tipo istituto	SCUOLA PRIMARIA NON STATALE
Indirizzo	VIA PARCO, 14
Provincia	SALERNO
Comune	POLLA
CAP	84035
Telefono	0975331024
Email	cuorisacri@tiscali.it
Sito web	www.sacricuori.org
Numero Alunni	50
Plessi	SA1E018001

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

RIEPILOGO CANDIDATURA	
Avviso	Piano Estate 2025-2026
Istituto	SA1E018001 - SANTA TERESA DEL BAMBINO GESU'
Codice candidatura	16710
Importo totale richiesto	€ 16.191,00

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - Estate Attiva: Apprendimento, tecnologia e movimento per gli alunni della primaria	€ 16.191,00
TOTALE PROGETTI	€ 16.191,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Muoversi per crescere: Percorso di Educazione Motoria	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Matematica in gioco: Un percorso di logica e creatività	€ 5.448,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Digitale in Gioco: Informatica per la primaria	€ 5.448,00
TOTALE MODULI			€ 16.191,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Estate Attiva: Apprendimento, tecnologia e movimento per gli alunni della primaria

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo

ESO4.6.A4.A - Estate Attiva: Apprendimento, tecnologia e movimento per gli alunni della primaria

Descrizione	Il progetto “Estate Attiva” è rivolto agli alunni della scuola primaria e nasce con l’obiettivo di potenziare e ampliare l’offerta formativa durante il periodo estivo. Attraverso moduli dedicati all’informatica, alla matematica e all’educazione motoria, gli alunni potranno consolidare le loro competenze, sviluppare la socialità e vivere esperienze di inclusione in un ambiente stimolante e accogliente. L’estate rappresenta un momento di pausa dalle attività scolastiche, ma anche un’opportunità per apprendere in modo diverso, attraverso esperienze ludiche e pratiche. Il progetto si propone di offrire agli alunni, prima dell’inizio del nuovo anno scolastico, un percorso educativo che unisca apprendimento e divertimento, favorendo la crescita personale e il benessere psicofisico. Finalità del Progetto Il progetto si pone le seguenti finalità: - Potenziare e ampliare l’offerta formativa, offrendo attività educative e creative nel periodo estivo. - Favorire l’inclusione e la socializzazione, creando un ambiente accogliente e stimolante per tutti gli alunni. - Stimolare il pensiero logico e computazionale, attraverso l’informatica e la matematica. - Rafforzare le competenze digitali, migliorando la capacità di utilizzo consapevole della tecnologia. - Promuovere il benessere psicofisico, attraverso attività motorie e di rilassamento. - Insegnare il valore della collaborazione e del lavoro di squadra, attraverso esperienze di gruppo. Moduli del Progetto Modulo di informatica – Pensiero Computazionale e Creatività Digitale Obiettivi: - Familiarizzare con il mondo digitale e il funzionamento del computer. - Sviluppare il pensiero computazionale attraverso attività di coding. - Promuovere un uso consapevole e sicuro della tecnologia. Modulo di Matematica – Logica e Problem-Solving Obiettivi:*
--------------------	---

	- Rafforzare le competenze matematiche di base. - Stimolare il pensiero logico e la capacità di risolvere problemi. - Favorire l'apprendimento attivo attraverso esperienze pratiche. Modulo di Educazione Motoria – Movimento e Benessere** Obiettivi: - Sviluppare le capacità motorie e la coordinazione. - Favorire la socializzazione attraverso il movimento. - Promuovere il benessere psicofisico. Risultati Attesi Al termine del progetto, ci si aspetta che gli alunni: - Abbiano consolidato le loro competenze digitali, matematiche e motorie, migliorando la capacità di esprimersi e interagire con gli altri. - Abbiano sviluppato maggiore sicurezza e motivazione nell'apprendimento, vivendo esperienze educative stimolanti e coinvolgenti. - Abbiano rafforzato la capacità di lavorare in gruppo e collaborare, imparando il valore della condivisione e del rispetto reciproco. - Abbiano sperimentato nuove forme di apprendimento, attraverso il digitale, la logica e il movimento. - Abbiano vissuto un'esperienza educativa positiva, che renda l'apprendimento un momento di piacere e scoperta, trasformando il periodo estivo in un'opportunità di crescita e divertimento. Il progetto "Estate Attiva" rappresenta un'opportunità preziosa per gli alunni della scuola primaria, offrendo loro un ambiente stimolante e accogliente in cui apprendere, giocare e crescere insieme. Attraverso un approccio multidisciplinare che integra informatica, matematica e movimento, il progetto favorisce l'inclusione, la socializzazione e il benessere, trasformando l'estate in un momento di apprendimento attivo e coinvolgente prima dell'inizio del nuovo anno scolastico.
Codice CUP	E94D25002290007
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	3

