

Prot. n. **1736CAR** del **27/08/2026****Oggetto: COMUNICAZIONE INIZIO PROGETTO PROGRAMMA NAZIONALE 21-27**

La Coordinatrice delle attività didattiche ed educative della **scuola Primaria L'Arca MI1E03100B**, capofila del progetto **ESO4.6.A4.A-FSEPN-LO-2026-1396** dal titolo: **"Potenziamento Creativo e Digitale"**, è lieta di comunicare l'avvio del seguente progetto finanziato a valere sui fondi europei.

BREVE DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Destinato complessivamente alle alunne e agli alunni delle scuole paritarie del primo ciclo presenti nel plesso legnanese dell'Istituto Tirinnanzi (primaria L'Arca CM MI1E03100B, secondaria di 1° gr. S.M. Kolbe CM MI1M00800G), il progetto intende perseguire prioritariamente l'obiettivo di rafforzare le competenze, l'inclusione e la socialità degli studenti, offrendo, in periodi e orari extracurricolari, azioni specifiche finalizzate a ridurre il rischio di dispersione scolastica – anche di quella implicita, fenomeno sempre più frequente – e il recupero degli apprendimenti. Tali obiettivi si allineano pienamente con le finalità dell'Avviso pubblico per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni, finanziato a valere sul PN Scuola 2021-2027, FSE+. Le attività proposte saranno calibrate in modo specifico per rispondere alle esigenze educative di ciascun ciclo scolastico, tenendo conto dell'età, delle capacità e delle inclinazioni individuali degli studenti. Verranno sviluppati percorsi diversificati e multi-disciplinari, che mirano a stimolare l'apprendimento attivo, promuovere la creatività e rafforzare le competenze trasversali, attraverso approcci didattici innovativi e interattivi. In coerenza con le tipologie di intervento previste dall'Avviso (sotto-azione ESO4.6.A4.A), i moduli formativi proposti afferiscono a diverse aree disciplinari e tematiche, garantendo la multidisciplinarietà richiesta dai criteri di selezione.

In particolare, le iniziative saranno costruite per favorire non solo lo sviluppo cognitivo, ma anche quello emotivo e relazionale, creando un ambiente educativo accogliente e stimolante per tutti i partecipanti. Ogni ciclo scolastico avrà quindi la possibilità di usufruire di proposte formative su misura, studiate per massimizzare il potenziale di ogni studente. Le attività si svolgeranno in orario extracurricolare in piena coerenza con le finalità dell'Avviso. Un'attenzione particolare sarà dedicata agli studenti con Bisogni Educativi Speciali (BES) e disabilità, attraverso interventi mirati che garantiranno un reale sostegno educativo e inclusivo, in linea con quanto previsto dalla sotto-azione ESO4.6.A4.A. Le attività saranno progettate per rispondere in modo specifico anche alle necessità di questi alunni, offrendo strumenti e metodologie personalizzate. L'obiettivo è quello di creare opportunità formative accessibili per tutti, assicurando che ogni studente possa partecipare attivamente e trarre il massimo beneficio dalle proposte educative, in coerenza con il principio di parità di accesso e pari opportunità valorizzato dai criteri di selezione dell'Avviso. La previsione di moduli afferenti a diverse tipologie di intervento risponde all'esigenza di garantire un'offerta formativa ampia e differenziata, capace di intercettare i bisogni di studenti con profili e inclinazioni differenti. Ciascun modulo prevede le figure obbligatorie dell'esperto e del tutor, secondo quanto stabilito dall'Art. 8.2 dell'Avviso. I moduli avranno durata di 30 ore, al fine di massimizzare il valore formativo e il supporto personalizzato per ciascun partecipante. Il progetto si integra pienamente nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa dell'Istituto e rappresenta una risposta concreta e strutturata alle sfide dell'inclusione e del contrasto alla dispersione scolastica, in coerenza con l'obiettivo specifico ESO4.6 del Programma Nazionale "Scuola e competenze" 2021-2027.

