ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE " FERRARIS "

Protocollo numero: ***6290 / 2026***
Data registrazione: ***18/06/2026***

Tipo Protocollo: ***ENTRATA***
Documento protocollato: ***Candidatura-33414 P. Estate 2026-2027 CUP C24D26002070007 ESO4.6.A4.A-FSEPNUM-2026-209.pdf***
IPA: ***istsc_pgic82300g***

Oggetto: ***Candidatura-33414 P. Estate 2026-2027 CUP C24D26002070007 ESO4.6.A4.A-FSEPNUM-2026-209***

Mittente:
AUTORITA' DI GESTIONE

Ufficio/Assegnatario:
GALLI MARIA TERESA (Ufficio Dirigente Scolastico)
GENOVESE MARIA (COLLABORATORE1 DS)
LORENTINI MARIA TERESA (COLLABORATORE 2 DS)

Protocollato in:
5249 - Piano Estate 2 PN SCUOLA 21-27 ESO4.6.A4.A Avviso n. 112894 CUP C24D26002070007
Titolo: ***4 - DIDATTICA***
Classe: ***1 - Piano triennale dell'offerta formativa POF***
Sottoclasse: ***- - -***

COPIA CONFORME ALL'ORIGINALE DIGITALE

AVVISO - 112894, 11/05/2026, FSE+, Piano Estate 2026-2027
CANDIDATURA N. 33414
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.C. "G. FERRARIS" SPELLO
Codice meccanografico	PGIC82300G
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	LARGO MAZZINI N. 4
Provincia	PERUGIA
Comune	SPELLO
CAP	06038
Telefono	0742301635
Email	PGIC82300G@istruzione.it
Sito web	https://icspello.edu.it
Numero Alunni	352
Plessi	PGIC82300G PGAA82301C PGAA82302D PGAA82303E PGEE82301N PGMM82301L

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2026-2027
Istituto	PGIC82300G - I.C. "G. FERRARIS" SPELLO
Codice candidatura	33414
Importo totale richiesto	€ 51.939,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	50
Data Delibera Collegio docenti	14/05/2026
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	120
Data Delibera Consiglio d'istituto	14/05/2026

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - METTIAMOCI IN GIOCO	€ 51.939,00
TOTALE PROGETTI	€ 51.939,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI			
Sottoazione	**Tipologia modulo**	**Titolo**	**Importo**
ESO4.6.A4.A	Attività ricreative e ludiche	Circo per tutti	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Attività ricreative e ludiche	Circo per tutti	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Attività ricreative e ludiche	In movimento - Oltre i soliti schemi	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Attività ricreative e ludiche	Circo per tutti	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	In Scena per Crescere	€ 5.907,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	Play and Learn - L'inglese in gioco	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	Play and Learn - L'inglese in gioco	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	Play and Learn - L'inglese in gioco	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Intelligenza Artificiale: pensare, fare e decidere	€ 5.754,00
TOTALE MODULI			€ 51.939,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: METTIAMOCI IN GIOCO
ESO4.6.A4
ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - METTIAMOCI IN GIOCO
Descrizione	Il gioco a scuola non è l'alternativa allo studio, ma il motore che rende lo studio efficace, inclusivo e a misura di tutti e di ciascuno. Portare il gioco e le attività ricreative tra i banchi non significa "perdere tempo", tutt'altro. È una strategia pedagogica fondamentale che risponde ai bisogni profondi di crescita dei bambini e degli alunni ed è finalizzata alla promozione del loro benessere psicofisico. Nel contesto ludico cadono le barriere. Bambini ed alunni con background diversi, timidezze o bisogni educativi speciali trovano un terreno comune in cui comunicare. Il gioco cooperativo insegna a negoziare le regole, gestire i conflitti e fare squadra. Attività teatrali, artistiche o legate alla corporeità (come ad esempio il circo pedagogico o lo sport) stimolano la resilienza, il problem solving, la creatività e l'autostima. I bambini e gli alunni imparano a conoscere i propri limiti e a valorizzare le proprie risorse. Inoltre, attraverso il gioco, i concetti (anche quelli complessi o linguistici) vengono assimilati in modo naturale e duraturo, riducendo l'ansia da prestazione e l'aver paura di sbagliare. Gioco, musica, arte e movimento sono alla base anche dell'apprendimento anche dell'inglese in quanto permettono ai bambini ed agli alunni di assimilare strutture lessicali e comunicative in contesti d'uso reali e divertenti. L'Intelligenza artificiale entra in questo percorso non come disciplina tecnica astratta, ma come un nuovo partner creativo e un terreno di sperimentazione anche ludica.
Codice CUP	C24D26002070007
Data inizio prevista	01/10/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Numero moduli	9
Importo richiesto	€ 51.939,00

