



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE SASSUOLO 1 CENTRO EST

Via Mazzini,62 - 41049 Sassuolo (MO)

Tel. 0536 880501

Sito web:www.icsassuolo1centroest.edu.it

E-mail: moic83000c@istruzione.it – pec: moic83000c@pec.istruzione.it

Fondi Strutturali Europei – Programma Nazionale “Scuola e competenze” 2021-2027 – Fondo sociale europeo plus (FSE+) – Priorità 1 – Scuola e competenze (FSE+), Obiettivo specifico ESO4.6 – sotto-azione ESO4.6.A.4.A- Interventi di cui ai decreti del Ministro dell’istruzione e del merito dell’ 11 aprile 2024, n. 72 e del 22 maggio 2025, n. 96 – Avviso Pubblico prot. n. 81652 del 23/05/2025 – “Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l’inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni” (c.d. Piano Estate).

CUP: G54D25005280007

Titolo del progetto: In Estate-Crescere, Esplorare, Imparare

CODICE PROGETTO: ESO4.6.A4.A-FSEPNEM-2025-326

Ai genitori del plesso

Primaria Pascoli

Primaria S. Agostino

Scuola secondaria di primo grado Leonardo Da Vinci

Cari genitori,

siamo lieti di comunicare che grazie alla partecipazione all’avviso pubblico di cui in oggetto per la realizzazione di percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l’inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni” (c.d. Piano Estate).

Questa Istituzione scolastica ha ottenuto risposta positiva.

Pertanto, siamo a comunicare i moduli che saranno realizzati:

Sotto-azione	Progetto	Titolo Modulo	Plesso
A4.A	ESO4.6.A4.A-FSEPN- EM-2025-326	Scienziati in Erba – Natura, Esperimenti e Meraviglia	Primaria Pascoli
A4.A	ESO4.6.A4.A-FSEPN- EM-2025-326	Suoni e strumenti: un viaggio nella musica	Primaria S. Agostino
A4.A	ESO4.6.A4.A-FSEPN- EM-2025- 326	Sport, gioco e amicizia: un viaggio tra movimento e valori	Primaria S. Agostino
A4.A	ESO4.6.A4.A-FSEPN- EM-2025- 326	Sport e Benessere: Movimento, Gioco e Inclusione	Secondaria Leonardo
A4.A	ESO4.6.A4.A-FSEPN- EM-2025- 326	Digitalmente Creativi – Pensiero Computazionale e Cittadinanza Digitale	Primaria Pascoli
A4.A	ESO4.6.A4.A-FSEPN- EM-2025- 326	Matematica in Gioco” – Logica e Problem Solving	Primaria Pascoli
A4.A	ESO4.6.A4.A-FSEPN- EM-2025- 326	Let's Start Speaking! – Progetto di Lingua Inglese	Primaria S. Agostino

A4.A	ESO4.6.A4.A-FSEPN- EM-2025-326	Piccoli Imprenditori – Idee, Progetti e Collaborazione	Primaria Pascoli
A4.A	ESO4.6.A4.A-FSEPN- EM-2025-326	Digital Creator: Coding, Web e Creatività	Secondaria Leonardo
A4.A	ESO4.6.A4.A-FSEPN- EM-2025-326	Scopriamo il magico mondo della chimica!	Primaria S. Agostino
A4.A	ESO4.6.A4.A-FSEPN- EM-2025-326	Allenare le Life Skills: crescere con intelligenza emotiva e sociale	Primaria S. Agostino
A4.A	ESO4.6.A4.A-FSEPN- EM-2025-326	English in Action! – Progetto di Lingua Inglese	Primaria S. Agostino
A4.A	ESO4.6.A4.A-FSEPN- EM-2025-326	Esploratori di storie	Primaria Pascoli

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Dott.ssa Bilardi Loredana

documento firmato digitalmente

Scienziati in Erba – Natura, Esperimenti e Meraviglia:

Un laboratorio esperienziale che avvicina i bambini alla scienza attraverso esperimenti pratici, osservazioni della natura e attività di scoperta. Il modulo promuove il metodo scientifico in modo ludico, stimola la curiosità e rafforza il rispetto per l'ambiente, permettendo anche ai più piccoli di sentirsi veri "esploratori della realtà".