ELENCO DEI MODULI DEL PROGETTO

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Durata in ore
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	TEATRO ed ESPRESSIVITA' I	30
ESO4.6.A4.A	Competenza imprenditoriale	Impresa teatrale	30
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Perfezionamento del metodo di studio	30
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Navigare il Futuro	30
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Pagine in Gioco	30
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera	Ready for KET1	30
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera	Ready for PET1	30
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Officina STEM Avanzata	30
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Tinkering e Creatività	30

DESCRIZIONE DEI SINGOLI MODULI

TEATRO ed ESPRESSIVITA' I: (*Scuola primaria L'Arca*) Il corso è pensato per gli studenti più grandi della scuola primaria e si concentra sull'espressività corporea, partendo dall'idea che il corpo sia uno strumento importante per imparare, comunicare ed esprimere le emozioni. Attraverso tante attività divertenti e creative, i bambini saranno guidati a scoprire modi nuovi per muoversi e per raccontare con il corpo ciò che sentono. Si leggeranno insieme storie animate, si giocherà con il mimo e si faranno movimenti a tempo di musica, da soli o in gruppo, imparando a utilizzare lo spazio intorno in maniera consapevole e divertente. Alla fine del percorso, i bambini saranno protagonisti di una piccola rappresentazione teatrale, dove potranno mostrare a tutti ciò che hanno imparato. Il corso è un'occasione speciale per divertirsi, stare insieme e provare la magia del teatro, imparando a lavorare in gruppo e a esprimersi in modo libero e creativo.

Impresa teatrale: (*Scuola primaria L'Arca*) Il laboratorio, rivolto agli studenti più grandi della scuola primaria, punta sulla consapevolezza corporea, partendo dal presupposto che il movimento sia un canale fondamentale per apprendere, comunicare e tirare fuori le proprie emozioni. Attraverso una serie di attività ludiche e coinvolgenti, i ragazzi saranno guidati a scoprire le proprie potenzialità espressive. L'animazione di storie d'azione, il mimo, le coreografie realizzate da soli o in gruppo, e l'interazione con lo spazio e il contesto aiuteranno i giovani a sperimentare modalità nuove e stimolanti per comunicare con gli altri. L'esperienza sul palcoscenico non serve soltanto a potenziare le capacità legate alla parola e al gesto, ma culmina nella realizzazione di una rappresentazione finale, dove ogni studente avrà un ruolo centrale e valorizzato. Questo momento conclusivo rappresenta un'eccellente opportunità per i ragazzi di mettere in mostra il talento maturato, condividendo con un pubblico vero il frutto del percorso svolto insieme.

Il processo creativo prevede inoltre la progettazione e la costruzione di scenografie, oggetti di scena e altri elementi visivi. Attraverso questi laboratori manuali e artistici, gli allievi potranno sviluppare la coordinazione motoria, la manualità e la propria inventiva. L'intero progetto si concluderà con la produzione di un vero spettacolo, un'esperienza che oltre a insegnare ai giovani a collaborare li renderà protagonisti di ogni fase gestionale tipica di una vera impresa teatrale. Questo approccio operativo li spingerà a gestire responsabilità diverse, potenziando competenze trasversali come la pianificazione, lo spirito di squadra e l'autonomia decisionale. L'iniziativa, quindi, non sarà una semplice attività artistica, ma si configurerà come un'esperienza formativa completa ed efficace.

Perfezionamento del metodo di studio: (*Scuola primaria L'Arca*) L'attività formativa pomeridiana ed extracurricolare è destinata agli studenti della scuola primaria che presentano fragilità negli apprendimenti e che, all'avvio della classe terza, non hanno ancora consolidato le competenze di base. Il laboratorio mira a supportare i ragazzi nell'adozione di metodologie e strumenti utili al raggiungimento degli obiettivi didattici. Il percorso è strutturato per far conoscere e sperimentare gli strumenti compensativi più adatti ai bisogni di ciascuno, promuovendone un utilizzo consapevole e autonomo. Parallelamente, l'intervento punta a potenziare le abilità digitali degli alunni nell'uso di software specifici per la didattica.

Navigare il Futuro: (*Scuola primaria L'Arca*) Il corso è pensato per fornire agli studenti della scuola primaria le competenze digitali necessarie per potenziare il metodo di studio, sviluppando in modo integrato il pensiero computazionale, la creatività e la cittadinanza digitale. Gli obiettivi didattico-formativi includono lo sviluppo delle competenze digitali di base, l'applicazione di logiche di problem solving, l'uso consapevole e sicuro delle tecnologie e la promozione di comportamenti responsabili in rete. I contenuti del corso affrontano i tre pilastri chiave attraverso percorsi operativi e laboratoriali:

Pensiero computazionale e logica: i partecipanti affrontano attività di coding e programmazione, sperimentando sia modalità unplugged (senza l'uso del computer) sia attività assistite al PC, seguendo il percorso didattico strutturato della piattaforma "Programma il Futuro". A completamento della logica computazionale, viene introdotto l'approccio al sistema binario, per comprendere i meccanismi alla base dell'elaborazione dei dati.