Importo richiesto	€ 16.191,00
-------------------	-------------

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	133756 - Muoversi per crescere: Percorso di Educazione Motoria

Descrizione	Il modulo "Muoversi per Crescere" è progettato per sviluppare le competenze motorie e il benessere psicofisico degli alunni della scuola primaria attraverso un approccio ludico, inclusivo e stimolante. L'attività motoria è fondamentale per la crescita armoniosa degli alunni, poiché contribuisce allo sviluppo delle capacità coordinative, alla socializzazione e alla consapevolezza corporea. Attraverso giochi, esercizi e attività sportive, i partecipanti potranno migliorare la loro motricità, apprendere l'importanza del movimento e sviluppare abilità utili per la vita quotidiana e la pratica sportiva. Il percorso si articola in 30 ore, con un approccio esperienziale che valorizza la partecipazione attiva di ogni alunno. Il modulo si propone di raggiungere i seguenti obiettivi: Obiettivi motori - Sviluppare le capacità coordinative (equilibrio, orientamento spaziale, reazione e ritmo). - Migliorare la motricità fine e globale, favorendo il controllo e la precisione dei movimenti. - Potenziare la resistenza, la forza e la flessibilità attraverso esercizi mirati. - Favorire la consapevolezza corporea, aiutando gli alunni a percepire e gestire il proprio corpo nello spazio. Obiettivi sociali e relazionali - Stimolare la collaborazione e il lavoro di squadra attraverso giochi di gruppo e attività cooperative. - Favorire l'inclusione, adattando le attività alle diverse capacità motorie degli alunni. - Sviluppare il rispetto delle regole e la gestione delle emozioni attraverso il gioco e la competizione sana. Obiettivi educativi e di benessere - Promuovere uno stile di vita attivo e sano, sensibilizzando gli alunni sull'importanza del movimento quotidiano. - Educare alla postura corretta, prevenendo atteggiamenti scorretti e favorendo il benessere fisico. - Stimolare la creatività e l'espressione corporea, attraverso attività di movimento libero e danza.
--------------------	---

Metodologia

Il modulo si basa su un approccio esperienziale, ludico e inclusivo, che permette agli alunni di apprendere attraverso il gioco e l'interazione con gli altri.

Le metodologie utilizzate includeranno:

- Apprendimento attivo, con attività pratiche che coinvolgono direttamente gli alunni.
- Didattica ludica, per rendere l'educazione motoria un'esperienza divertente e motivante.
- Approccio multisensoriale, che integra movimento, percezione corporea e stimolazione cognitiva.
- Inclusione e personalizzazione, adattando le attività alle esigenze e capacità di ogni alunno.
- Cooperative Learning, per favorire la collaborazione e il lavoro di squadra.

Attività Previste

Le 30 ore del modulo saranno suddivise in diverse tipologie di attività, per garantire un percorso completo e stimolante.