Obiettivi:

- Stimolare la curiosità scientifica e l'osservazione della realtà;
- Introdurre il metodo scientifico in modo esperienziale;
- Educare alla sostenibilità e al rispetto della natura.

Contenuti e attività:

- Osservazioni nel cortile della scuola;
- Esperimenti semplici (filtrazione, evaporazione, magnetismo, densità);
- Laboratorio "mini orto" (semina e cura di una pianta);
- Creazione di un diario dello scienziato;
- Costruzione di un "ecosistema in bottiglia".

Metodologie:

- Apprendimento esperienziale e laboratoriale;
- Cooperative learning e riflessione condivisa;
- Attività all'aperto e "learning by doing".

Materiali e strumenti:

Vasetti, semi, terra, acqua, bottiglie trasparenti, lenti d'ingrandimento, microscopi, cartelloni, colori, fogli per il diario.

Suoni e strumenti: un viaggio nella musica

Un viaggio sonoro attraverso culture, epoche e strumenti, pensato per avvicinare i bambini al linguaggio universale della musica. Attraverso attività ludiche ed esperienze pratiche, gli alunni scopriranno come nasce un suono, come si differenziano gli strumenti musicali, e come la musica possa raccontare emozioni, storie e mondi lontani.

Il laboratorio promuove la partecipazione attiva e il lavoro di gruppo, valorizzando la creatività e l'espressività personale. I bambini avranno l'opportunità di costruire semplici strumenti musicali, sperimentare il ritmo e il movimento corporeo, esplorare suoni della natura e culture musicali diverse.

Obiettivi

- favorire l'inclusione e la socializzazione attraverso attività espressive e creative;
- rafforzare le competenze trasversali, come l'ascolto, la collaborazione e la consapevolezza emotiva;
- offrire esperienze educative stimolanti in contesti non formali;
- valorizzare i talenti e le passioni individuali in un clima di benessere e divertimento.

Sport, gioco e amicizia: un viaggio tra movimento e valori

Il modulo è pensato per promuovere il benessere psicofisico degli studenti della scuola primaria attraverso attività motorie, ludiche e inclusive.

Le attività proposte mirano a sviluppare abilità motorie, sociali e relazionali attraverso il gioco, la cooperazione e il rispetto delle regole. Il modulo prevede giochi di squadra, tornei, attività di atletica leggera, giochi tradizionali e momenti di riflessione sul fair play e sulla gestione delle emozioni.

L'approccio metodologico è ludico e partecipativo: ogni studente è coinvolto attivamente, valorizzando le diversità e promuovendo l'inclusione. Il percorso si conclude con un evento finale aperto alla comunità scolastica, in cui gli alunni presentano le attività svolte attraverso giochi, dimostrazioni e premiazioni simboliche.

Obiettivi principali:

- Promuovere l'attività motoria e il benessere fisico;
- conoscere diversi sport e le loro regole;
- favorire il rispetto, la collaborazione e il fair play;
- sviluppare abilità motorie di base;
- stimolare la curiosità e il piacere di muoversi.

Metodologia

- Approccio comunicativo e interattivo;
- uso di materiali autentici e risorse digitali multimediali;
- lavoro in coppia, in piccoli gruppi e individuale;
- autovalutazione formativa continua con feedback costruttivi.

Sport e Benessere: Movimento, Gioco e Inclusione

Il modulo "Sport e Benessere: Movimento, Gioco e Inclusione" si pone l'obiettivo di integrare l'offerta tradizionale della scuola secondaria di I grado con la pratica dell'attività motoria intesa come valorizzazione del "fare squadra" e dei valori di "fair play", spirito di gruppo, cooperazione verso uno scopo comune che caratterizzano la positività dello sport non agonistico.

Le attività sono pensate per promuovere il benessere psicofisico degli studenti della scuola secondaria di primo grado attraverso attività motorie, ludiche e inclusive. Il percorso si articola in 15 incontri da 2 ore ciascuno, per un totale di 30 ore, e si svolge in ambienti scolastici o spazi all'aperto.