Creatività digitale: l'espressione artistica e l'uso creativo dei dispositivi vengono stimolati attraverso laboratori di pittura digitale su tablet, prendendo ispirazione dalle tecniche e dalle opere dell'artista David Hockney.

Cittadinanza digitale: il percorso prevede momenti di riflessione guidata e consapevolezza critica legati all'uso di Internet e all'impatto dei videogiochi nella vita quotidiana.

Le principali metodologie utilizzate comprendono lezioni frontali interattive, esercitazioni pratiche e attività collaborative. Queste modalità sono pensate per rendere l'apprendimento un'esperienza coinvolgente, favorendo la collaborazione, la condivisione e il pensiero critico tra i partecipanti.

I risultati attesi includono un potenziamento delle abilità logico- matematiche, una maggiore autonomia nello studio, lo sviluppo del potenziale creativo e una migliore consapevolezza dei propri diritti e doveri digitali.

Le modalità di verifica e valutazione prevedono osservazioni continue durante le attività, questionari di autovalutazione e la realizzazione di progetti digitali creativi finali (elaborati grafici, simulazioni di coding o brevi presentazioni) che permettano di dimostrare le competenze complessive acquisite.

Pagine in Gioco: (*Scuola primaria L'Arca*) Il progetto si articola attraverso l'analisi di un'opera celebre della narrativa per i più giovani, scelta per il suo potenziale espressivo e d'intrattenimento, unita a percorsi d'officina pratica. Il percorso didattico sulla durata di 30 ore e si rivolge agli alunni della scuola primaria. Il modulo punta a potenziare la decodifica testuale, ampliare il bagaglio lessicale, affinare la ricezione orale, incentivare l'estro e l'inventiva personale, stimolando al contempo la capacità di giudizio autonomo dei partecipanti. Si utilizzeranno tecniche di lettura animata, integrazioni audio- visive e dinamiche laboratoriali (come simulazioni teatrali e workshop manuali) per trasformare il libro in un'avventura immersiva e stimolante che faciliti l'assimilazione dei contenuti. Conclusa l'analisi verbale, una parte rilevante del tempo sarà indirizzata all'esame iconografico delle immagini sul piano estetico e del messaggio. Ci si aspetta un incremento dell'amore per i libri, una più viva interazione nelle lezioni, il consolidamento delle facoltà di sintesi e parafrasi dei brani, nonché l'abilità nel redigere brevi testi introspettivi legati alle vicende narrate. Il monitoraggio avverrà tramite verifiche costanti sul campo, test di verifica focalizzati sul significato del racconto ed elaborati creativi conclusivi per dar modo a ognuno di manifestare il livello di apprendimento raggiunto.

Ready for KET1: (*Scuola secondaria di I grado S.M. Kolbe*) Il corso di lingua inglese per gli allievi della scuola secondaria di primo grado prepara al KET con 30 ore di lezione in 15 incontri. Ogni lezione è composta da introduzione teorica, esercitazioni pratiche e revisione. Mira a sviluppare ascolto, lettura, scrittura e conversazione, fornendo le competenze per il KET. Gli obiettivi didattico-formativi del corso includono lo sviluppo delle quattro abilità linguistiche fondamentali: ascolto, lettura, scrittura e conversazione. Il corso fornirà agli studenti le competenze necessarie per affrontare con successo l'esame, migliorando comprensione e uso della lingua inglese in contesti quotidiani. I contenuti del corso includono grammatica, vocabolario, espressioni idiomatiche e situazioni comunicative tipiche e comprendono esercizi specifici per la preparazione all'esame KET, come simulazioni di prove d'esame e attività di ascolto e comprensione. Metodologie: lezioni frontali, esercitazioni pratiche, lavori di gruppo e attività interattive. I risultati attesi includono un miglioramento significativo delle competenze linguistiche, una maggiore sicurezza nell'uso della lingua inglese e la capacità di affrontare con successo l'esame KET. Le modalità di verifica e valutazione prevedono test periodici, esercitazioni pratiche e simulazioni delle prove d'esame.

