

AVVISO - 57173, 14/04/2025, FSE+, Orientamento
CANDIDATURA N. 10986
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.C. NARDO' POLO 1
Codice meccanografico	LEIC896001
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	P.ZZA UMBERTO I
Provincia	LECCE
Comune	NARDO'
CAP	73048
Telefono	0833871047
Email	LEIC896001@istruzione.it
Sito web	
Numero Alunni	0
Plessi	LEIC896001 LEAA89601T LEAA896052 LEAA896063 LEEE896013 LEEE896035 LEMM896012

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Orientamento
Istituto	LEIC896001 - I.C. NARDO' POLO 1
Codice candidatura	10986
Importo totale richiesto	€ 67.404,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	
Data Delibera Collegio docenti	
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	
Data Delibera Consiglio d'istituto	

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.D - Costruire il Futuro: Percorsi di Orientamento tra Esperienza, Creatività e Scoperta	€ 67.404,00
TOTALE PROGETTI	€ 67.404,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.D	Orientamento per scuole secondarie di primo grado	Modulo 1 – Cultura Classica Viva: Latino e Greco per la mente e per la vita	€ 6.111,00
ESO4.6.A4.D	Orientamento per scuole secondarie di primo grado	Scienza in Azione: Esperimenti, Curiosità e Mondo Naturale	€ 6.111,00
ESO4.6.A4.D	Orientamento per scuole secondarie di primo grado	Musica e Suono: La Creatività Musicale	€ 6.294,00
ESO4.6.A4.D	Orientamento per scuole secondarie di primo grado	In scena chi sono: teatro e orientamento personale	€ 6.111,00
ESO4.6.A4.D	Orientamento per scuole secondarie di primo grado	Scacchi e Mente: Strategia, Logica e Concentrazione	€ 6.111,00
ESO4.6.A4.D	Orientamento per scuole secondarie di primo grado	Logica e Intelligenza Matematica: Giochi, Enigmi e Pensiero Computazionale	€ 6.111,00
ESO4.6.A4.D	Orientamento per scuole secondarie di primo grado	Maker Lab: Costruire, Inventare, Progettare	€ 6.111,00
ESO4.6.A4.D	Orientamento per scuole secondarie di primo grado	"Io comunico: laboratorio di giornalino scolastico e orientamento"	€ 6.111,00
ESO4.6.A4.D	Orientamento per scuole secondarie di primo grado	Modulo 5 – Difesa, Disciplina e Valori: Introduzione alle Carriere Militari	€ 6.111,00
ESO4.6.A4.D	Orientamento per scuole secondarie di primo grado	Arte e Design: Creare con le Mani e con la Mente	€ 6.111,00
ESO4.6.A4.D	Orientamento per scuole secondarie di primo grado	Musica e Suono: La Creatività Musicale	€ 6.111,00
TOTALE MODULI			€ 67.404,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Costruire il Futuro: Percorsi di Orientamento tra Esperienza, Creatività e Scoperta

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.D

Titolo

ESO4.6.A4.D - Costruire il Futuro: Percorsi di Orientamento tra Esperienza, Creatività e Scoperta

Descrizione

Il progetto "Costruire il Futuro" è un percorso di orientamento innovativo rivolto agli studenti della scuola secondaria di primo grado. Si articola in 11 moduli tematici, progettati per offrire esperienze formative diversificate, stimolanti e coinvolgenti, che aiutino i ragazzi a conoscere sé stessi, a scoprire le proprie attitudini e a immaginare con maggiore consapevolezza il proprio futuro scolastico e personale.

Attraverso attività pratiche e laboratoriali, gli studenti vengono accompagnati in un viaggio tra saperi antichi e sfide contemporanee, toccando ambiti culturali, scientifici, creativi, comunicativi e professionali. Ogni modulo si propone di potenziare specifiche competenze — logiche, espressive, relazionali, progettuali — con un approccio esperienziale, cooperativo e riflessivo.

Dalla scoperta della cultura classica attraverso giochi e teatro, all'uso degli scacchi per allenare logica e strategia, dal laboratorio di orientamento teatrale alla sperimentazione diretta del metodo scientifico, gli studenti sono protagonisti attivi del proprio apprendimento. Esplorano il mondo della difesa e del senso civico, progettano e costruiscono oggetti nel Maker Lab, si cimentano con il giornalismo scolastico, sviluppano pensiero computazionale attraverso giochi matematici e coding, esprimono sé stessi tramite arte, design e musica.

Ogni modulo prevede un prodotto finale (spettacoli, mostre, giornalini, tornei, fiere, concerti) che rappresenta non solo il risultato del lavoro svolto, ma anche un'occasione di condivisione con la scuola e le famiglie, valorizzando il percorso di crescita individuale e collettiva degli studenti.

Il progetto mira a costruire nei ragazzi non solo competenze, ma soprattutto fiducia nelle proprie capacità, curiosità verso il mondo e consapevolezza delle proprie scelte future.

Gli obiettivi si articolano su più livelli:

1. Orientamento alla conoscenza di sé

- Favorire negli studenti una maggiore consapevolezza delle proprie passioni, attitudini e potenzialità.
- Offrire occasioni di riflessione su valori personali, emozioni, desideri e aspirazioni.
- Sostenere la costruzione di un'immagine positiva di sé, rinforzando autostima e fiducia nelle proprie capacità.

2. Sviluppo di competenze trasversali

- Potenziare abilità fondamentali come la logica, il pensiero critico, la creatività, la comunicazione, il problem solving e la collaborazione.