1. Attività di Coordinazione e Equilibrio;
2. Attività di Motricità Fine e Globale;
3. Giochi di Squadra e Cooperazione ;
4. Movimento Creativo e Espressione Corporea;
5. Benessere e Consapevolezza Corporea

Conclusioni e Risultati Attesi

Al termine del modulo, ci si aspetta che gli alunni:

- Abbiano migliorato la loro coordinazione e agilità.
- Abbiano sviluppato maggiore consapevolezza del proprio corpo e delle sue capacità.
- Abbiano acquisito abilità motorie utili per la vita quotidiana e per la pratica sportiva.
- Abbiano rafforzato la capacità di lavorare in gruppo e collaborare.
- Abbiano vissuto un'esperienza educativa coinvolgente e stimolante.

Il modulo "Muoversi per Crescere" non solo favorisce lo sviluppo motorio, ma rende l'attività fisica un'esperienza di gioco, scoperta e inclusione, trasformando il movimento in un'opportunità di

	crescita e divertimento.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	SA1E018001
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Muoversi per crescere: Percorso di Educazione Motoria

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	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	133733 - Digitale in Gioco: Informatica per la primaria

Descrizione	Il modulo “Digitale in Gioco” è un percorso di 30 ore rivolto agli alunni della scuola primaria, finalizzato a introdurre i concetti base dell'informatica e del pensiero computazionale in modo ludico e interattivo. Attraverso attività pratiche, coding unplugged, giochi digitali e l'uso di strumenti tecnologici, i bambini potranno sviluppare competenze digitali, imparare a usare il computer in modo consapevole e stimolare la logica e la creatività. Obiettivi - Familiarizzare con il mondo digitale, comprendendo il funzionamento di computer e dispositivi tecnologici. - Sviluppare il pensiero computazionale, attraverso attività di coding e problem-solving. - Promuovere un uso consapevole e sicuro della tecnologia, introducendo le basi della cittadinanza digitale. - Stimolare la creatività digitale, attraverso la creazione di semplici progetti interattivi. - **Favorire la collaborazione e il lavoro di squadra**, attraverso attività di gruppo e sfide digitali. Metodologia Il modulo si basa su un approccio esperienziale e pratico, in cui l'informatica viene esplorata attraverso il gioco, la sperimentazione e la scoperta. Le attività saranno organizzate in modo progressivo, partendo da esercizi manuali fino all'uso di strumenti digitali. Le tecniche utilizzate includono: - Coding unplugged per sviluppare il pensiero logico senza l'uso del computer. - Attività di programmazione visuale con strumenti come Scratch. - Uso di software educativi per esplorare il mondo digitale. - Esperienze pratiche con il computer per imparare le funzioni di base. - Giochi interattivi per rendere l'apprendimento coinvolgente e divertente. Attività Il modulo sarà suddiviso in diverse fasi: Fase 1: Introduzione al Digitale
--------------------	---

	- Conoscenza del computer e dei suoi componenti. - Uso di tastiera e mouse attraverso giochi interattivi. - Introduzione alla sicurezza digitale e al comportamento online. Fase 2: Pensiero Computazionale e Coding Unplugged - Giochi di logica e problem-solving. - Attività di coding senza computer (algoritmi e sequenze). - Creazione di semplici percorsi logici. Fase 3: Programmazione Visuale e Creatività Digitale - Introduzione a Scratch e programmazione a blocchi. - Creazione di animazioni e storie interattive. - Progettazione di semplici giochi digitali. Fase 4: Applicazioni Pratiche e Progetto Finale - Uso di software educativi per scrittura e disegno digitale. - Esperienze di robotica educativa (se disponibili). - Creazione di un progetto digitale collaborativo. Conclusioni e Risultati Attesi Al termine del modulo, ci si aspetta che gli alunni: - Abbiano acquisito familiarità con il mondo digitale e il funzionamento del computer. - Abbiano sviluppato il pensiero logico e computazionale. - Abbiano imparato le basi della programmazione visuale. - Abbiano migliorato la capacità di lavorare in gruppo e collaborare. - Abbiano vissuto un'esperienza educativa coinvolgente e stimolante. Questo percorso non solo favorisce l'apprendimento informatico, ma rende la tecnologia un'esperienza di gioco, scoperta e creatività, trasformando l'educazione digitale in un momento di crescita e divertimento.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	SA1E018001
Numero destinatari	16
Numero ore	30