Ready for PET1: (*Scuola secondaria di I grado S.M. Kolbe*) Il corso di lingua inglese per gli alunni della secondaria di primo grado prepara al PET con 30 ore di lezione. Ogni lezione è composta da introduzione teorica, esercitazioni pratiche e revisione. Mira a sviluppare ascolto, lettura, scrittura e conversazione, fornendo le competenze per il PET. Gli obiettivi didattico-formativi del corso includono lo sviluppo delle quattro abilità linguistiche fondamentali: ascolto, lettura, scrittura e conversazione. Il corso fornirà agli studenti le competenze necessarie per affrontare con successo l'esame, migliorando comprensione e uso della lingua inglese in contesti quotidiani. I contenuti del corso includono grammatica, vocabolario, espressioni idiomatiche e situazioni comunicative tipiche e comprendono esercizi specifici per la preparazione all'esame PET, come simulazioni di prove d'esame e attività di ascolto e comprensione. Metodologie: lezioni frontali, esercitazioni pratiche, lavori di gruppo e attività interattive. I risultati attesi includono un miglioramento

significativo delle competenze linguistiche, una maggiore sicurezza nell'uso della lingua inglese e la capacità di affrontare con successo l'esame PET. Le modalità di verifica e valutazione prevedono test periodici, esercitazioni pratiche e simulazioni delle prove d'esame.

Officina STEM Avanzata: (*Scuola secondaria di I grado S.M. Kolbe*) In linea con le recenti Linee guida ministeriali per le discipline STEM (DM 184/2023), questo percorso d'avanguardia si rivolge agli studenti della secondaria di primo grado che possiedono già solide basi informatiche e intendono evolvere le proprie abilità. Il modulo si sviluppa in 30 ore complessive. La struttura di ogni incontro prevede un focus teorico iniziale, una sessione di laboratorio applicativo e un momento conclusivo di confronto.

Obiettivi e Contenuti: Il progetto punta a strutturare il pensiero computazionale attraverso i primi rudimenti della programmazione e l'analisi di software complessi. Accanto alla logica, ampio spazio è dato alla creatività digitale come strumento di espressione, senza mai tralasciare i valori della cittadinanza digitale: gli studenti saranno infatti guidati verso una profonda consapevolezza in materia di sicurezza informatica e tutela dei dati.

Metodologie didattiche: L'approccio si basa su una formula mista che alterna spiegazioni interattive, sfide pratiche individuali e dinamiche di cooperative learning per stimolare il lavoro di squadra.

Risultati e Valutazione: Ci si attende una crescita concreta nella padronanza tecnologica e una piena autonomia nella gestione dei sistemi digitali. Il monitoraggio dei progressi avverrà in itinere e alla fine del percorso, valutando l'inventiva e la logica applicate nella creazione di Project Work dedicati.

Tinkering e Creatività: (*Scuola secondaria di I grado S.M. Kolbe*) Il corso, rivolto agli alunni della secondaria di primo grado, introduce al Tinkering, un approccio innovativo per l'educazione alle discipline STEAM. Questa forma di apprendimento informale si basa sul concetto del "learning by doing" (imparare facendo). Attraverso il gioco e le sfide di gruppo, gli alunni sono stimolati a sperimentare e a risolvere problemi. Lo scopo principale è la realizzazione di artefatti originali utilizzando materiali di recupero facilmente reperibili in casa, come cartone, plastica e legno. Tra le attività pratiche rientrano la costruzione di circuiti elettrici, piccoli robot, piste per le biglie e sculture. Il percorso permette inoltre di sviluppare le quattro competenze chiave del XXI secolo: creatività, collaborazione, pensiero critico e comunicazione. Gli esempi di progetti già realizzati in passato documentano una forte transdisciplinarietà. I partecipanti hanno infatti creato borse modificando vecchi abiti, esplorando il campo della moda. Hanno inoltre realizzato piste di atterraggio per aerei complete di circuiti per luci e suoni. Infine, piccoli gruppi hanno progettato robot radiocomandati partendo da semplici scatole di gelato. Il corso prevede anche la creazione di opere d'arte con oggetti trovati in natura o piste verticali.

DATI DEL PROGETTO

SEDE ATTIVITÀ DEI MODULI FORMATIVI	Via Abruzzi, 21 – 20025 Legnano (MI)
DATA INIZIO PROGETTO	27/08/2026
CODICE PROGETTO	ESO4.6.A4.A-FSEPN-LO-2026-1396
CANDIDATURA N.	36148
CUP	B34D26003100007
IMPORTO AUTORIZZATO	51.939,00 €
AUTORIZZAZIONE	prot. n. 172002 del 06/07/2026
AVVISO DI RIFERIMENTO	AOOGABMI prot. 0112894 dell'11/05/2026 – Piano Estate 2026-2027, FSE+

La Coordinatrice didattica
Cinzia Barraco

Cinzia Barraco