Le attività proposte mirano a sviluppare abilità motorie, sociali e relazionali attraverso il gioco, la cooperazione e il rispetto delle regole. Il modulo prevede giochi di squadra, tornei, attività di atletica leggera, giochi tradizionali e momenti di riflessione sul fair play e sulla gestione delle emozioni.

L'approccio metodologico è ludico e partecipativo: ogni studente è coinvolto attivamente, valorizzando le diversità e promuovendo l'inclusione. Il percorso si conclude con un evento finale aperto alla comunità scolastica, in cui gli alunni presentano le attività svolte attraverso giochi, dimostrazioni e premiazioni simboliche.

Obiettivi

- Promuovere il benessere psicofisico attraverso l'attività motoria;
- Favorire la socializzazione, la cooperazione e l'inclusione;
- Educare alla gestione delle emozioni;
- Sviluppare abilità motorie, coordinative e relazionali;
- Educare al rispetto delle regole e al fair play-

Metodologia

- Apprendimento attivo e cooperativo
- Attività ludico-motorie e tornei
- Inclusione di tutti gli alunni, valorizzando le diversità
- Riflessione e confronto dopo le attività

Strumenti e materiali

- Palestre, cortili o spazi all'aperto
- Palloni, coni, cerchi, corde, cronometri
- Pettorine, fischietti, tabelloni segnapunti

Digitalmente Creativi- Pensiero Computazionale e Cittadinanza Digitale

Un laboratorio di creatività digitale dove gli alunni sperimentano il coding, creano semplici animazioni e riflettono sull'uso sicuro della tecnologia. Le attività sviluppano il pensiero computazionale e la cittadinanza digitale.

Obiettivi:

- Introdurre il pensiero computazionale;
- Stimolare la creatività digitale;
- Educare alla cittadinanza digitale.

Attività principali:

- Coding unplugged e con strumenti digitali;
- Creazione di contenuti digitali (storytelling, grafica);
- Laboratori di robotica educativa.

Metodologie:

Apprendimento basato su progetti, tinkering, collaborazione in piccoli gruppi.

Materiali e strumenti:

Tablet, PC, Scratch Jr o Blockly, tappeti per griglie, carte comando, cartelloni, pennarelli, strumenti digitali di base.

Matematica in Gioco" – Logica e Problem Solving

La matematica diventa un'esperienza divertente e coinvolgente. Giochi logici, attività di problem solving e percorsi pratici rendono l'apprendimento accessibile e stimolante per tutti, in un clima cooperativo di recupero dei prerequisiti.

Obiettivi:

- Sviluppare il pensiero logico-matematico;
- promuovere il problem solving attraverso il gioco;
- rafforzare le competenze numeriche.

Attività principali:

- Giochi da tavolo matematici;
- escape room a tema STEM;
- esperimenti scientifici semplici.

Metodologie:

Apprendimento esperienziale, laboratori pratici, cooperative learning, apprendimento peer-to-peer.

Materiali e strumenti:

Tangram, domino, dadi, corde, cronometri, cartoncini, colla, pennarelli, kit per costruire solidi geometrici.

Let's Start Speaking! – Progetto di Lingua Inglese

Il progetto è rivolto agli alunni della scuola primaria e mira a sviluppare le competenze comunicative di base in lingua inglese secondo gli obiettivi del livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento (QCER) . Attraverso attività ludiche e coinvolgenti, gli alunni impareranno a comprendere e utilizzare espressioni familiari, presentarsi, parlare della propria famiglia, scuola e interessi.

Obiettivi

- Comprendere e utilizzare espressioni familiari e quotidiane;
- Presentarsi e porre domande su dati personali;
- Interagire in modo semplice in lingua inglese;
- Sviluppare fiducia e autostima nell'uso della L2.

Metodologia

- Giochi linguistici e memory;
- Canzoni e filastrocche in inglese;
- Role-play e simulazioni di dialoghi;
- Attività cooperative e storytelling.

Attività previste

Gli alunni parteciperanno a giochi di presentazione, canteranno canzoni per memorizzare vocaboli, reciteranno brevi dialoghi e creeranno mini-libri illustrati con frasi in inglese. Le attività saranno svolte in piccoli gruppi per favorire la collaborazione e l'interazione.

