

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

CANDIDATURA N. 35754

ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	IC "ILARIA ALPI"
Codice meccanografico	CZIC842004
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA RINASCIMENTO
Provincia	CATANZARO
Comune	BOTRICELLO
CAP	88070
Telefono	0961966064
Email	CZIC842004@istruzione.it
Sito web	https://www.icbotricello.edu.it/
Numero Alunni	478
Plessi	CZIC842004 CZAA842011 CZAA842022 CZAA842033 CZEE842016 CZEE842027 CZEE842038 CZEE842049 CZMM842015 CZMM842026 CZMM842037

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2026-2027
Istituto	CZIC842004 - IC "ILARIA ALPI"
Codice candidatura	35754
Importo totale richiesto	€ 51.765,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	4347
Data Delibera Collegio docenti	23/05/2026
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	4348
Data Delibera Consiglio d'istituto	23/05/2026

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - STARE INSIEME PER STARE BENE	€ 51.765,00
TOTALE PROGETTI	€ 51.765,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Attività ricreative e ludiche	Insieme tra occhi ed emozioni	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	Alla scoperta di se stessi attraverso il gioco 2	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	Con lo sport sto bene a scuola II edizione	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	Divertiamoci a scuola - Belcastro	€ 5.745,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	Facciamo Squadra	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	Imparo Divertendomi 2	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	Giocando: Apprendo e imparo II edizione	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	"MENTE SANA IN CORPO SANO : Movimento e Inclusione "	€ 6.660,00
TOTALE MODULI			€ 51.765,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: STARE INSIEME PER STARE BENE

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - STARE INSIEME PER STARE BENE
--------	--

Descrizione

Il progetto nasce dalla consapevolezza che l'attività motoria e artistica nella scuola è un momento di svago e di gioia, ma anche un pilastro fondamentale per lo sviluppo psicofisico e sociale degli alunni. In un'epoca caratterizzata da un alto tasso di sedentarietà e isolamento digitale, la scuola ha il compito di promuovere stili di vita sani e favorire la socializzazione attraverso il gioco, lo sport e l'arte. È fondamentale promuovere l'inclusione di tutti gli alunni, con particolare attenzione ai soggetti con disabilità o in situazioni di svantaggio; incentivare il lavoro di squadra, la collaborazione e il rispetto reciproco ed educare alla cultura del Fair Play (saper vincere e saper perdere, rispetto delle regole e dell'avversario), educare "al bello" e allo "stare insieme in armonia", tutti obiettivi che il progetto si pone come finalità.

I moduli mirano a valorizzare le potenzialità e i talenti degli alunni e a contribuire alla riduzione della dispersione scolastica, che è alta negli alunni non supportati dalle famiglie e che possiedono una bassa autostima. Il fine sarà quello di creare quanto più possibile le condizioni di "benessere" per tutti. L'importanza dello sport e dell'arte a scuola, infatti, è fondamentale per lo sviluppo globale degli alunni e delle alunne in quanto favoriscono lo sviluppo fisico e mentale, contribuendo a migliorare la salute fisica e il benessere psicologico, e favorendo una crescita equilibrata. Lo sport rappresenta uno strumento educativo e sociale in quanto la pratica sportiva aiuta a combattere la dispersione scolastica e promuove valori come il lavoro di squadra e la disciplina. L'arte aiuta a guardare con occhi diversi il mondo, ampliando le prospettive e collaborando con gli altri. Lo sport e l'arte inoltre aiutano a prevenire comportamenti negativi, rappresentano infatti un mezzo efficace per prevenire violenza e bullismo tra gli studenti. L'educazione motoria e quella artistica sono inoltre essenziali per lo sviluppo psicofisico di bambini e adolescenti, contribuendo a formare individui sani e attivi. "Mettersi in gioco" significa impegnarsi, partecipare attivamente, affrontare le sfide e le difficoltà con coraggio e volontà di provare. Lo sport e l'arte a scuola, dunque, esercitano un ruolo fondamentale e imprescindibile per la crescita e la formazione degli alunni e delle alunne. Sono un ponte verso il futuro e offrono la possibilità di creare momenti di condivisione e socialità, educando al rispetto dell'altro e all'importanza di STARE INSIEME PER STARE BENE. Il progetto, che è una seconda edizione, si articolerà in 6 moduli di educazione motoria da 30 ore ciascuno, tre rivolti agli alunni della Scuola primaria e tre per la Secondaria di I grado e un modulo di Arte e Immagine per gli alunni della

	scuola Secondaria di I grado da 30 ore.
Codice CUP	J44D26002570007
Data inizio prevista	28/09/2026
Data fine prevista	31/10/2027
Numero moduli	8
Importo richiesto	€ 51.765,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria; sport, gioco didattico
Titolo modulo	259153 - Alla scoperta di se stessi attraverso il gioco 2

