AVVISO - 112894, 11/05/2026, FSE+, Piano Estate 2026-2027
CANDIDATURA N. 35192
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.I.S.S "FERRARIS - DE MARCO - VALZANI"
Codice meccanografico	BRIS01400X
Tipo istituto	ISTITUTO SUPERIORE
Indirizzo	VIA ADAMELLO N. 18
Provincia	BRINDISI
Comune	BRINDISI
CAP	72100
Telefono	0831560325
Email	BRIS01400X@istruzione.it
Sito web	https://www.iissferrarisdemarcovalzani.edu.it/
Numero Alunni	668
Plessi	BRIS01400X BRRI01401G BRRI01402L BRRI014511 BRTD014016 BRTD01451G

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2026-2027
Istituto	BRIS01400X - I.I.S.S "FERRARIS
Codice candidatura	35192
Importo totale richiesto	€ 51.939,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	79
Data Delibera Collegio docenti	25/05/2026
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	120
Data Delibera Consiglio d'istituto	26/05/2026

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - PRIMO PIANO	€ 51.939,00
TOTALE PROGETTI	€ 51.939,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI			
Sottoazione	**Tipologia modulo**	**Titolo**	**Importo**
ESO4.6.A4.A	Competenza imprenditoriale	VISION	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Competenza imprenditoriale	START-UP	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	PROGRESS	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	STRATOCASTER	€ 5.907,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	MACHPOINT	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	FUSION	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	MARINE PROOF	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	CLICK	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	FRAMEWORK	€ 5.754,00
TOTALE MODULI			€ 51.939,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: PRIMO PIANO
ESO4.6.A4
ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - PRIMO PIANO
Descrizione	La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2026-2027, anche durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate a ridurre il rischio di dispersione scolastica, promuovendo iniziative per l'aggregazione, la socialità e la vita di gruppo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti, attraverso attività STEM, sportive, matematiche-tecnologiche, imprenditoriali, sociali, culturali ed espressive, ricreative e, più in generale, di iniziative che favoriscano l'inclusione e l'accoglienza. Le attività proposte sono intese come una combinazione dinamica di conoscenze, abilità e atteggiamenti prospettati al discente per lo sviluppo della persona e delle relazioni interpersonali, l'inclusione sociale, il potenziamento delle competenze e per rafforzare il successo formativo. I percorsi di formazione hanno carattere laboratoriale, prevedono interventi di ampliamento del tempo di didattica anche al di fuori del contesto scolastico, di inclusione, di riduzione dei divari di apprendimento, di contrasto alla dispersione scolastica, inclusi percorsi di motivazione allo studio attraverso attività formative alternative alla classica lezione d'aula. Gli interventi per gli studenti sono volti a: - Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio, prevenendo l'abbandono scolastico; - Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente; - Favorire e migliorare i processi di apprendimento attraverso l'utilizzo di tecniche e strumenti anche non formali e di metodologie didattiche innovative. Le attività proposte terranno conto della personalizzazione degli apprendimenti, rafforzando le inclinazioni e i talenti degli studenti, anche grazie ad alleanze tra la scuola e il territorio, con imprese, enti e comunità locali, regionali, nazionali, le organizzazioni di volontariato e il terzo settore.
Codice CUP	D44D26002520007
Data inizio prevista	01/07/2026

Data fine prevista	31/12/2027
Numero moduli	9
Importo richiesto	€ 51.939,00

MODULO	
Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	253348 - MARINE PROOF