Piccoli Imprenditori – Idee, Progetti e Collaborazione

Gli alunni diventano ideatori e realizzatori di piccoli progetti imprenditoriali. Attraverso giochi di ruolo, progettazione e simulazioni, imparano a gestire risorse, collaborare e comunicare un'idea.

Obiettivi:

- Sviluppare il pensiero creativo e progettuale;
- promuovere l'autonomia e il lavoro di gruppo;
- introdurre concetti base di economia e responsabilità sociale.

Contenuti e attività:

- Laboratori creativi: realizzazione di un prodotto utile (es. segnalibri, oggetti di riciclo);
- simulazione di un mercatino: allestimento, presentazione, promozione;
- giochi sul risparmio, budget, valore del denaro e del lavoro;
- lavoro a squadre con ruoli (idea, design, comunicazione, budget);
- presentazione finale ai compagni, (con "giuria").

Metodologie:

Project-based learning, role-playing e simulazione, lavoro cooperativo e autovalutazione.

Materiali e strumenti:

Cartoncini, materiali di riciclo, colla, forbici, moneta simbolica, cartelloni, griglie di valutazione.
Oggetti realizzati dagli alunni

Digital Creator: Coding, Web e Creatività

Il Progetto è pensato per gli studenti della scuola secondaria di primo grado (11–13 anni). L'obiettivo è promuovere competenze digitali, creatività, cittadinanza digitale e collaborazione attraverso attività laboratoriali coinvolgenti e inclusive.

Obiettivi

- Sviluppare competenze digitali di base in linea con EIPASS Junior;
- Promuovere il pensiero computazionale e la creatività;
- Favorire l'uso consapevole e sicuro delle tecnologie;
- Stimolare la collaborazione, l'inclusione e la partecipazione attiva.

Durata e Articolazione

Il modulo ha una durata complessiva di 30 ore, suddivise in 15 incontri da 2 ore ciascuno, con cadenza settimanale.

Metodologia

Il progetto si basa su una didattica laboratoriale, attiva e inclusiva. Gli studenti lavorano in piccoli gruppi, sperimentano strumenti digitali, sviluppano progetti creativi e presentano i propri lavori. L'approccio è orientato al learning by doing, con attenzione alla collaborazione e al benessere.

Strumenti e Materiali

- PC o tablet con connessione Internet;
- Scratch (online o offline);
- Editor HTML (es. Replit, Glitch);
- Canva, Audacity o Clipchamp;
- Google Workspace o strumenti equivalenti.

Scopriamo il magico mondo della chimica!

Il modulo "Scopriamo il magico della chimica" è pensato per avvicinare gli alunni della scuola primaria al mondo della scienza attraverso esperienze pratiche, divertenti e coinvolgenti. Attraverso semplici esperimenti e attività ludiche, i bambini scopriranno i fenomeni chimici che si nascondono nella vita quotidiana, stimolando la loro curiosità e il desiderio di esplorare. Il percorso promuove l'apprendimento attivo, la socializzazione e il benessere degli alunni in un contesto educativo non formale.

Obiettivi didattici

- Stimolare la curiosità scientifica e l'interesse per la chimica attraverso esperienze concrete e divertenti.
- Sviluppare la capacità di osservazione, descrizione e interpretazione dei fenomeni naturali.
- Promuovere il lavoro di gruppo e la collaborazione tra pari.
- Favorire l'apprendimento attraverso il gioco e l'esperienza diretta.

Metodologia

Il progetto adotta un approccio ludico-esperienziale, in cui l'apprendimento avviene attraverso il fare. Ogni incontro prevede attività pratiche e semplici esperimenti scientifici, realizzati con materiali sicuri e facilmente reperibili. Le attività sono pensate per essere inclusive, stimolanti e adatte all'età degli alunni. Ogni esperienza è accompagnata da momenti di riflessione guidata, in cui i bambini sono invitati a osservare, descrivere e trarre conclusioni, sviluppando così un primo approccio al metodo scientifico. Il gioco, la scoperta e la collaborazione sono gli elementi centrali della metodologia.