Descrizione

Il gioco, in molte sue forme, offre un mezzo potente per la scoperta di sé stessi. Attraverso il gioco, è possibile esplorare emozioni, pensieri e comportamenti in un ambiente sicuro e stimolante, aprendo la strada a una maggiore consapevolezza di sé. Il gioco permette di esprimere e elaborare le emozioni in modo creativo e non giudicante. Il gioco fisico, come lo sport, la danza o i giochi di movimento, favorisce la consapevolezza corporea e l'integrazione mente-corpo. Ci si può sentire più in sintonia con il proprio fisico, aprendo nuove possibilità di espressione e autostima. Il gioco offre la possibilità di sperimentare diverse attività e scoprire le proprie passioni, può essere inoltre, un ottimo strumento per riflettere sulla propria storia, sulle proprie esperienze e sulle proprie motivazioni. Riflettendo sul proprio comportamento durante il gioco, si possono identificare modelli di pensiero e di comportamento che influenzano la propria vita. L'attività ludica proposta, si orienta e si basa su quelli che sono i principi dell'educazione motoria, una pratica che, utilizzando il gioco, favorisce uno sviluppo armonico dell'alunno, accompagnando e sostenendo la sua crescita fisica ed emotiva. L'orientamento all'attività motoria/psicomotoria implica una condivisione di una visione globale del bambino nella sua unicità. L'uso del corpo, del movimento e del gioco direttamente collegato all'evoluzione psico-fisica, emotiva e cognitiva del bambino. Il gioco associato al movimento è di fondamentale importanza per lo sviluppo armonico dell'individuo e delle molteplici componenti sociali, morali, motorie, psicologiche e relazionali. L'attività motoria è in grado di garantire numerosi benefici al soggetto in fase di accrescimento, a partire dal miglioramento delle capacità coordinative. Deve, inoltre, stimolare ed arricchire il piacere di vivere tra gli altri e con gli altri, di condividere nel gioco spazi, regole, attrezzi.

L'attività motoria in particolare nel periodo scolastico consente di:

- contribuire, attraverso un'adeguata educazione al movimento, alla formazione integrale della persona;
- costruire un sistema integrato educativo-sportivo che collega e interconnette mondi diversi;
- offrire percorsi che consentano ad ognuno di orientarsi e scegliere autonomamente l'attività sportiva più consona ai propri bisogni e interessi, al fine di mantenere sempre viva la motivazione allo sport gettando, inoltre, le basi per l'assunzione di corretti stili di vita;
- educare a un corretto e sano sviluppo psico-fisico;
- favorire l'acquisizione dell'autonomia, dell'autostima, della

	capacità di collaborazione; •favorire la consapevolezza della propria corporeità, la coordinazione motoria, lo sviluppo dell'equilibrio psico-fisico; •sviluppare la capacità di affrontare le difficoltà e la consapevolezza delle proprie possibilità; •determinare un corretto approccio alla competizione; •soddisfare le esigenze di gioco e di movimento in un clima collaborativo e cooperativo. Oltre a obiettivi tipici del sapere psicomotorio, si intende però andare oltre, scavalcandone i confini e perseguendo obiettivi di natura socio-formativa insiti in tutto ciò che è sport, come: 1. Il rispetto dell'altro e delle regole, per sovrastare l'individuo e rivolgere lo sguardo alla cooperazione e allo sviluppo della concezione di "gruppaltà" 2. Allontanare dalla passività mass-media: TV e Videogiochi a cui i nostri giovani si stanno sempre più abituando. 3. Combattere la diffusione e l'insorgenza dell'obesità, in aumento in una società sempre più abituata alle comodità e indotta a seguire uno stile di vita basato sulla sedentarietà.
Data inizio prevista	28/09/2026
Data fine prevista	31/10/2027
Sede dove è previsto il modulo	CZEE842027
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Alla scoperta di se stessi attraverso il gioco 2