Descrizione	Il Modulo prevede una serie di attività relative al pensiero computazionale e alla creatività e cittadinanza digitale che favoriscano, oltretutto, la socializzazione e migliorino l'autostima, amplifichino le competenze sociali, quelle di imparare ad imparare e in materia di cittadinanza. Inoltre, il percorso formativo incentiva lo sviluppo di qualità essenziali per il futuro degli studenti, quali l'indipendenza operativa e le competenze digitali. Il Modulo ha lo scopo di spingere i ragazzi ad abbandonare gli schermi quotidiani in cui la fa da padrone lo smartphone, il computer e i televisori per trascorrere giornate di condivisione tra pari, vivendo esperienze di vita quotidiana ma anche momenti di approfondimento disciplinare in cui la "materia" non viene semplicemente studiata, ma vissuta attraverso il pensiero computazionale, l'utilizzo consapevole dell'intelligenza artificiale, la creatività e cittadinanza digitale. Gli alunni compiranno le esperienze necessarie a rafforzare le strategie di gestione dello stress e a fronteggiare più responsabilità. I ragazzi potranno infatti imparare a relazionarsi sia con gli adulti sia con i coetanei, ad avere maggiore fiducia in se stessi, ad ampliare le proprie conoscenze comunicative, matematiche, scientifiche, tecnologiche e a confrontarsi con i propri pari. Il Modulo rappresenta un momento ideale per permettere ai giovanissimi di trovare tutto quel che gli serve per svilupparsi dal punto di vista psicologico in diverse discipline scientifiche con il giusto bilanciamento tra attività programmate e momenti ludici, dove accrescere le proprie capacità relazionali senza rinunciare alla formazione nelle discipline previste dal progetto didattico. Le attività programmate nel Modulo Formativo serviranno a: - Incrementare le capacità relazionali e sociali: interagire con coetanei e adulti senza la presenza dei genitori sviluppando la capacità di negoziare e di esprimere le proprie necessità. - Aumentare la fiducia in se stessi: imparare ad imparare e riuscire a portare a termine piccoli compiti aumentando la fiducia nelle proprie capacità e il problem solving di fronte a nuove situazioni. - Rendere maggiormente autonomi, fornendo un primo assaggio di indipendenza svolgendo in autonomia piccoli compiti quotidiani. - Perfezionare le conoscenze matematiche, scientifiche e tecnologiche, digitali: apprendendo nuove competenze relative alle tecnologie computazionali, AI, impiantistica, attraverso il gioco e la vita quotidiana a contatto con altri giovani.

	- Accrescere la capacità di lavorare in gruppo, favorendo la condivisione e la costruzione collettiva dei risultati e amplificando il senso di responsabilità e del rispetto delle regole nell'utilizzo delle nuove tecnologie digitali applicate anche alla motoristica e all'impiantistica.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BRIS01400X
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

MARINE PROOF

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	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	253381 - FUSION

Descrizione	Il Modulo prevede una serie di attività di tipo matematico, tecnologico e scientifico, ma che favoriscano, oltretutto, la socializzazione e migliorino l'autostima. Inoltre, il percorso formativo incentiva lo sviluppo di qualità essenziali per il futuro degli studenti, quali l'indipendenza e le competenze digitali e tecnologiche. Il Modulo ha lo scopo di spingere i ragazzi ad abbandonare gli schermi quotidiani in cui la fa da padrone lo smartphone, il computer e i televisori per trascorrere giornate di condivisione tra pari, vivendo esperienze di vita quotidiana ma anche momenti di approfondimento disciplinare in cui la "materia" non viene semplicemente studiata, ma vissuta attraverso le STEM e il pensiero matematico e tecnologico. Gli alunni compiranno le esperienze necessarie a rafforzare le strategie di gestione dello stress e a fronteggiare più responsabilità. I ragazzi potranno infatti imparare a relazionarsi sia con gli adulti sia con i coetanei, ad avere maggiore fiducia in se stessi, ad ampliare le proprie conoscenze comunicative, matematiche, scientifiche, tecnologiche e a confrontarsi con i propri pari. Il Modulo rappresenta un momento ideale per permettere ai giovanissimi di trovare tutto quel che gli serve per svilupparsi dal punto di vista psicologico in diverse discipline scientifiche con il giusto bilanciamento tra attività programmate e momenti ludici, dove accrescere le proprie capacità relazionali senza rinunciare alla formazione nelle discipline previste dal progetto didattico. Le attività programmate nel Modulo Formativo serviranno a: - Migliorare la resistenza emotiva innescando un impatto positivo sulla forza e sulla gestione dello stress causato da piccole sfide e nuove situazioni. - Incrementare le capacità relazionali e sociali: interagire con coetanei e adulti senza la presenza dei genitori sviluppando la capacità di negoziare e di esprimere le proprie necessità. - Aumentare la fiducia in se stessi: imparare ad imparare e riuscire a portare a termine piccoli compiti aumentando la fiducia nelle proprie capacità e il problem solving di fronte a nuove situazioni. - Rendere maggiormente autonomi, fornendo un primo assaggio di indipendenza svolgendo in autonomia piccoli compiti quotidiani in ambito scientifico e etecnologico. - Perfezionare le conoscenze matematiche, scientifiche e tecnologiche: apprendendo nuove competenze relative alle tecnologie, alle STEM, all'AI, attraverso il gioco e la vita

	quotidiana a contatto con altri giovani. - Accrescere la capacità di lavorare in gruppo, favorendo la condivisione e la costruzione collettiva dei risultati e amplificando il senso di responsabilità e del rispetto delle regole.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BRIS01400X
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