	•Rafforzare la capacità di lavorare in gruppo, gestire progetti, rispettare tempi e ruoli, esercitare responsabilità condivise. •Stimolare il pensiero astratto, la capacità di scelta e la risoluzione autonoma di problemi attraverso attività pratiche e sfide motivanti. 3. Esplorazione di ambiti culturali, scientifici e professionali •Avvicinare gli studenti a mondi diversi – classico, scientifico, tecnologico, artistico, civico e professionale – attraverso esperienze coinvolgenti e concrete. •Offrire una panoramica ampia e inclusiva delle possibili strade future, senza imporre modelli, ma stimolando la curiosità e il confronto. 4. Didattica orientativa e attiva •Utilizzare metodologie innovative (apprendimento cooperativo, gamification, laboratori, role play, tinkering, design thinking) che rendano l'orientamento parte integrante dell'esperienza scolastica. •Far sì che ogni attività non sia solo un esercizio, ma un'occasione per apprendere facendo, riflettendo e condividendo. •Integrare orientamento personale e didattica disciplinare, creando connessioni tra contenuti scolastici e vita reale. 5. Costruzione del percorso formativo futuro •Fornire strumenti cognitivi ed emotivi utili per affrontare le scelte scolastiche future con maggiore consapevolezza e serenità. •Preparare gli studenti a osservare il mondo con spirito critico e aperto, sviluppando il desiderio di contribuire positivamente alla società.
Codice CUP	
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Numero moduli	11
Importo richiesto	€ 67.404,00

MODULO

Tipo modulo	Orientamento per scuole secondarie di primo grado
Titolo modulo	93522 - Modulo 1 – Cultura Classica Viva: Latino e Greco per la mente e per la vita

Descrizione

Il modulo "Cultura Classica Viva" nasce con l'obiettivo di avvicinare gli studenti della scuola secondaria di primo grado al mondo classico in modo coinvolgente, accessibile e stimolante. Lontano dall'idea di lingue "morte", il latino e il greco vengono proposti come strumenti vivi di esplorazione culturale, storica e linguistica, capaci di parlare ancora oggi alla mente e al cuore dei ragazzi.

Il percorso si articola in attività laboratoriali e creative che uniscono elementi di lingua, storia, mitologia e scrittura, promuovendo nei ragazzi la curiosità intellettuale, lo sviluppo del pensiero logico e astratto, e un primo approccio alla riflessione etimologica e storico-culturale. Le parole, i miti, i simboli e i personaggi dell'antichità diventano spunti per riflettere anche su temi attuali: il coraggio, l'identità, la scelta, il viaggio, l'ingegno umano.

Attività proposte

Gli studenti saranno coinvolti in:

- Giochi linguistici e di scoperta del lessico italiano di origine latina e greca, costruendo collegamenti tra passato e presente.
- Laboratori creativi e teatrali, in cui riscrivere miti antichi in chiave moderna, reinterpretare il mondo degli dèi e degli eroi, creare lettere e racconti "alla maniera dei romani".
- Esplorazioni visive, con mappe storiche, ricostruzioni grafiche di città antiche, e laboratori di scrittura antica su supporti come tavolette cerate o papiri.
- Attività cooperative e giochi di ruolo che simulano situazioni dell'antichità, come un dibattito nell'agorà o una giornata in una scuola romana.
- Visite a luoghi della memoria classica, come musei archeologici o siti storici, preparate con attività in aula e seguite da restituzioni creative (diari di viaggio, interviste impossibili, reportage antichi).

Metodologia

Il modulo si basa su metodologie attive e inclusive:

- Apprendimento cooperativo, per valorizzare il contributo di ciascuno e sviluppare competenze relazionali.
- Didattica laboratoriale, centrata sul "fare per capire".
- Approccio ludico-didattico, per rendere l'esperienza memorabile e accessibile a tutti.
- Educazione al patrimonio, attraverso il contatto diretto con le tracce del passato e la loro rielaborazione personale.

Esito finale

Il percorso culminerà in una "Giornata Classica", evento conclusivo aperto alla comunità scolastica e alle famiglie, durante

	il quale gli studenti presenteranno: •una rappresentazione teatrale ispirata a un mito antico, rielaborata in chiave contemporanea; •una piccola esposizione multimediale e creativa dei lavori svolti (vocabolari, manufatti, mappe, video, racconti); •momenti interattivi come quiz etimologici, giochi a tema e narrazioni guidate. Impatto educativo “Cultura Classica Viva” permette agli studenti di sviluppare competenze cognitive, espressive e relazionali, promuovendo un approccio al sapere che è allo stesso tempo rigoroso e giocoso, radicato nel passato e proiettato nel presente. Il modulo favorisce l'emergere di domande, riflessioni, confronti e scoperte, contribuendo a formare giovani curiosi, consapevoli e aperti alla complessità della cultura.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	LEMM896012
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Modulo 1 – Cultura Classica Viva: Latino e Greco per la mente e per la vita

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 510,00
TOTALE				€ 6.111,00

MODULO

Tipo modulo	Orientamento per scuole secondarie di primo grado
Titolo modulo	93527 - Scienza in Azione: Esperimenti, Curiosità e Mondo Naturale

Descrizione

Il modulo si propone di avvicinare gli studenti al mondo delle scienze attraverso un approccio pratico, stimolante e coinvolgente, sfruttando il metodo scientifico come strumento per indagare e comprendere i fenomeni naturali. L'obiettivo principale è quello di stimolare la curiosità innata degli studenti, incoraggiando un pensiero critico che promuova l'osservazione, l'analisi e la scoperta. Inoltre, si intende fornire agli studenti le basi per comprendere il mondo che li circonda attraverso esperimenti pratici e l'osservazione diretta della natura.

Contenuti principali:

Il modulo si articola in diverse attività pratiche che coinvolgono gli studenti in esperimenti e osservazioni reali, in modo che possano esplorare le scienze in prima persona:

•Esperimenti pratici e divertenti:

oFisica: gli studenti esploreranno i principi della gravità, delle forze e dei moti attraverso esperimenti semplici ma significativi, come il lancio di oggetti per comprendere il movimento e la resistenza, l'uso di elastici per comprendere le forze elastiche, esperimenti con piani inclinati e leve per visualizzare concetti fondamentali della meccanica.

oChimica: i ragazzi avranno l'opportunità di realizzare reazioni chimiche sicure, come quelle tra acido e base, bicarbonato e aceto, osservando le reazioni di ossidazione e i processi di fermentazione, stimolando così la curiosità per la chimica quotidiana.

oBiologia: saranno condotti esperimenti sul mondo biologico, come l'osservazione di cellule vegetali e animali al microscopio, esperimenti sulla fotosintesi e studi sulla crescita delle piante in diversi ambienti, con l'obiettivo di comprendere i meccanismi vitali alla base della vita.