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria; sport, gioco didattico
Titolo modulo	259145 - Con lo sport sto bene a scuola II edizione
Descrizione	Il modulo di 30 ore pensato per gli alunni della scuola Secondaria di I grado è un percorso che favorisce il benessere a scuola e mira a: •potenziare lo sviluppo motorio globale, utile alla pratica di tutti gli sport; •far scoprire sport diversi, che sappiano appassionare e stimolare; •favorire un orientamento sportivo consapevole, basato sulle proprie attitudini e preferenze; •promuovere i valori educativi dello sport, fondamentali e sempre più attuali; Sport e benessere a scuola sono strettamente collegati, con lo sport che agisce come uno strumento fondamentale per promuovere la salute fisica e mentale degli alunni, migliorando anche le loro capacità cognitive e lo sviluppo sociale. Studi dimostrano che l'attività fisica regolare può migliorare la memoria, l'attenzione e la performance scolastica. Lo sport insegna valori come rispetto, collaborazione, lavoro di squadra e gestione delle emozioni, importanti per la vita in società. Incoraggiare la pratica dello sport a scuola può aiutare a sviluppare abitudini sane e a prevenire la sedentarietà. Lo sport è una fonte di apprendimento non formale, che insegna ai giovani valori importanti come la disciplina, la perseveranza e il rispetto delle regole.
Data inizio prevista	28/09/2026
Data fine prevista	31/10/2027
Sede dove è previsto il modulo	CZMM842026
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Con lo sport sto bene a scuola II edizione

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria; sport, gioco didattico
Titolo modulo	259147 - Divertiamoci a scuola - Belcastro
Descrizione	Il modulo, rivolto agli alunni della scuola Secondaria di I grado della sede di Belcastro, si articola in 30 ore e vuole garantire il benessere degli alunni attraverso il divertimento che nasce dal gioco e dallo sport a scuola. Finalità del percorso sono: 1.Promuovere e diffondere la pratica dello sport e la cultura sportiva, come uno degli strumenti più efficaci per aiutare i giovani ad affrontare situazioni che ne favoriscano la crescita psicologica, emotiva, sociale, oltre che fisica. 2.Promuovere e diffondere i valori fondanti dello sport, come la correttezza e il fair play, la costanza, l'impegno e la disciplina, la capacità di porsi obiettivi elevati e di perseguirli. 3.Riconoscere l'impegno sportivo dei giovani studenti atleti e valorizzarlo in ambito didattico, anche attraverso specifici piani didattici, nella convinzione che sia ben conciliabile, e non in contrasto, con l'impegno scolastico; 4.Favorire gli stili di vita sani, sia da un punto di vista motorio che psicologico- emozionale, di consapevolezza nella corretta alimentazione e di formazione delle personalità degli studenti; 5.Orientare gli studenti nella scoperta delle proprie attitudini e aspirazioni per il futuro, anche attraverso la conoscenza delle attività professionali ed economiche correlate al mondo dello sport; 6.Favorire il valore dell'inclusione, di cui lo sport è un potente veicolo: a prescindere dall'età, dalla religione, dal genere o dall'origine sociale, sviluppa senso di appartenenza e ha una grande valenza aggregativa e inclusiva.
Data inizio prevista	28/09/2026
Data fine prevista	31/10/2027
Sede dove è previsto il modulo	CZMM842037
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Divertiamoci a scuola - Belcastro