FUSION

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	253342 - STRATOCASTER

Descrizione	Il Modulo prevede una serie di attività di tipo artistico, musicale e culturale, ma che favoriscano, oltretutto, la socializzazione, la conoscenza oggettiva del bello, e migliorino l'autostima, amplifichino le competenze espressive, culturali e sociali. Inoltre, il percorso formativo incentiva lo sviluppo di qualità essenziali per il futuro degli studenti, quali l'indipendenza, ma soprattutto la capacità di fare gruppo anche attraverso l'arte e la musica. Il Modulo ha lo scopo di spingere i ragazzi ad abbandonare gli schermi quotidiani in cui la fa da padrone lo smartphone, il computer e i televisori per trascorrere giornate di condivisione tra pari, vivendo esperienze di vita quotidiana ma anche momenti di approfondimento disciplinare in cui la "materia" non viene semplicemente studiata, ma vissuta attraverso band artistiche e musicali. Gli alunni compiranno le esperienze necessarie a rafforzare le strategie di gestione dello stress e delle nuove situazioni in un ambiente maggiormente stimolante e che porta a fronteggiare più responsabilità. I ragazzi potranno infatti imparare a relazionarsi sia con gli adulti sia con i coetanei, ad avere maggiore fiducia in se stessi, ad ampliare le proprie conoscenze artistiche, musicali, comunicative e a confrontarsi con i propri pari. Il Modulo rappresenta un momento ideale per permettere ai giovanissimi di trovare tutto quel che gli serve per svilupparsi sia dal punto di vista fisico sia psicologico in diverse discipline con il giusto bilanciamento tra attività programmate e momenti liberi, dove accrescere le proprie capacità culturali, di fare gruppo e relazionali, senza rinunciare alla formazione nelle discipline previste dal progetto didattico. Le attività programmate nel Modulo Formativo serviranno a: - Migliorare la resistenza emotiva innescando un impatto positivo sulla forza di volontà, sulla gestione dello stress causato da piccole sfide e nuove situazioni. - Incrementare le capacità culturali, musicali, relazionali e sociali: interagire con coetanei e adulti senza la presenza dei genitori. sviluppando la capacità di negoziare e di esprimere le proprie necessità. - Aumentare la fiducia in se stessi, riuscire a portare a termine piccoli compiti aumentando la fiducia nelle proprie capacità e il problem solving di fronte a nuove situazioni. - Rendere maggiormente autonomi, fornendo un primo assaggio di indipendenza, anche artistico-musicale, svolgendo in autonomia e in gruppo piccoli compiti quotidiani.

	- Perfezionare le conoscenze in tema di musica e cultura: apprendendo nuove competenze relative a composizioni sonore e artistiche, attraverso la riscoperta. - Accrescere la capacità di fare gruppo (BAND), favorendo la condivisione e la costruzione collettiva dei risultati e amplificando il senso di responsabilità collettiva e del rispetto delle regole anche nell'arte. - Stimolare la creatività attraverso attività all'insegna della musica, che favoriscono l'espressione personale, il pensiero creativo e la creatività.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BRIS01400X
Numero destinatari	19
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

STRATOCASTER

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	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	253359 - PROGRESS