o• Microscopia e analisi dell'ambiente:

oGli studenti esploreranno il mondo microscopico, utilizzando microscopi per osservare campioni come foglie, tessuti o batteri. Questo approccio li aiuterà a capire meglio la struttura dei viventi e il loro funzionamento.

oSaranno anche coinvolti nell'analisi dell'ambiente circostante, con osservazioni dirette della fauna e flora locali e misurazioni della qualità dell'acqua e dell'aria. Questo consentirà di approfondire la biodiversità e l'importanza di proteggere l'ambiente.

o• Progettazione e realizzazione di una piccola mostra scientifica:

Metodologia:

Il modulo segue un approccio Inquiry-based learning (IBL), dove

	gli studenti sono invitati a porre domande e cercare risposte attraverso l'esplorazione e la sperimentazione diretta. L'apprendimento avviene in un ambiente dinamico, dove gli studenti sono i protagonisti del proprio percorso di scoperta. I laboratori pratici consentono agli studenti di toccare con mano i concetti scientifici, e il lavoro di gruppo favorisce il confronto, la collaborazione e lo sviluppo di competenze comunicative. Inoltre, l'approccio è multidisciplinare, poiché integra le scienze naturali, fisiche e chimiche, aiutando gli studenti a vedere la scienza come un insieme integrato e interconnesso. Output finale: Il modulo culmina con una Fiera della Scienza, un evento pubblico in cui ogni gruppo di studenti presenta i propri esperimenti e progetti scientifici. La fiera rappresenta un momento di condivisione e valorizzazione del lavoro svolto, con gli studenti che spiegano i propri esperimenti attraverso poster, video e dimostrazioni pratiche. Inoltre, sono previsti workshop interattivi, in cui gli studenti, come "piccoli scienziati", guidano i partecipanti in esperimenti scientifici, offrendo un'opportunità di apprendimento attivo. Ogni studente crea anche un portfolio scientifico, che raccoglie tutte le osservazioni fatte durante gli esperimenti, le conclusioni scientifiche e le riflessioni sul metodo scientifico utilizzato. Questo portfolio rappresenta una documentazione preziosa del percorso di apprendimento intrapreso.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	LEMM896012
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Scienza in Azione: Esperimenti, Curiosità e Mondo Naturale

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 510,00
TOTALE				€ 6.111,00

MODULO

Tipo modulo	Orientamento per scuole secondarie di primo grado
Titolo modulo	93540 - Musica e Suono: La Creatività Musicale

Descrizione	Il Modulo ha come obiettivo principale lo sviluppo delle capacità espressive degli studenti attraverso la musica, permettendo loro di esplorare non solo i concetti fondamentali del suono e del ritmo, ma anche di entrare nel processo creativo della composizione musicale. Questo modulo offre un'opportunità unica per gli studenti di sperimentare diversi aspetti della musica, dall'esecuzione alla creazione, e di sviluppare competenze trasversali come la collaborazione, la creatività e la capacità di utilizzare strumenti tecnologici. Contenuti principali: 1. Introduzione ai fondamenti della musica: Il modulo inizia con una panoramica delle basi della musica, dove gli studenti esploreranno i concetti di ritmo, melodia e armonia. Attraverso esercizi pratici, i ragazzi impareranno a riconoscere e a creare suoni, a comprendere come funziona la musica e come le diverse componenti si intrecciano per dare vita a un brano musicale. 2. Creazione di un brano musicale: Successivamente, gli studenti avranno l'opportunità di creare il loro brano musicale. Partendo da un'idea iniziale, esploreranno i vari passaggi della composizione, dalla stesura di un tema musicale alla scelta degli strumenti e alla definizione delle dinamiche. 3. Esplorazione di vari generi musicali e tradizioni: Un'altra parte fondamentale del modulo riguarda l'esplorazione dei diversi generi musicali. Gli studenti analizzeranno e sperimenteranno con vari stili, come il pop, il rock, l'elettronica, la musica folk e il jazz. Ogni genere offrirà loro nuovi spunti e ispirazioni per creare brani diversificati e arricchire la loro conoscenza musicale. 4. Laboratorio di musica elettronica: Il laboratorio di musica elettronica sarà un momento di esplorazione del mondo della produzione musicale digitale. Utilizzando app e software, gli studenti avranno la possibilità di creare suoni, remixare tracce esistenti e comporre beat. In questo ambiente digitale, apprenderanno a manipolare e a creare sonorità uniche, esplorando come la tecnologia può amplificare la creatività musicale. 5. Realizzazione di una performance musicale collettiva: Il cuore del modulo è la performance musicale collettiva, dove gli studenti metteranno in pratica tutto ciò che hanno imparato creando un brano da eseguire insieme. Questo brano potrà essere suonato dal vivo utilizzando strumenti musicali tradizionali oppure realizzato esclusivamente con suoni digitali creati durante il laboratorio di musica elettronica. La preparazione di una performance collettiva richiederà ai ragazzi di collaborare, di
--------------------	---

	sviluppare abilità comunicative e di problem solving, oltre a imparare a coordinare i diversi elementi musicali per ottenere un risultato coeso. Il modulo si sviluppa in un ambiente pratico e laboratoriale, dove gli studenti sono coinvolti in attività pratiche che li spingono a sperimentare direttamente con la musica. Le lezioni pratiche con strumenti musicali, anche non convenzionali, permetteranno agli studenti di esplorare diversi tipi di suoni e di imparare a utilizzare gli strumenti in modo creativo. Inoltre, attraverso la composizione musicale collettiva, i ragazzi impareranno a lavorare insieme per creare un brano, sviluppando così competenze di collaborazione e creatività. Il Modulo di Musica: Esplorare il Suono, il Ritmo e la Composizione Musicale è un'esperienza completa che stimola la creatività degli studenti, permettendo loro di esprimersi attraverso la musica in modi nuovi e innovativi. Imparando a comporre, produrre e eseguire brani musicali, gli studenti sviluppano competenze non solo musicali, ma anche di collaborazione, problem solving e utilizzo della tecnologia.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	LEMM896012
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Musica e Suono: La Creatività Musicale

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 540,00
TOTALE				€ 6.294,00

MODULO

Tipo modulo	Orientamento per scuole secondarie di primo grado
Titolo modulo	93524 - In scena chi sono: teatro e orientamento personale

Descrizione

Il Modulo si propone di utilizzare il teatro come strumento di auto-conoscenza e sviluppo personale. Attraverso il gioco teatrale e le dinamiche di gruppo, gli studenti avranno l'opportunità di esplorare in modo creativo e ludico la loro identità e le proprie aspirazioni future, mentre affrontano le proprie emozioni, paure e sogni. Il modulo intende anche stimolare una riflessione profonda sui temi della scelta e della resilienza, temi fondamentali per il loro percorso di crescita.