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 450,00
TOTALE				€ 5.745,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria; sport, gioco didattico
Titolo modulo	259157 - Facciamo Squadra
Descrizione	Il periodo evolutivo, in particolare quello scolastico, è di fondamentale importanza per lo sviluppo armonico dell'individuo e delle molteplici componenti sociali, morali, motorie, psicologiche e relazionali. L'attività motoria è in grado di garantire numerosi benefici al soggetto in fase di accrescimento, a partire dal miglioramento delle capacità coordinative e di quelle condizionali. Deve, inoltre, stimolare ed arricchire il piacere di vivere tra gli altri e con gli altri, di condividere nel gioco spazi, regole, attrezzi. L'attività motoria in particolare nel periodo scolastico è il fulcro della conoscenza del mondo interno e esterno all'individuo ed è l'elemento della nascita di tutte quelle relazioni sociali che saranno alla base di un corretto e armonico inserimento dell'individuo nella società. Il modulo, rivolto agli alunni della scuola Primaria mira pertanto a: •Favorire la coscienza della corporeità intesa come unità di spirito/corpo e della comunicazione espressiva. •Favorire un ordinato sviluppo psicomotorio. •Favorire la scoperta di capacità e attitudini. •Promuovere la pratica sportiva/motoria come nuovo costume di vita. •Comprendere l'importanza di far parte di una squadra e di giocare insieme Gli alunni saranno coinvolti in giochi motori e giochi di squadra al fine di sperimentare l'importanza del rispetto delle regole, la gioia della condivisione e dell'appartenenza alla stessa squadra e la consapevolezza del proprio ruolo all'interno di un gruppo. Lo sport e il gioco dunque come veicoli di socialità, inclusione e benessere a scuola.
Data inizio prevista	28/09/2026
Data fine prevista	31/10/2027
Sede dove è previsto il modulo	CZEE842027
Numero destinatari	20
Numero ore	30

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

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Facciamo Squadra

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Attività ricreative e ludiche
Titolo modulo	259161 - Insieme tra occhi ed emozioni
Descrizione	Nell'età evolutiva, come il periodo scolastico della scuola secondaria di primo grado, viene posta particolare attenzione e cura al potenziale espressivo del linguaggio artistico. Il linguaggio dell'arte è un linguaggio universale che permette di comprendere significati, idee di diverse culture, provare emozioni attraverso lo sviluppo della creatività. Tutti i linguaggi artistici sviluppano abilità per leggere e descrivere la realtà, l'ambiente e comunicare messaggi attraverso l'acquisizione di varie tecniche che danno la possibilità agli alunni di "Praticare" un linguaggio nella propria espressione da condividere con gli altri rispettando la diversità di ognuno. Le attività del modulo mirano a sviluppare e migliorare negli alunni la socialità e la creatività e soprattutto sono volte a : -Sensibilizzare gli allievi alla ricchezza e alla bellezza del patrimonio culturale e alla responsabilità ambientale. - Motivare gli allievi alla partecipazione della didattica laboratoriale per il percorso formativo di ognuno. - Promuovere interesse, curiosità, socialità, rispetto delle regole di convivialità. - Sviluppare competenze tecniche attraverso l'utilizzo di materiali vari. - Sviluppare e promuovere capacità creative e pensare in modo sostenibile. - Trasmettere la sensibilità al senso di appartenenza e formazione del gruppo come "LAVORO DI SQUADRA", favorendo lo star bene nell'ambiente scolastico, rendendoli consapevoli delle proprie capacità attraverso la creatività. - Sensibilizzare all'importanza della comunicazione dei messaggi visivi nell'ambiente della propria scuola. -Consolidare la consapevolezza della propria identità personale e del patrimonio storico culturale artistico ambientale del proprio paese e delle diverse identità culturali nel mondo.
Data inizio prevista	28/09/2026
Data fine prevista	31/10/2027
Sede dove è previsto il modulo	CZMM842026

Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Insieme tra occhi ed emozioni

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; sport, gioco didattico
Titolo modulo	259143 - Imparo Divertendomi 2
Descrizione	Nella scuola secondaria l'attività motoria è di fondamentale importanza per favorire l'inclusione scolastica e prevenire situazioni di disagio. L'attività proposta ha come obiettivo prioritario il benessere degli alunni che attraverso il gioco imparano "a fare squadra", a supportarsi a vicenda e a sentirsi parte integrante di un gruppo. Finalità del progetto sono: 1. Potenziamento fisiologico e coordinamento degli schemi motori di base; 2. Conoscenza delle regole della pratica ludico sportiva; 3. Avviamento al gioco di squadra e alla pratica sportiva; In un percorso così concepito il successo prescinde dal risultato e la partecipazione prevale su ogni eccesso di agonismo e selezione. Al termine del modulo, l'alunno sarà consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza sia nei limiti; saprà utilizzare le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione; sarà in grado di utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. Fondamentale sarà l'acquisizione da parte di ciascun alunno di saper riconoscere, ricercare e applicare a se stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita. Ogni alunno coinvolto nel progetto, dovrà essere capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune. In tal senso lo sport, veicolato dal gioco, avrà un valore simbolico che contribuirà alla crescita e alla formazione degli alunni come persone consapevoli e promotrici di uno stile di vita sano e corretto. L'autocontrollo e il rispetto dell'altro sono punti cardini dell'attività motoria, che il progetto intende promuovere, attraverso la pratica ludico-sportiva.
Data inizio prevista	28/09/2026
Data fine prevista	31/10/2027
Sede dove è previsto il modulo	CZMM842026
Numero destinatari	20