MODULO	
Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	263618 - Play and Learn - L'inglese in gioco
Descrizione	L'apprendimento di una seconda lingua in età primaria beneficia della grande plasticità cerebrale dei bambini. Il modulo non mira alla grammatica teorica, ma all'acquisizione naturale del lessico e delle strutture comunicative attraverso il gioco, la musica, l'arte, il movimento e il teatro. L'approccio metodologico prevede: Total Physical Response (TPR), Gamification, e Cooperative Learning. L'obiettivo è abbattere il filtro affettivo (l'ansia da prestazione) permettendo ai bambini di assimilare strutture lessicali e comunicative in contesti d'uso reali e divertenti. Obiettivi Apprendimento Sviluppo delle competenze ricettive (Listening): Comprendere istruzioni operative, comandi di gioco e brevi storie. Sviluppo delle competenze produttive (Speaking): Utilizzare espressioni quotidiane, lessico specifico e frasi per interagire con i compagni durante le attività ludiche. Competenze Trasversali: Collaborazione nel gruppo classe, rispetto delle regole del gioco, gestione della vittoria e della sconfitta. Per mantenere alto il coinvolgimento, l'uso dell'italiano da parte del docente è ridotto al minimo, preferendo la mimica, l'esempio pratico ("Look at me, do this") e la ripetizione corale.
Data inizio prevista	01/10/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	PGEE82301N
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Play and Learn - L'inglese in gioco

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO	
Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	263762 - In Scena per Crescere
Descrizione	L'adolescenza e la preadolescenza sono fasi di profonda trasformazione, caratterizzate dalla ricerca della propria identità e da una complessa gestione delle relazioni con i pari e con gli adulti. In questo contesto, il teatro a scuola non si configura come la semplice preparazione di uno spettacolo, ma come un potente strumento pedagogico. Attraverso il gioco teatrale, lo spazio protetto della finzione scenica diventa una palestra di vita dove gli alunni possono esplorare le proprie emozioni, sperimentare ruoli diversi e sviluppare quelle competenze trasversali indispensabili per il loro futuro personale e scolastico. Il teatro scolastico, inoltre, è uno dei media inclusivi più potenti a disposizione della scuola. Permette agli alunni, compresi quelli con bisogni educativi speciali o in situazioni di svantaggio linguistico/sociale di trovare un proprio canale espressivo (anche non verbale, es. attraverso la mimica, la scenografia o la cura della parte tecnica), integrandosi appieno nel tessuto del gruppo classe.
Data inizio prevista	01/10/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	PGIC82300G
Numero destinatari	19
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

In Scena per Crescere

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.907,00
TOTALE				€ 5.907,00

MODULO	
Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	263645 - Play and Learn - L'inglese in gioco
Descrizione	L'apprendimento di una seconda lingua in età primaria beneficia della grande plasticità cerebrale dei bambini. Il modulo non mira alla grammatica teorica, ma all'acquisizione naturale del lessico e delle strutture comunicative attraverso il gioco, la musica, l'arte, il movimento e il teatro. L'approccio metodologico prevede: Total Physical Response (TPR), Gamification, e Cooperative Learning. L'obiettivo è abbattere il filtro affettivo (l'ansia da prestazione) permettendo ai bambini di assimilare strutture lessicali e comunicative in contesti d'uso reali e divertenti. Obiettivi Apprendimento Sviluppo delle competenze ricettive (Listening): Comprendere istruzioni operative, comandi di gioco e brevi storie. Sviluppo delle competenze produttive (Speaking): Utilizzare espressioni quotidiane, lessico specifico e frasi per interagire con i compagni durante le attività ludiche. Competenze Trasversali: Collaborazione nel gruppo classe, rispetto delle regole del gioco, gestione della vittoria e della sconfitta. Per mantenere alto il coinvolgimento, l'uso dell'italiano da parte del docente è ridotto al minimo, preferendo la mimica, l'esempio pratico ("Look at me, do this") e la ripetizione corale.
Data inizio prevista	01/10/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	PGEE82301N
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Play and Learn - L'inglese in gioco