Allenare le Life Skills: crescere con intelligenza emotiva e sociale

Il progetto "Allenare le Life Skills: Crescere con intelligenza emotiva e sociale" è pensato per gli alunni della scuola primaria. L'obiettivo è quello di offrire ai bambini un percorso educativo e ludico che favorisca lo sviluppo armonico della persona attraverso il potenziamento delle competenze emotive, relazionali e sociali.

Le Life Skills, secondo l'Organizzazione Mondiale della Sanità, sono un insieme di abilità psicosociali fondamentali per affrontare positivamente le sfide della vita quotidiana. Tra queste: la consapevolezza di sé, la gestione delle emozioni, l'empatia, la comunicazione efficace, la capacità di prendere decisioni, la gestione dello stress e la collaborazione. Allenare queste competenze fin dalla scuola primaria significa promuovere il benessere, la convivenza civile e la prevenzione del disagio.

Il progetto si propone di sviluppare tali abilità attraverso attività esperienziali, giochi cooperativi, laboratori creativi e momenti di riflessione guidata, in un clima sereno e inclusivo.

Obiettivi del progetto

- Favorire la consapevolezza di sé e la gestione delle emozioni
- Promuovere l'empatia e l'ascolto attivo
- Sviluppare la comunicazione efficace e il rispetto reciproco
- Rafforzare la capacità di lavorare in gruppo e risolvere conflitti
- Stimolare la riflessione e la responsabilità personale
- Valorizzare la partecipazione attiva e il benessere relazionale

Metodologia

Il progetto adotta una metodologia ludico-esperienziale, centrata sul bambino e sul gruppo. Le attività proposte includono giochi di ruolo, circle time, drammatizzazioni, laboratori artistici, cooperative learning e attività outdoor. Ogni incontro sarà strutturato per stimolare la partecipazione attiva, la riflessione condivisa e l'apprendimento attraverso l'esperienza diretta. L'approccio sarà inclusivo, rispettoso dei tempi e delle caratteristiche di ciascun alunno, con attenzione alla valorizzazione delle differenze e alla costruzione di un clima positivo e accogliente.

English in Action! – Progetto di Lingua Inglese

Il progetto è rivolto agli alunni della scuola primaria che hanno già acquisito le basi della lingua inglese. L'obiettivo è consolidare e ampliare le competenze comunicative secondo il livello A2 del QCER. Gli studenti saranno coinvolti in attività pratiche e comunicative per descrivere esperienze, esprimere preferenze e raccontare eventi semplici.

Obiettivi

- Comprendere e utilizzare espressioni familiari e quotidiane
- Presentarsi e porre domande su dati personali
- Interagire in modo semplice in lingua inglese
- Sviluppare fiducia e autostima nell'uso della L2

Metodologia

- Giochi linguistici e memory
- Canzoni e filastrocche in inglese
- Role-play e simulazioni di dialoghi
- Attività cooperative e storytelling

Attività previste

Gli alunni parteciperanno a giochi di ruolo, interviste tra pari, creazione di poster e presentazioni orali. Utilizzeranno la lingua inglese per descrivere la propria routine, parlare del tempo libero e raccontare esperienze passate. Le attività saranno progettate per stimolare la produzione orale e la comprensione in contesti realistici.

Esploratori di storie

Il modulo prevede il potenziamento dell'italiano tramite narrazione, teatro e scrittura creativa. Un percorso creativo e inclusivo che avvicina i bambini al mondo della narrazione attraverso la lettura animata, la scrittura facilitata e il teatro. L'obiettivo è stimolare la fantasia, l'espressione e la collaborazione tra pari.

Obiettivi:

- Potenziare le competenze linguistiche attraverso narrazione, ascolto e produzione.
- Stimolare la creatività attraverso la narrazione e la scrittura.
- Migliorare le competenze linguistiche e comunicative.
- Favorire l'ascolto attivo e l'empatia.
- Rafforzare la collaborazione tra pari di età diverse

Attività principali:

Lettura di albi illustrati e racconti.
Laboratori di scrittura creativa.
Drammatizzazione e giochi di ruolo.

Metodologie:

Apprendimento cooperativo, circle time, storytelling

Materiali e strumenti:

Albi illustrati, cartelloni, pennarelli, colla, forbici, travestimenti, burattini, strumenti musicali base, cartoncini, graffettatrici, matite colorate.