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

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Imparo Divertendomi 2

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria; sport, gioco didattico
Titolo modulo	259149 - Giocando: Apprendo e imparo II edizione

Descrizione

Il presente modulo si propone di stimolare, anche in questa seconda edizione, gli alunni a imparare con gioia e a crescere in maniera serena e sana attraverso le attività ludico-sportive proposte, in quanto imparare attraverso il gioco è un approccio educativo efficace che può portare a una maggiore motivazione, a uno sviluppo più completo delle competenze e a un apprendimento più profondo e duraturo. L'approccio educativo che sfrutta il divertimento e la spontaneità del gioco, facilita l'acquisizione di conoscenze e il gioco aiuta a sviluppare competenze come il pensiero critico, la creatività, la capacità di problem solving e la collaborazione. L'attività ludica proposta, si orienta e si basa su quelli che sono i principi dell'educazione motoria, una pratica che, utilizzando il gioco, favorisce uno sviluppo armonico dell'alunno, accompagnando e sostenendo la sua crescita fisica ed emotiva. L'orientamento all'attività motoria/psicomotoria implica una condivisione di una visione globale del bambino nella sua unicità. L'uso del corpo, del movimento e del gioco direttamente collegato all'evoluzione psico-fisica, emotiva e cognitiva del bambino. Il gioco associato al movimento è di fondamentale importanza per lo sviluppo armonico dell'individuo e delle molteplici componenti sociali, morali, motorie, psicologiche e relazionali. L'attività motoria è in grado di garantire numerosi benefici al soggetto in fase di accrescimento, a partire dal miglioramento delle capacità coordinative. Deve, inoltre, stimolare ed arricchire il piacere di vivere tra gli altri e con gli altri, di condividere nel gioco spazi, regole, attrezzi.

L'attività motoria in particolare nel periodo scolastico consente di:

- contribuire, attraverso un'adeguata educazione al movimento, alla formazione integrale della persona;
- costruire un sistema integrato educativo-sportivo che collega e interconnette mondi diversi;
- offrire percorsi che consentano ad ognuno di orientarsi e scegliere autonomamente l'attività sportiva più consona ai propri bisogni e interessi, al fine di mantenere sempre viva la motivazione allo sport gettando, inoltre, le basi per l'assunzione di corretti stili di vita;
- educare a un corretto e sano sviluppo psico-fisico;
- favorire l'acquisizione dell'autonomia, dell'autostima, della capacità di collaborazione;
- favorire la consapevolezza della propria corporeità, la coordinazione motoria, lo sviluppo dell'equilibrio psico-fisico;
- sviluppare la capacità di affrontare le difficoltà e la

	consapevolezza delle proprie possibilità; •determinare un corretto approccio alla competizione; •soddisfare le esigenze di gioco e di movimento in un clima collaborativo e cooperativo. Oltre a obiettivi tipici del sapere psicomotorio, si intende però andare oltre, scavalcandone i confini e perseguendo obiettivi di natura socio-formativa insiti in tutto ciò che è sport, come: 1.Il rispetto dell'altro e delle regole, per sovrastare l'individuo e rivolgere lo sguardo alla cooperazione e allo sviluppo della concezione di "gruppalità" 2.Allontanare dalla passività mass-media di TV e Videogiochi a cui i nostri giovani si stanno sempre più abituando. 3.Combattere la diffusione e l'insorgenza dell'obesità. Gli alunni coinvolti nel presente modulo dovranno fare giochi motori, giochi di ruolo e un approccio ai giochi di squadra per imparare a condividere, a collaborare e ad assumersi la responsabilità delle loro azioni di gioco. Nel momento in cui gli alunni si sono cimentati in questi campo di esperienza è possibile, gradualmente, proporre le attività relative al Gioco-Sport favorendo così il consolidamento degli schemi motori e l'affinamento delle capacità coordinative generali e speciali attraverso l'assunzione di un ruolo attivo e significativo nelle attività di gioco-sportivo individuale e di squadra.
Data inizio prevista	28/09/2026
Data fine prevista	31/10/2027
Sede dove è previsto il modulo	CZEE842027
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Giocando: Apprendo e imparo II edizione