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO	
Tipo modulo	Attività ricreative e ludiche
Titolo modulo	263673 - Circo per tutti
Descrizione	Il circo non è solo spettacolo; è un microcosmo in cui ogni bambino trova il proprio canale espressivo e in cui la diversità non è un ostacolo, ma una risorsa fondamentale. A differenza dei contesti sportivi tradizionali, spesso orientati alla competizione e al risultato quantificabile, il circo pedagogico si fonda sulla pedagogia del tentativo. L'errore – l'attrezzo che cade, l'equilibrio perso – non viene codificato come fallimento o sanzione, bensì come dato informativo essenziale e tappa naturale del processo di apprendimento. Questa destigmatizzazione dell'errore riduce drasticamente l'ansia da prestazione e favorisce lo sviluppo della resilienza e della tolleranza alla frustrazione, permettendo all'alunno di sperimentare l'autoefficacia attraverso la costanza e l'autocorrezione guidata. La natura intrinsecamente multidisciplinare delle arti circensi ne fa uno strumento d'eccellenza per una didattica inclusiva e personalizzata finalizzata a promuovere il benessere psicofisico degli alunni. Il "gruppo-classe" cessa di essere un insieme omogeneo per diventare un ecosistema in cui ogni specificità trova cittadinanza. La fiducia interpersonale diventa il prerequisito dell'azione: l'incolumità e la riuscita del compagno dipendono dal proprio operato, promuovendo una responsabilità sociale vissuta concretamente e non solo enunciata astrattamente. Obiettivi Generali Inclusione e Socializzazione: Favorire l'integrazione, la fiducia reciproca e lo spirito di collaborazione all'interno del gruppo classe. Sviluppo Motorio: Potenziare la coordinazione oculo-manuale, l'equilibrio, la lateralità e la percezione spazio-temporale. Abbattimento della Frustrazione: Accettare l'errore (la pallina che cade) come parte naturale del processo di apprendimento. Autostima: Valorizzare il potenziale di ogni bambino, permettendogli di mostrare agli altri il proprio "talento" unico. Intelligenza emotiva e resilienza: Imparare a far girare tre palline richiede costanza. Il circo insegna la pedagogia del tentativo: si cade, si raccolgono gli attrezzi e si riprova. Questo allena la pazienza, la gestione della frustrazione e la resilienza, accrescendo l'autostima ogni volta che si supera un piccolo limite.

Data inizio prevista	01/10/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	PGIC82300G
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Circo per tutti

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO	
Tipo modulo	Attività ricreative e ludiche
Titolo modulo	263686 - Circo per tutti
Descrizione	Il circo non è solo spettacolo; è un microcosmo in cui ogni bambino trova il proprio canale espressivo e in cui la diversità non è un ostacolo, ma una risorsa fondamentale. A differenza dei contesti sportivi tradizionali, spesso orientati alla competizione e al risultato quantificabile, il circo pedagogico si fonda sulla pedagogia del tentativo. L'errore – l'attrezzo che cade, l'equilibrio perso – non viene codificato come fallimento o sanzione, bensì come dato informativo essenziale e tappa naturale del processo di apprendimento. Questa destigmatizzazione dell'errore riduce drasticamente l'ansia da prestazione e favorisce lo sviluppo della resilienza e della tolleranza alla frustrazione, permettendo all'alunno di sperimentare l'autoefficacia attraverso la costanza e l'autocorrezione guidata. La natura intrinsecamente multidisciplinare delle arti circensi ne fa uno strumento d'eccellenza per una didattica inclusiva e personalizzata finalizzata a promuovere il benessere psicofisico degli alunni. Il "gruppo-classe" cessa di essere un insieme omogeneo per diventare un ecosistema in cui ogni specificità trova cittadinanza. La fiducia interpersonale diventa il prerequisito dell'azione: l'incolumità e la riuscita del compagno dipendono dal proprio operato, promuovendo una responsabilità sociale vissuta concretamente e non solo enunciata astrattamente. Obiettivi Generali Inclusione e Socializzazione: Favorire l'integrazione, la fiducia reciproca e lo spirito di collaborazione all'interno del gruppo classe. Sviluppo Motorio: Potenziare la coordinazione oculo-manuale, l'equilibrio, la lateralità e la percezione spazio-temporale. Abbattimento della Frustrazione: Accettare l'errore (la pallina che cade) come parte naturale del processo di apprendimento. Autostima: Valorizzare il potenziale di ogni bambino, permettendogli di mostrare agli altri il proprio "talento" unico. Intelligenza emotiva e resilienza: Imparare a far girare tre palline richiede costanza. Il circo insegna la pedagogia del tentativo: si cade, si raccolgono gli attrezzi e si riprova. Questo allena la pazienza, la gestione della frustrazione e la resilienza, accrescendo l'autostima ogni volta che si supera un piccolo limite.