Il teatro, come forma d'espressione artistica, permette di vivere esperienze pratiche che pongono l'accento sulla relazione con sé stessi e con gli altri, favorendo lo sviluppo di competenze trasversali essenziali: comunicazione, collaborazione, ascolto attivo e emotività consapevole.

Gli obiettivi principali del modulo sono:

- Favorire la conoscenza di sé attraverso il teatro: il laboratorio offre agli studenti un'opportunità unica di esplorare chi sono, quali sono i loro sogni, le paure e le inclinazioni, e come queste influenzano la loro vita e le loro scelte future.
- Stimolare riflessioni su desideri, paure e aspirazioni future: il modulo invita ogni studente a fare un viaggio interiore alla ricerca dei propri sogni, dei propri ostacoli interiori e di ciò che vorrebbero diventare nel futuro. Utilizzeranno il teatro per rappresentare le proprie paure e aspirazioni, unendo riflessione e creatività.
- Sviluppare competenze trasversali come la comunicazione, l'ascolto, la collaborazione e la gestione delle emozioni: il lavoro di gruppo, l'improvvisazione e le esercitazioni teatrali permettono di affinare la capacità di esprimersi in modo chiaro e autentico, ascoltare gli altri in modo attivo, e lavorare insieme per costruire qualcosa di comune.

Il modulo si basa su un approccio attivo e partecipativo, che mette gli studenti al centro dell'apprendimento e li incoraggia a sperimentare in modo pratico e diretto. Le principali metodologie adottate includono:

- Laboratorio teatrale partecipativo: ogni studente è invitato a mettersi in gioco, con attività pratiche che coinvolgono l'espressione corporea, vocale e relazionale. Ogni esercizio è pensato per stimolare la creatività, l'auto-espressione e la cooperazione.
- Esercizi corporei e improvvisazioni: il corpo diventa strumento di comunicazione, permettendo agli studenti di esplorare le loro emozioni in modo diretto e fisico. Le improvvisazioni teatrali sono utilizzate per far emergere i conflitti interiori, i sogni e le paure, stimolando la loro capacità di pensare e agire rapidamente.

	• Narrazione e storytelling: gli studenti lavoreranno su brevi storie, esprimendo in modo creativo la loro visione del futuro e della loro identità. La narrazione diventa uno strumento per riflettere su sé stessi, stimolando la scrittura creativa e la comunicazione emotiva. Il modulo si conclude con una restituzione creativa, che rappresenta il culmine dell'esperienza teatrale e formativa. Gli studenti si cimenteranno in una rappresentazione teatrale finale, dove metteranno in scena le riflessioni e le storie emerse durante il laboratorio. La performance finale sarà accompagnata da una riflessione sul percorso fatto, durante la quale gli studenti condivideranno ciò che hanno imparato su sé stessi, sugli altri e sul futuro. Il modulo "In scena chi sono" è un'occasione per gli studenti di mettere in discussione le proprie convinzioni, paure e aspettative, in un ambiente protetto e stimolante. L'utilizzo del teatro come mezzo educativo consente di avvicinarsi a tematiche profonde con leggerezza e creatività, sviluppando competenze che potranno essere utili non solo nel percorso scolastico, ma anche nella vita quotidiana. L'interazione, l'ascolto e la condivisione di esperienze sono strumenti che accompagnano gli studenti in un percorso di crescita e consapevolezza emotiva, consentendo di comprendere meglio se stessi e le scelte che li attendono.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	LEMM896012
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

In scena chi sono: teatro e orientamento personale

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 510,00
TOTALE				€ 6.111,00

MODULO

Tipo modulo	Orientamento per scuole secondarie di primo grado
Titolo modulo	93523 - Scacchi e Mente: Strategia, Logica e Concentrazione

Descrizione

Questo modulo propone un percorso avvincente e formativo nel mondo degli scacchi, pensato per studenti della scuola secondaria di primo grado. Gli scacchi non vengono presentati solo come un gioco, ma come una vera e propria disciplina educativa, capace di stimolare la mente e rafforzare importanti competenze trasversali: logica, pazienza, autocontrollo, pianificazione, e rispetto delle regole.

Gli studenti saranno accompagnati alla scoperta del gioco attraverso un approccio graduale, attivo e motivante, che alterna momenti di apprendimento teorico a esercitazioni pratiche su scacchiera fisica e digitale. Il modulo si configura anche come un'opportunità di crescita personale, favorendo l'autoconsapevolezza e la gestione delle emozioni in contesti competitivi.

Obiettivi educativi

- Sviluppare abilità logico-deduttive e capacità decisionali.
- Potenziare la concentrazione e l'attenzione prolungata.
- Promuovere il rispetto delle regole, dell'avversario e dei tempi del gioco.
- Migliorare la resilienza di fronte all'errore, incentivando la riflessione post-partita.
- Introdurre gli scacchi come strumento formativo e come possibile attività sportiva.

Contenuti e attività

Il percorso si articola in lezioni tematiche, laboratori, giochi e sfide, con un crescendo progressivo di difficoltà:

- Le regole del gioco: scacchiera, mosse dei pezzi, condizioni di vittoria.
- Esercitazioni pratiche: risoluzione di problemi, simulazioni guidate, partite didattiche.
- Strategie di base: controllo del centro, difesa e attacco, apertura e finali.
- Analisi di partite celebri: cosa possiamo imparare dalle mosse dei campioni?
- Uso di piattaforme digitali: allenamenti online, puzzle interattivi, tornei virtuali.
- Gioco a squadre: dinamiche cooperative e discussione condivisa delle mosse.
- Scacchi e vita: riflessione sul parallelismo tra gioco e decisioni quotidiane (errori, alternative, tempo, scelta, conseguenze).