Destinatari	Alunne/i scuola Primaria
-------------	--------------------------

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Digitale in Gioco: Informatica per la primaria

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	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	133720 - Matematica in gioco: Un percorso di logica e creatività

Descrizione	Il modulo “Matematica in Gioco” è un percorso di 30 ore rivolto agli alunni della scuola primaria, finalizzato a sviluppare il pensiero logico-matematico attraverso attività ludiche, esperienze pratiche e giochi interattivi. Attraverso un approccio dinamico e coinvolgente, i bambini potranno esplorare concetti matematici fondamentali, migliorare le loro capacità di problem-solving e sviluppare un atteggiamento positivo verso la matematica. Obiettivi - Rafforzare le competenze matematiche di base, come numeri, operazioni e geometria. - Stimolare il pensiero logico e la capacità di risolvere problemi attraverso giochi e sfide. - Favorire l'apprendimento attivo attraverso esperienze pratiche e manipolative. - Promuovere la collaborazione e il lavoro di squadra attraverso attività di gruppo. - Sviluppare la creatività matematica, mostrando la matematica come un linguaggio divertente e utile. Metodologia Il modulo si basa su un approccio esperienziale e ludico, in cui la matematica viene esplorata attraverso il gioco, la sperimentazione e la scoperta. Le attività saranno organizzate in modo progressivo, partendo da esercizi individuali fino a sfide di gruppo e progetti collaborativi. Le tecniche utilizzate includono: - Giochi matematici per rendere l'apprendimento divertente e coinvolgente. - Attività manipolative con materiali concreti per favorire la comprensione dei concetti. - Sfide logiche e problemi per sviluppare il pensiero critico. - Esperienze pratiche per applicare la matematica alla vita quotidiana. - Uso di strumenti digitali e interattivi per stimolare l'interesse e la partecipazione. Attività Il modulo sarà suddiviso in diverse fasi:
--------------------	---

	Fase 1: Numeri e Operazioni - Giochi con i numeri per rafforzare il calcolo mentale. - Attività di manipolazione con oggetti per comprendere le operazioni. - Sfide di logica per sviluppare il ragionamento matematico. Fase 2: Geometria e Spazio - Costruzione di figure geometriche con materiali concreti. - Attività di esplorazione dello spazio e delle forme. - Giochi di orientamento e percorsi logici. Fase 3: Problem-Solving e Logica - Risoluzione di problemi attraverso strategie creative. - Sfide matematiche in gruppo. - Attività di coding e pensiero computazionale. Fase 4: Matematica nella Vita Quotidiana - Esperimenti pratici con misure e grandezze. - Giochi di economia e gestione delle risorse. - Creazione di piccoli progetti matematici. Conclusioni e Risultati Attesi Al termine del modulo, ci si aspetta che gli alunni: - Abbiano migliorato le loro competenze matematiche di base. - Abbiano sviluppato un atteggiamento positivo verso la matematica. - Abbiano acquisito maggiore sicurezza nella risoluzione di problemi. - Abbiano rafforzato la capacità di lavorare in gruppo e collaborare. - Abbiano vissuto un'esperienza educativa coinvolgente e stimolante. Questo percorso non solo favorisce l'apprendimento matematico, ma rende la matematica un'esperienza di gioco, scoperta e creatività, trasformando l'educazione in un momento di crescita e divertimento.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	SA1E018001

Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Matematica in gioco: Un percorso di logica e creatività

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

DICHIARAZIONI

☒ Si dichiara di non aver inserito ulteriori candidature per scuole paritarie presenti nello stesso plesso didattico

Dichiarazione scuola paritaria non commerciale

-Dichiarazione accettata caricando il file-Modello A Scuola SA1E018001 Anno 202425 (2).pdf

☒ 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