Descrizione	Il Modulo prevede una serie di attività in tema di competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare, ma che favoriscano, oltretutto, la socializzazione e migliorino l'autostima, amplifichino le competenze personali e di saper vivere rispettando le regole. Inoltre, il percorso formativo incentiva lo sviluppo di qualità essenziali per il futuro degli studenti, quali l'indipendenza, la responsabilità per se stessi e nei confronti degli altri. Il Modulo ha lo scopo di spingere i ragazzi ad abbandonare gli schermi quotidiani in cui la fa da padrone lo smartphone, il computer e i televisori per trascorrere giornate di condivisione tra pari, vivendo esperienze di vita quotidiana ma anche momenti di approfondimento disciplinare in cui la "materia" non viene semplicemente studiata, ma vissuta attraverso momenti di confronto e di condivisione su vicende vissute. Gli alunni compiranno le esperienze necessarie a rafforzare le strategie di gestione dello stress e delle nuove situazioni in un ambiente maggiormente stimolante e che porta a fronteggiare più responsabilità. I ragazzi potranno infatti imparare a relazionarsi, anche attraverso la "pubblicità progresso", sia con gli adulti sia con i coetanei, ad avere maggiore fiducia in se stessi, ad ampliare le proprie conoscenze pubblicitarie, comunicative e a confrontarsi con i propri pari. Il Modulo rappresenta un momento ideale per permettere ai giovanissimi di trovare tutto quel che gli serve per svilupparsi sia dal punto di vista fisico sia psicologico in diverse discipline con il giusto bilanciamento tra attività programmate e momenti ludici, dove accrescere le proprie capacità relazionali senza rinunciare alla formazione nelle discipline previste dal progetto didattico. Le attività programmate nel Modulo Formativo serviranno a: - Incrementare le capacità relazionali, comunicative, sociali e di cittadinanza: interagire con coetanei e adulti senza la presenza dei genitori sviluppando la capacità di negoziare e di esprimere le proprie necessità rispettando le regole. - Aumentare la fiducia in se stessi: imparare ad imparare e riuscire a portare a termine piccoli compiti aumentando la fiducia nelle proprie capacità e il problem solving di fronte a nuove situazioni. - Rendere maggiormente autonomi, fornendo un primo assaggio di indipendenza (imparare ed imparare) svolgendo in autonomia piccoli compiti quotidiani per il bene del gruppo. - Accrescere la capacità di lavorare in gruppo, favorendo la condivisione e la costruzione collettiva dei risultati e amplificando

	il senso di responsabilità e del rispetto delle regole e del Fair Play.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BRIS01400X
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

PROGRESS

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	Competenza imprenditoriale
Titolo modulo	253353 - VISION

Descrizione	Il Modulo prevede una serie di attività di tipo imprenditoriale in ambito grafico-comunicativo, ma che favoriscano, oltretutto, la socializzazione, il gioco di squadra, e migliorino l'autostima, amplifichino le competenze sociali, quelle di imparare ad imparare e in materia di cittadinanza. Inoltre, il percorso formativo incentiva lo sviluppo di qualità essenziali per il futuro degli studenti, quali l'indipendenza, ma soprattutto la capacità di fare gruppo. Il Modulo ha lo scopo di spingere i ragazzi ad abbandonare gli schermi quotidiani in cui la fa da padrone lo smartphone, il computer e i televisori per trascorrere giornate di condivisione tra pari, vivendo esperienze di vita quotidiana ma anche momenti di approfondimento disciplinare in cui la "materia" non viene semplicemente studiata, ma vissuta attraverso simulazioni lavorative e capacità di fare squadra in differenti contesti. Gli alunni compiranno le esperienze necessarie a rafforzare le strategie organizzative e delle nuove situazioni in un ambiente maggiormente stimolante e che porta a fronteggiare più responsabilità. I ragazzi potranno infatti imparare a relazionarsi sia con gli adulti sia con i coetanei, ad avere maggiore fiducia in se stessi, ad ampliare le proprie conoscenze grafico-comunicative e a confrontarsi con i propri pari. Il Modulo rappresenta un momento ideale per permettere ai giovanissimi di trovare tutto quel che gli serve per svilupparsi sia dal punto di vista fisico sia psicologico in diverse discipline con il giusto bilanciamento tra attività programmate e momenti ludici, dove accrescere le proprie capacità imprenditoriali, anche nell'ambito della fotografia, di fare gruppo e relazionali, senza rinunciare alla formazione nelle discipline previste dal progetto didattico. Le attività programmate nel Modulo Formativo serviranno a: - Migliorare la resistenza emotiva innescando un impatto positivo sulla forza, sulla gestione dello stress causato da piccole sfide e nuove situazioni. - Incrementare le capacità relazionali e sociali: interagire con coetanei e adulti senza la presenza dei genitori sviluppando la capacità di negoziare e di esprimere le proprie necessità. - Aumentare la fiducia in se stessi: imparare ad imparare e riuscire a portare a termine piccoli compiti (fare gruppo), aumentando la fiducia nelle proprie capacità e il problem solving di fronte a nuove situazioni. - Rendere maggiormente autonomi, fornendo un primo assaggio di indipendenza lavorativa (fare impresa) svolgendo in autonomia

	e in gruppo piccoli compiti quotidiani. - Perfezionare le conoscenze imprenditoriali in ambito grafico e fotografico: apprendendo nuove competenze relative alla comunicazione, al budget e all'economia, attraverso il gioco e la vita quotidiana a contatto con altri giovani. - Accrescere la capacità di lavorare in gruppo, favorendo la condivisione e la costruzione collettiva dei risultati e amplificando il senso di responsabilità collettiva e del rispetto delle regole.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BRIS01400X
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