	Metodologie didattiche •Didattica laboratoriale e interattiva, con scacchiere giganti, materiali visivi e strumenti digitali. •Apprendimento per scoperta, con momenti di auto-apprendimento guidato. •Gamification: badge, punteggi, missioni e livelli per motivare i progressi. •Lavoro cooperativo e tutoraggio tra pari, per sostenere tutti gli alunni. •Didattica riflessiva: debriefing dopo ogni partita, per ragionare sugli errori e consolidare strategie. Output finale •Torneo scolastico di fine modulo, con medaglie, diplomi simbolici e premi per varie categorie (stratega, fair play, miglior esordiente...). •Esposizione tematica: pannelli con le "mosse celebri" o mini-biografie di campioni. •Album personale dello scacchista: ogni studente costruisce un proprio "diario di partita" con riflessioni, mosse e progressi. •Attestato finale: riconoscimento dell'impegno, con valutazione formativa. Estensioni e proposte integrative •Laboratorio "Scacchi e creatività": disegnare il proprio set di pezzi o ideare un personaggio scacchistico. •Scacchi viventi: rappresentazione teatrale e movimentata del gioco. •Scacchi ed emozioni: attività di educazione emotiva attraverso le dinamiche del gioco (gestione della vittoria, della sconfitta, della tensione).
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	LEMM896012
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Scacchi e Mente: Strategia, Logica e Concentrazione

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 510,00
TOTALE				€ 6.111,00

MODULO

Tipo modulo	Orientamento per scuole secondarie di primo grado
Titolo modulo	93534 - Logica e Intelligenza Matematica: Giochi, Enigmi e Pensiero Computazionale

Descrizione

Questo modulo mira a sviluppare il pensiero logico, deduttivo e computazionale degli studenti, stimolando la loro curiosità e capacità di risolvere problemi attraverso attività ludiche, sfide matematiche e un'introduzione al coding. Il tutto viene svolto in un contesto di gamification che aumenta la motivazione e coinvolge gli studenti in modo attivo, divertente e stimolante.

Il modulo si concentra sullo sviluppo del pensiero logico e computazionale degli studenti attraverso attività ludiche e sfide matematiche. Gli studenti si cimenteranno in giochi logici individuali e di gruppo come Sudoku, Tangram e Mastermind, che stimolano il ragionamento strategico. Affronteranno anche enigmi matematici e escape room numeriche, dove dovranno usare le loro competenze logiche per risolvere problemi sotto pressione.

Il pensiero algoritmico sarà esplorato tramite il coding unplugged, utilizzando risorse fisiche come carte e robotini per comprendere i flussi di lavoro informatici senza l'uso di dispositivi elettronici. Successivamente, i ragazzi avranno l'opportunità di imparare coding visuale con piattaforme come Scratch, sviluppando piccole applicazioni e animazioni digitali.

L'utilizzo di app educative gamificate come Kahoot e Matific renderà l'apprendimento interattivo e stimolante. Saranno proposti anche puzzle logici e gare a tempo per allenare ulteriormente le capacità di problem solving. Inoltre, gli studenti lavoreranno in gruppi per progettare un gioco matematico da tavolo o digitale, mettendo in pratica le competenze acquisite.

Il modulo sarà strutturato attraverso gamification, con punti, badge e livelli che motivano la partecipazione. Attraverso role play, gli studenti impersoneranno ruoli professionali come matematico, ingegnere e informatico per risolvere problemi reali. Infine, parteciperanno a un escape game matematico, dove dovranno collaborare per risolvere enigmi e sfide in un contesto narrativo stimolante.

Metodologia:

Il modulo si basa su un approccio gamificato e cooperativo, dove gli studenti apprenderanno in modo attivo e coinvolgente. Saranno utilizzate tecniche di problem solving attivo, con apprendimento laboratoriale e digitale per permettere agli studenti di esplorare e risolvere problemi matematici e logici attraverso il gioco e la collaborazione. Le dinamiche di gioco e le missioni

	stimoleranno l'innovazione e la competizione sana, mentre il lavoro di gruppo enfatizzerà il valore della cooperazione. Output finale: Gara logica finale tra squadre, con prove a stazioni (enigmi, coding, problemi visuali, giochi matematici) e premiazione. Eventuale realizzazione di un gioco originale creato dagli studenti (da tavolo o digitale), presentato in mostra o su piattaforma digitale.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	LEMM896012
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Logica e Intelligenza Matematica: Giochi, Enigmi e Pensiero Computazionale

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 510,00
TOTALE				€ 6.111,00

MODULO

Tipo modulo	Orientamento per scuole secondarie di primo grado
Titolo modulo	93531 - Maker Lab: Costruire, Inventare, Progettare

Descrizione

Il Maker Lab è un'esperienza che offre agli studenti l'opportunità di apprendere attraverso la pratica, utilizzando il loro ingegno per progettare, costruire e realizzare oggetti che siano utili, creativi o sostenibili. L'obiettivo di questo laboratorio è stimolare la creatività e il pensiero divergente degli studenti, incoraggiando la collaborazione, l'innovazione e l'approccio progettuale in un contesto "hands-on", dove ogni studente ha l'opportunità di mettere le mani in pasta e trasformare le proprie idee in realtà. L'accento è posto sul processo di progettazione e risoluzione dei problemi, utilizzando materiali semplici, riciclati e sostenibili. Questo laboratorio ha l'obiettivo di sviluppare una serie di competenze che vanno al di là della semplice costruzione. Gli studenti acquisiranno abilità pratiche, ma anche competenze più profonde legate al pensiero critico e alla capacità di lavorare in gruppo.

- Progettazione e problem solving: gli studenti impareranno come pensare a un progetto dall'idea iniziale fino alla realizzazione, affrontando le sfide che si presentano lungo il percorso e trovando soluzioni creative.