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria; sport, gioco didattico
Titolo modulo	262624 - "MENTE SANA IN CORPO SANO : Movimento e Inclusione “

Descrizione

Il modulo mira al potenziamento delle competenze motorie, relazionali e di inclusione sociale.

Nella scuola primaria, l'educazione motoria non è mera pratica sportiva, ma un canale privilegiato che consente lo sviluppo globale della personalità dell'alunno.

Le attività proposte saranno finalizzate a contrastare la povertà educativa, la sedentarietà e l'isolamento sociale, utilizzando il movimento come facilitatore relazionale e inclusivo, con particolare attenzione agli alunni con Bisogni Educativi Speciali (BES) e diversamente abili. Gli obiettivi che si proporranno agli alunni e alunne sono rivolti a :

- Consolidamento degli schemi motori di base: Affinamento del correre, saltare, lanciare, afferrare, strisciare e arrampicarsi.
- Sviluppo delle capacità coordinative: Miglioramento della coordinazione oculo-manuale, oculo-podolica, della coordinazione dinamica generale e dell'equilibrio sia statico che dinamico.
- Percezione spazio-temporale: Orientamento del corpo nello spazio in rapporto a oggetti e compagni, e sincronizzazione del movimento su base ritmica.
- Inclusione attiva: Sviluppo di dinamiche di mutuo aiuto, azzerando le barriere fisiche e culturali attraverso il gioco cooperativo.
- Interiorizzazione del Fair Play: Rispetto delle regole del gioco, dell'arbitro e degli avversari; gestione della frustrazione legata alla sconfitta.
- Autonomia e Responsabilità: Cura del proprio corpo tramite la corretta igiene e idratazione e gestione condivisa dei materiali didattici sportivi.

3. La metodologia didattica si baserà sulle più moderne evidenze della psicopedagogia corporea:

- Apprendimento Cooperativo (Cooperative Learning): I giochi saranno strutturati in modo che il successo della squadra dipenda dal contributo di ciascun componente, valorizzando le abilità del singolo.
- Didattica a Stazioni: Nei circuiti motori, ogni stazione presenterà varianti di difficoltà differenziate (facile, medio, sfidante). L'alunno potrà scegliere il livello in cui si sente sicuro, per poi provare a superare i propri limiti senza ansia da prestazione.

	• Peer Tutoring (Tutoraggio tra pari): Alunni con schemi motori più evoluti supporteranno i compagni nell'esecuzione di compiti complessi, incentivando l'empatia e l'aiuto reciproco . Il presente modulo vuole realizzare una risposta concreta alle necessità di movimento e socializzazione degli alunni e alunne della scuola primaria anche durante il periodo di sospensione delle attività didattiche, offrendo un servizio educativo sicuro, stimolante e di alto valore pedagogico.
Data inizio prevista	28/09/2026
Data fine prevista	31/10/2027
Sede dove è previsto il modulo	CZEE842027
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"MENTE SANA IN CORPO SANO : Movimento e Inclusione "

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

DICHIARAZIONI

☒ Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo/rendiconto relativo all'ultimo anno di esercizio utile a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei

CRITERI DI VALUTAZIONE AVVISO

Domanda criterio - "Coerenza con il PN e il PTOF"

Il progetto è coerente con gli obiettivi del Programma Nazionale 21-27 e del PTOF dell'Istituzione Scolastica?

Risposta:

- SI

Domanda criterio - "Parità di accesso e pari opportunità"

Il progetto garantisce parità di accesso e pari opportunità?

Risposta:

- SI