Data inizio prevista	01/10/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	PGIC82300G
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Circo per tutti

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO	
Tipo modulo	Attività ricreative e ludiche
Titolo modulo	263875 - In movimento - Oltre i soliti schemi
Descrizione	Il modulo prevede di far sperimentare agli alunni una vasta gamma di discipline sportive, superando la supremazia del più classico sport di squadra (il calcio). Attraverso sport come il tag rugby (senza contatto fisico duro) o l'hockey su prato, gli alunni possono sviluppare nuove abilità motorie, coordinazione e, soprattutto, dinamiche di squadra inclusive, dove il genere o la fisicità non costituiscono un limite. La finalità del modulo è quella di promuovere il benessere psicofisico degli alunni attraverso attività sportive, motorie e ludico-ricreative finalizzate alla socializzazione, all'inclusione e allo sviluppo delle competenze relazionali. Attività previste •Avviamento a sport di squadra (hockey, tag rugby, orienteering, badminton, tchoukball) •Giochi motori e percorsi coordinativi •Attività multisport all'aperto •Tornei e mini competizioni •Attività cooperative e di fair play Modalità di svolgimento •Attività organizzate in gruppi per fasce d'età •Approccio ludico-sportivo e inclusivo •Utilizzo di spazi interni ed esterni della scuola, compreso il campo sportivo di Spello •Partecipazione attiva e cooperativa degli alunni Obiettivi •Favorire inclusione e socializzazione •Migliorare coordinazione motoria e capacità relazionali •Incentivare uno stile di vita attivo e sano finalizzato alla consapevolezza del benessere •Sviluppare spirito di squadra e rispetto delle regole •Inclusione e Socializzazione: Favorire il lavoro di squadra e l'integrazione, abbattendo gli stereotipi di genere legati ad alcuni sport.
Data inizio prevista	01/10/2026
Data fine prevista	31/10/2027

Sede dove è previsto il modulo	PGIC82300G
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

In movimento - Oltre i soliti schemi

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO	
Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	268827 - Intelligenza Artificiale: pensare, fare e decidere
Descrizione	Non si studia l'AI in astratto: si usa per produrre cose reali. Ogni sessione si apre con una domanda che non ha risposta ovvia, un momento di dialogo socratico collettivo che attiva il ragionamento prima di toccare qualsiasi strumento. Poi si entra nel laboratorio: testo, dati, presentazioni, codice. Cinque domini, un metodo comune. Il principio centrale è il distant writing: lo studente non riceve output dall'AI e lo copia, ma definisce il brief, valuta la bozza, decide cosa tenere e cosa riscrivere. E' sempre meta-autore, mai trascrittore. Ogni sessione produce un artefatto concreto che si accumula in un portfolio individuale: al termine del percorso ogni alunno ha un archivio di lavori reali costruiti con metodo, che documenta la sua crescita meglio di qualsiasi voto. Metodo: •Apertura socratica: ogni sessione inizia con una domanda aperta, prima di toccare lo strumento. •Distant writing: lo studente è sempre meta-autore. Brief, bozza AI, revisione critica, versione finale. •Artefatto per ogni sessione: prodotto concreto, commentato e inserito nel portfolio. •Peer review strutturata: valutazione tra pari con rubrica esplicita
Data inizio prevista	01/10/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	PGIC82300G
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Intelligenza Artificiale: pensare, fare e decidere