- Lavoro in team e comunicazione: collaborare con i compagni è fondamentale per il successo del progetto. La comunicazione, la divisione dei compiti e la condivisione delle idee sono aspetti cruciali di questo modulo.

- Creatività e spirito d'iniziativa: gli studenti sono incoraggiati a pensare fuori dagli schemi, a immaginare nuovi oggetti e a proporre soluzioni innovative a problemi pratici.

- Sostenibilità e uso consapevole dei materiali: attraverso l'uso di materiali riciclati e sostenibili, il laboratorio promuove una mentalità ecologica, facendo riflettere gli studenti sull'importanza di ridurre gli sprechi e di utilizzare risorse in modo responsabile.

- Abilità tecniche e manuali: l'esperienza pratica permette agli studenti di acquisire abilità concrete nell'uso di strumenti di base (come forbici, colla a caldo, trapani manuali, taglierini), sviluppando competenze manuali che possono essere utili in vari contesti futuri.

Le attività pratiche sono al centro del Maker Lab, e includono progetti che spaziano dalla creazione di oggetti funzionali a sfide creative. Alcune delle attività che potrebbero essere svolte includono:

- Creazione di oggetti funzionali: Come portaoggetti, piccole lampade, giochi in legno o cartone, oggetti che possano essere venduti in un mercatino scolastico o utilizzati nella vita quotidiana.
- Realizzazione di un gioco didattico o gioco da tavolo: Gli studenti

	avranno l'opportunità di progettare e costruire un gioco, ideando regole, grafica e meccaniche, mettendo in gioco la loro creatività e capacità di progettazione. •Costruzione di una macchina di Rube Goldberg: Un'attività divertente e stimolante dove gli studenti devono progettare una catena di reazioni che compie una semplice azione in modo complesso e divertente. •Mini-progetti "green": Creazione di oggetti e progetti legati all'ambiente, come semenzai per la coltivazione di piante, bug hotel per ospitare insetti utili al giardino, o piccoli oggetti per migliorare la qualità dell'ambiente naturale che circonda la scuola. La metodologia del Maker Lab è esperienziale e cooperativa. Gli studenti sono coinvolti in tutte le fasi del processo creativo e progettuale, sviluppando competenze di teamwork, di problem solving e di pensiero critico. Il laboratorio è un ambiente in cui si impara facendo, dove si promuove la filosofia del tinkering (provare, sbagliare, riprovare), e si utilizzano approcci come il design thinking per stimolare la creatività e l'innovazione. In un'ottica di peer tutoring, gli studenti più esperti possono aiutare i compagni, condividendo le proprie conoscenze e abilità.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	LEMM896012
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Maker Lab: Costruire, Inventare, Progettare

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 510,00
TOTALE				€ 6.111,00

MODULO

Tipo modulo	Orientamento per scuole secondarie di primo grado
Titolo modulo	93532 - "Io comunico: laboratorio di giornalino scolastico e orientamento"

Descrizione	Il modulo "Giornalismo e Creatività" è progettato per stimolare l'autoconsapevolezza e sviluppare competenze comunicative e creative attraverso la scrittura, la grafica, e il lavoro di gruppo. L'obiettivo principale è aiutare gli studenti a scoprire e valorizzare le proprie attitudini personali, che si tratti di scrittura, fotografia, grafica, leadership o capacità di lavorare in squadra. Ogni studente avrà l'opportunità di esplorare il mondo dell'informazione, scoprendo i diversi ruoli professionali all'interno di una redazione, ma anche di apprendere come un progetto editoriale venga ideato, organizzato e portato a termine. Questo laboratorio non solo mira a sviluppare competenze trasversali come il pensiero critico e la collaborazione, ma anche a incoraggiare gli studenti a riflettere sul proprio futuro e sulle proprie aspirazioni, affinché possano metterle in pratica attraverso un progetto concreto come la creazione di un giornalino scolastico. Le Professioni dell'Informazione Gli studenti scopriranno i ruoli professionali legati al giornalismo, come redattore, grafico, fotografo e social media manager. Attraverso giochi di ruolo, ognuno potrà scegliere un ruolo nella redazione e imparare a lavorare in team, sviluppando competenze di collaborazione e coordinamento. Scrivere per Comunicare Gli studenti apprenderanno le tecniche di scrittura giornalistica, scrivendo articoli, interviste, recensioni e racconti brevi. Svilupperanno il proprio punto di vista e impareranno a comunicare in modo chiaro e coinvolgente, esprimendo la propria voce attraverso la scrittura. Il Mio Punto di Vista sul Futuro Ogni studente esplorerà i propri sogni, dubbi e obiettivi, scrivendo una mini-rubrica personale "Io tra 10 anni". Questo esercizio favorirà la riflessione sul futuro e lo sviluppo dell'auto-orientamento. Lavoro di Squadra e Project Management Gli studenti impareranno a lavorare in redazione, organizzando e coordinando il lavoro di gruppo, rispettando le scadenze e seguendo una timeline. Svilupperanno competenze di project management e collaborazione. Grafica e Impaginazione Impareranno a impaginare il giornalino in modo visivamente
--------------------	---

	coerente, utilizzando strumenti digitali come Canva e Google Docs per progettare e presentare il contenuto in modo professionale e accattivante. Revisione e Pubblicazione Gli studenti parteciperanno alla revisione dei contenuti, correggendo errori e migliorando la coerenza grafica. Impareranno a lavorare con feedback e a perfezionare i testi per il prodotto finale. Presentazione e Condivisione Il giornalino verrà presentato alla scuola, creando un evento di condivisione del lavoro. Ogni studente rifletterà su ciò che ha imparato e avrà l'opportunità di parlare del proprio percorso e delle scoperte personali fatte durante il laboratorio. Le metodologie utilizzate in questo modulo sono tutte orientate alla pratica e alla collaborazione. Gli studenti lavoreranno in gruppi redazionali, dove ognuno avrà un ruolo preciso da svolgere. Il modulo si basa sulla didattica laboratoriale, che permette agli studenti di imparare facendo, creando il loro giornalino e vedendo il proprio lavoro prendere forma. Il peer tutoring sarà fondamentale: gli studenti si scambieranno feedback e si aiuteranno a vicenda, sviluppando così competenze di revisione e di confronto. Inoltre, grazie all'uso di strumenti digitali, gli studenti esploreranno come l'innovazione tecnologica può essere integrata nel mondo della comunicazione e dell'editoria.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	LEMM896012
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