VISION

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	253366 - CLICK

Descrizione	Il Modulo prevede una serie di attività relative al pensiero computazionale e alla creatività e cittadinanza digitale che favoriscano, oltretutto, la socializzazione e migliorino l'autostima, amplifichino le competenze sociali, quelle di imparare ad imparare e in materia di cittadinanza. Inoltre, il percorso formativo incentiva lo sviluppo di qualità essenziali per il futuro degli studenti, quali l'indipendenza operativa e le competenze digitali. Il Modulo ha lo scopo di spingere i ragazzi ad abbandonare gli schermi quotidiani in cui la fa da padrone lo smartphone, il computer e i televisori per trascorrere giornate di condivisione tra pari, vivendo esperienze di vita quotidiana ma anche momenti di approfondimento disciplinare in cui la "materia" non viene semplicemente studiata, ma vissuta attraverso il pensiero computazionale, l'utilizzo consapevole dell'intelligenza artificiale, la domotica, la creatività e cittadinanza digitale. Gli alunni compiranno le esperienze necessarie a rafforzare le strategie di gestione dello stress e a fronteggiare più responsabilità. I ragazzi potranno infatti imparare a relazionarsi sia con gli adulti sia con i coetanei, ad avere maggiore fiducia in se stessi, ad ampliare le proprie conoscenze comunicative, matematiche, scientifiche, tecnologiche e a confrontarsi con i propri pari. Il Modulo rappresenta un momento ideale per permettere ai giovanissimi di trovare tutto quel che gli serve per svilupparsi dal punto di vista psicologico in diverse discipline scientifiche e domotiche con il giusto bilanciamento tra attività programmate e momenti ludici, dove accrescere le proprie capacità relazionali senza rinunciare alla formazione nelle discipline previste dal progetto didattico. Le attività programmate nel Modulo Formativo serviranno a: - Incrementare le capacità relazionali e sociali: interagire con coetanei e adulti senza la presenza dei genitori sviluppando la capacità di negoziare e di esprimere le proprie necessità. - Aumentare la fiducia in se stessi: imparare ad imparare e riuscire a portare a termine piccoli compiti aumentando la fiducia nelle proprie capacità e il problem solving di fronte a nuove situazioni. - Rendere maggiormente autonomi, fornendo un primo assaggio di indipendenza svolgendo in autonomia piccoli compiti quotidiani. - Perfezionare le conoscenze matematiche, scientifiche e tecnologiche, digitali: apprendendo nuove competenze relative alle tecnologie computazionali, domotiche, AI, attraverso il gioco e

	la vita quotidiana a contatto con altri giovani. - Accrescere la capacità di lavorare in gruppo, favorendo la condivisione e la costruzione collettiva dei risultati e amplificando il senso di responsabilità e del rispetto delle regole nell'utilizzo delle nuove tecnologie digitali.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BRIS01400X
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

CLICK

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	253369 - FRAMEWORK

Descrizione	Il Modulo prevede una serie di attività relative al pensiero computazionale e alla creatività e cittadinanza digitale che favoriscano, oltretutto, la socializzazione e migliorino l'autostima, amplifichino le competenze sociali, quelle di imparare ad imparare e in materia di cittadinanza. Inoltre, il percorso formativo incentiva lo sviluppo di qualità essenziali per il futuro degli studenti, quali l'indipendenza operativa e le competenze digitali. Il Modulo ha lo scopo di spingere i ragazzi ad abbandonare gli schermi quotidiani in cui la fa da padrone lo smartphone, il computer e i televisori per trascorrere giornate di condivisione tra pari, vivendo esperienze di vita quotidiana ma anche momenti di approfondimento disciplinare in cui la "materia" non viene semplicemente studiata, ma vissuta attraverso il pensiero computazionale, l'utilizzo consapevole dell'intelligenza artificiale, la creatività e cittadinanza digitale, applicate anche alle colture. Gli alunni compiranno le esperienze necessarie a rafforzare le strategie di gestione dello stress e a fronteggiare più responsabilità. I ragazzi potranno infatti imparare a relazionarsi sia con gli adulti sia con i coetanei, ad avere maggiore fiducia in se stessi, ad ampliare le proprie conoscenze comunicative, matematiche, scientifiche, tecnologiche e a confrontarsi con i propri pari. Il Modulo rappresenta un momento ideale per permettere ai giovanissimi di trovare tutto quel che gli serve per svilupparsi dal punto di vista psicologico in diverse discipline scientifiche con il giusto bilanciamento tra attività programmate e momenti ludici, dove accrescere le proprie capacità relazionali senza rinunciare alla formazione nelle discipline previste dal progetto didattico. Le attività programmate nel Modulo Formativo serviranno a: - Incrementare le capacità relazionali e sociali: interagire con coetanei e adulti senza la presenza dei genitori sviluppando la capacità di negoziare e di esprimere le proprie necessità. - Aumentare la fiducia in se stessi: imparare ad imparare e riuscire a portare a termine piccoli compiti aumentando la fiducia nelle proprie capacità e il problem solving di fronte a nuove situazioni. - Rendere maggiormente autonomi, fornendo un primo assaggio di indipendenza svolgendo in autonomia piccoli compiti quotidiani. - Perfezionare le conoscenze matematiche, scientifiche e tecnologiche, digitali: apprendendo nuove competenze relative alle tecnologie computazionali, AI, anche applicate alle colture, attraverso il gioco e la vita quotidiana a contatto con altri giovani.