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO	
Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	268560 - Play and Learn - L'inglese in gioco
Descrizione	L'apprendimento di una seconda lingua in età primaria beneficia della grande plasticità cerebrale dei bambini. Il modulo non mira alla grammatica teorica, ma all'acquisizione naturale del lessico e delle strutture comunicative attraverso il gioco, la musica, l'arte, il movimento e il teatro. L'approccio metodologico prevede: Total Physical Response (TPR), Gamification, e Cooperative Learning. L'obiettivo è abbattere il filtro affettivo (l'ansia da prestazione) permettendo ai bambini di assimilare strutture lessicali e comunicative in contesti d'uso reali e divertenti. Obiettivi Apprendimento Sviluppo delle competenze ricettive (Listening): Comprendere istruzioni operative, comandi di gioco e brevi storie. Sviluppo delle competenze produttive (Speaking): Utilizzare espressioni quotidiane, lessico specifico e frasi per interagire con i compagni durante le attività ludiche. Competenze Trasversali: Collaborazione nel gruppo classe, rispetto delle regole del gioco, gestione della vittoria e della sconfitta. Per mantenere alto il coinvolgimento, l'uso dell'italiano da parte del docente è ridotto al minimo, preferendo la mimica, l'esempio pratico ("Look at me, do this") e la ripetizione corale.
Data inizio prevista	01/10/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	PGEE82301N
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Play and Learn - L'inglese in gioco

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO	
Tipo modulo	Attività ricreative e ludiche
Titolo modulo	268586 - Circo per tutti
Descrizione	Il circo non è solo spettacolo; è un microcosmo in cui ogni bambino trova il proprio canale espressivo e in cui la diversità non è un ostacolo, ma una risorsa fondamentale. A differenza dei contesti sportivi tradizionali, spesso orientati alla competizione e al risultato quantificabile, il circo pedagogico si fonda sulla pedagogia del tentativo. L'errore – l'attrezzo che cade, l'equilibrio perso – non viene codificato come fallimento o sanzione, bensì come dato informativo essenziale e tappa naturale del processo di apprendimento. Questa destigmatizzazione dell'errore riduce drasticamente l'ansia da prestazione e favorisce lo sviluppo della resilienza e della tolleranza alla frustrazione, permettendo all'alunno di sperimentare l'autoefficacia attraverso la costanza e l'autocorrezione guidata. La natura intrinsecamente multidisciplinare delle arti circensi ne fa uno strumento d'eccellenza per una didattica inclusiva e personalizzata finalizzata a promuovere il benessere psicofisico degli alunni. Il "gruppo-classe" cessa di essere un insieme omogeneo per diventare un ecosistema in cui ogni specificità trova cittadinanza. La fiducia interpersonale diventa il prerequisito dell'azione: l'incolumità e la riuscita del compagno dipendono dal proprio operato, promuovendo una responsabilità sociale vissuta concretamente e non solo enunciata astrattamente. Obiettivi Generali Inclusione e Socializzazione: Favorire l'integrazione, la fiducia reciproca e lo spirito di collaborazione all'interno del gruppo classe. Sviluppo Motorio: Potenziare la coordinazione oculo-manuale, l'equilibrio, la lateralità e la percezione spazio-temporale. Abbattimento della Frustrazione: Accettare l'errore (la pallina che cade) come parte naturale del processo di apprendimento. Autostima: Valorizzare il potenziale di ogni bambino, permettendogli di mostrare agli altri il proprio "talento" unico. Intelligenza emotiva e resilienza: Imparare a far girare tre palline richiede costanza. Il circo insegna la pedagogia del tentativo: si cade, si raccolgono gli attrezzi e si riprova. Questo allena la pazienza, la gestione della frustrazione e la resilienza, accrescendo l'autostima ogni volta che si supera un piccolo limite.

Data inizio prevista	01/10/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	PGIC82300G
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Circo per tutti

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

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