“Io comunico: laboratorio di giornalino scolastico e orientamento”

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 510,00
TOTALE				€ 6.111,00

MODULO

Tipo modulo	Orientamento per scuole secondarie di primo grado
Titolo modulo	93529 - Modulo 5 – Difesa, Disciplina e Valori: Introduzione alle Carriere Militari

Descrizione

Il modulo si propone di introdurre gli studenti al mondo delle forze armate e delle carriere militari, non solo come percorsi professionali, ma anche come cammini di crescita personale e di impegno civile. L'obiettivo è fornire una panoramica completa sulle opportunità offerte dalle carriere militari, sottolineando i valori fondamentali che le contraddistinguono, come la disciplina, il senso del dovere, il rispetto per gli altri, e il lavoro di squadra. Attraverso un approccio esperienziale e pratico, gli studenti avranno l'opportunità di conoscere il mondo delle forze armate in modo diretto, comprendendo l'importanza di questi valori nella vita quotidiana e nel contesto professionale.

Contenuti principali: Il modulo si articola in diversi temi e attività che permetteranno agli studenti di esplorare vari aspetti delle forze armate, dalle carriere alle competenze specifiche, fino ai valori di solidarietà e disciplina.

- **I corpi militari italiani:** Gli studenti avranno l'opportunità di approfondire la conoscenza delle diverse branche delle forze armate italiane, con focus sull'Esercito, la Marina, l'Aeronautica e i Carabinieri. Ogni forza armata sarà presentata attraverso le sue specificità, le missioni principali, e le opportunità professionali che offre. Verranno descritti anche i requisiti di ingresso, le modalità di reclutamento e le fasi di formazione necessarie per entrare a far parte di ciascun corpo militare.

- **Valori fondamentali delle forze armate:** Il modulo si concentra sui valori essenziali che guidano le forze armate italiane. Discipline come il rispetto per l'autorità, il senso di responsabilità, la lealtà, e l'onore sono al centro del programma. Gli studenti esploreranno anche il significato del servizio alla patria, l'impegno a proteggere i cittadini e difendere i diritti e le libertà. Questo si traduce nel lavoro di squadra, nella solidarietà, e nell'importanza di seguire le regole in contesti anche estremi.

- **Elementi di topografia e orientamento:** Gli studenti parteciperanno a sessioni pratiche di orientamento e lettura delle mappe, acquisendo nozioni di base sulla topografia, il significato dei punti cardinali, e l'uso di strumenti come la bussola. Impareranno anche a orientarsi sul terreno e a comprendere l'importanza di queste competenze sia in ambito militare che civile.

- **Incontro con rappresentanti delle forze armate:** Un incontro diretto con rappresentanti delle forze armate permetterà agli studenti di ascoltare testimonianze di chi ha vissuto in prima persona l'esperienza militare. Questo momento di dialogo permetterà di approfondire le motivazioni che spingono molte

	persone a intraprendere una carriera militare e come queste esperienze abbiano arricchito la loro vita personale e professionale. Sarà anche un'opportunità per chiarire dubbi e rispondere alle domande degli studenti. L'approccio del modulo è esperienziale e pratico, con l'obiettivo di far vivere agli studenti l'ambiente delle forze armate attraverso attività coinvolgenti. Oltre a incontri con esperti e testimonianze dirette, gli studenti parteciperanno a esercitazioni pratiche che simuleranno situazioni reali. Il modulo prevede anche una componente di apprendimento attivo, dove gli studenti possono interagire con i militari, ascoltare storie e condividere esperienze dirette. Le simulazioni sportive e le attività di team building sono elementi fondamentali per sviluppare il senso di responsabilità, il rispetto reciproco e l'importanza della cooperazione. Il modulo si conclude con una serie di attività di didattica esperienziale, tra cui incontri con esperti delle forze armate, esercizi pratici, e sessioni di debriefing per riflettere sull'esperienza vissuta. I ragazzi saranno invitati a mettere in pratica ciò che hanno appreso, ad esempio presentando in gruppo i concetti appresi o partecipando a una simulazione di una missione di squadra. I
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	LEMM896012
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Modulo 5 – Difesa, Disciplina e Valori: Introduzione alle Carriere Militari

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 510,00
TOTALE				€ 6.111,00

MODULO

Tipo modulo	Orientamento per scuole secondarie di primo grado
Titolo modulo	93538 - Arte e Design: Creare con le Mani e con la Mente

Descrizione

Il Modulo 9 – Arte e Design: Creare con le Mani e con la Mente ha come obiettivo principale quello di stimolare la creatività e la manualità degli studenti, incoraggiandoli a esprimere le proprie idee artistiche e a sviluppare un pensiero progettuale che abbraccia diversi ambiti, dal disegno alla progettazione grafica, fino al design del prodotto. L'obiettivo non è solo quello di imparare a utilizzare tecniche artistiche tradizionali, ma anche di esplorare l'arte contemporanea, l'arte digitale e il design sostenibile, sviluppando così una visione completa e moderna del processo creativo.

Contenuti principali:

1. Introduzione alle tecniche artistiche: Gli studenti avranno la possibilità di esplorare le tecniche artistiche fondamentali come il disegno, la pittura, la scultura e il design. Ogni tecnica sarà trattata in modo pratico, con laboratori in cui gli studenti potranno sperimentare con materiali e strumenti differenti, imparando a comunicare attraverso l'arte. Impareranno a esprimere le proprie emozioni e idee non solo con il pennello o la matita, ma anche con materiali tridimensionali, creando opere che possano parlare visivamente e tattilmente.
2. Progettazione grafica di un prodotto o logo: Utilizzando software accessibili come Canva o Adobe Spark, gli studenti impareranno le basi della progettazione grafica. Realizzeranno loghi, manifesti e persino semplici prototipi di prodotti. Questo esercizio non solo favorirà la loro capacità di sintesi e di comunicazione visiva, ma stimolerà anche l'orientamento alla progettazione professionale, dandogli strumenti per esprimere visivamente concetti e idee in modo chiaro ed efficace.
3. Laboratori di progettazione: Oltre alla progettazione digitale, gli studenti avranno la possibilità di realizzare oggetti fisici. I laboratori si concentreranno sulla creazione di abiti, accessori o oggetti di design, permettendo agli studenti di sperimentare con la modellazione, l'assemblaggio e l'utilizzo di materiali diversificati. Questi progetti incoraggeranno il pensiero pratico, la manualità e l'innovazione, permettendo agli studenti di vedere concretamente come le loro idee possano prendere forma.
4. Studio dell'arte contemporanea: Il modulo include anche un'analisi delle tendenze artistiche più moderne, con particolare attenzione alla street art e all'arte digitale. Gli studenti esploreranno il modo in cui l'arte si evolve nella società contemporanea e impareranno a riconoscere e ad apprezzare le nuove forme di espressione. Questo approccio aiuterà a sviluppare una comprensione più profonda delle correnti artistiche

	attuali e ad applicare queste conoscenze nei propri progetti creativi. 5. Creatività e design ecosostenibile: Una parte fondamentale del modulo è dedicata al design sostenibile. Gli studenti apprenderanno l'importanza dell'uso di materiali riciclati e eco-compatibili nel processo creativo, creando opere e oggetti di design che rispettano l'ambiente. Questa sezione incoraggerà la riflessione sulla sostenibilità e sull'importanza di prendere decisioni consapevoli anche nell'ambito artistico, proponendo soluzioni creative e responsabili. Metodologia: Il modulo si sviluppa in un contesto laboratoriale, con attività pratiche di pittura, scultura, modellazione e design. Ogni studente avrà l'opportunità di esplorare liberamente diverse tecniche e materiali, ma il lavoro di gruppo sarà un aspetto centrale dell'esperienza. Gli studenti saranno infatti coinvolti in progetti collettivi, come la creazione di una parete murale in stile street art o la progettazione di una collezione di accessori, sviluppando capacità di collaborazione, negoziazione e co-creazione.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	LEMM896012
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Arte e Design: Creare con le Mani e con la Mente

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 510,00
TOTALE				€ 6.111,00

MODULO

Tipo modulo	Orientamento per scuole secondarie di primo grado
Titolo modulo	93539 - Musica e Suono: La Creatività Musicale

Descrizione

Il Modulo di Musica: Esplorare il Suono, il Ritmo e la Composizione Musicale ha come obiettivo principale lo sviluppo delle capacità espressive degli studenti attraverso la musica, permettendo loro di esplorare non solo i concetti fondamentali del suono e del ritmo, ma anche di entrare nel processo creativo della composizione musicale. Questo modulo offre un'opportunità unica per gli studenti di sperimentare diversi aspetti della musica, dall'esecuzione alla creazione, e di sviluppare competenze trasversali come la collaborazione, la creatività e la capacità di utilizzare strumenti tecnologici.

Contenuti principali:

1. Introduzione ai fondamenti della musica: Il modulo inizia con una panoramica delle basi della musica, dove gli studenti esploreranno i concetti di ritmo, melodia e armonia. Attraverso esercizi pratici, i ragazzi impareranno a riconoscere e a creare suoni, a comprendere come funziona la musica e come le diverse componenti si intrecciano per dare vita a un brano musicale.
2. Creazione di un brano musicale: Successivamente, gli studenti avranno l'opportunità di creare il loro brano musicale. Partendo da un'idea iniziale, esploreranno i vari passaggi della composizione, dalla stesura di un tema musicale alla scelta degli strumenti e alla definizione delle dinamiche.
3. Esplorazione di vari generi musicali e tradizioni: Un'altra parte fondamentale del modulo riguarda l'esplorazione dei diversi generi musicali. Gli studenti analizzeranno e sperimenteranno con vari stili, come il pop, il rock, l'elettronica, la musica folk e il jazz. Ogni genere offrirà loro nuovi spunti e ispirazioni per creare brani diversificati e arricchire la loro conoscenza musicale.
4. Laboratorio di musica elettronica: Il laboratorio di musica elettronica sarà un momento di esplorazione del mondo della produzione musicale digitale. Utilizzando app e software, gli studenti avranno la possibilità di creare suoni, remixare tracce esistenti e comporre beat. In questo ambiente digitale, apprenderanno a manipolare e a creare sonorità uniche, esplorando come la tecnologia può amplificare la creatività musicale.
5. Realizzazione di una performance musicale collettiva: Il cuore del modulo è la performance musicale collettiva, dove gli studenti metteranno in pratica tutto ciò che hanno imparato creando un brano da eseguire insieme. Questo brano potrà essere suonato dal vivo utilizzando strumenti musicali tradizionali oppure realizzato esclusivamente con suoni digitali creati durante il laboratorio di musica elettronica. La preparazione di una

	performance collettiva richiederà ai ragazzi di collaborare, di sviluppare abilità comunicative e di problem solving, oltre a imparare a coordinare i diversi elementi musicali per ottenere un risultato coeso. Il modulo si sviluppa in un ambiente pratico e laboratoriale, dove gli studenti sono coinvolti in attività pratiche che li spingono a sperimentare direttamente con la musica. Le lezioni pratiche con strumenti musicali, anche non convenzionali, permetteranno agli studenti di esplorare diversi tipi di suoni e di imparare a utilizzare gli strumenti in modo creativo. Inoltre, attraverso la composizione musicale collettiva, i ragazzi impareranno a lavorare insieme per creare un brano, sviluppando così competenze di collaborazione e creatività. Il Modulo di Musica: Esplorare il Suono, il Ritmo e la Composizione Musicale è un'esperienza completa che stimola la creatività degli studenti, permettendo loro di esprimersi attraverso la musica in modi nuovi e innovativi. Imparando a comporre, produrre e eseguire brani musicali, gli studenti sviluppano competenze non solo musicali, ma anche di collaborazione, problem solving e utilizzo della tecnologia.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	LEMM896012
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Musica e Suono: La Creatività Musicale

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 510,00
TOTALE				€ 6.111,00

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