	- Accrescere la capacità di lavorare in gruppo, favorendo la condivisione e la costruzione collettiva dei risultati e amplificando il senso di responsabilità e del rispetto delle regole nell'utilizzo delle nuove tecnologie digitali per le attività produttive.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BRIS01400X
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

FRAMEWORK

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	Competenza imprenditoriale
Titolo modulo	253375 - START-UP

Descrizione	Il Modulo prevede una serie di attività di tipo imprenditoriale, anche in ambito meccatronico, ma che favoriscano, oltretutto, la socializzazione, il gioco di squadra, e migliorino l'autostima, amplifichino le competenze sociali, quelle di imparare ad imparare e in materia di cittadinanza. Inoltre, il percorso formativo incentiva lo sviluppo di qualità essenziali per il futuro degli studenti, quali la resistenza allo stress, l'indipendenza, ma soprattutto la capacità di fare gruppo. Il Modulo ha lo scopo di spingere i ragazzi ad abbandonare gli schermi quotidiani in cui la fa da padrone lo smartphone, il computer e i televisori per trascorrere giornate di condivisione tra pari, vivendo esperienze di vita quotidiana ma anche momenti di approfondimento disciplinare in cui la "materia" non viene semplicemente studiata, ma vissuta attraverso simulazioni lavorative e capacità di fare squadra in differenti contesti. Gli alunni compiranno le esperienze necessarie a rafforzare le strategie organizzative e delle nuove situazioni in un ambiente maggiormente stimolante e che porta a fronteggiare più responsabilità. I ragazzi potranno infatti imparare a relazionarsi sia con gli adulti sia con i coetanei, ad avere maggiore fiducia in se stessi, ad ampliare le proprie conoscenze imprenditoriali e a confrontarsi con i propri pari. Il Modulo rappresenta un momento ideale per permettere ai giovanissimi di trovare tutto quel che gli serve per svilupparsi sia dal punto di vista fisico sia psicologico in diverse discipline e mansioni, con il giusto bilanciamento tra attività programmate e momenti ludici, dove accrescere le proprie capacità imprenditoriali, di fare gruppo e relazionali, senza rinunciare alla formazione nelle discipline previste dal progetto didattico. Le attività programmate nel Modulo Formativo serviranno a: - Migliorare la resistenza emotiva innescando un impatto positivo sulla forza, sulla gestione dello stress causato da piccole sfide e nuove situazioni. - Incrementare le capacità relazionali e sociali: interagire con coetanei e adulti senza la presenza dei genitori sviluppando la capacità di negoziare e di esprimere le proprie necessità. - Aumentare la fiducia in se stessi: imparare ad imparare e riuscire a portare a termine piccoli compiti (fare gruppo), aumentando la fiducia nelle proprie capacità imprenditoriali e il problem solving di fronte a nuove situazioni. - Rendere maggiormente autonomi, fornendo un primo assaggio di indipendenza lavorativa (fare impresa) svolgendo in autonomia e in gruppo piccoli compiti quotidiani.

	- Perfezionare le conoscenze imprenditoriali anche nella meccatronica: apprendendo nuove competenze relative al budget e all'economia, attraverso il gioco e la vita quotidiana a contatto con altri giovani. - Accrescere la capacità di lavorare in gruppo, favorendo la condivisione e la costruzione collettiva dei risultati e amplificando il senso di responsabilità collettiva e del rispetto delle regole d'impresa.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BRIS01400X
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

START-UP

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	Educazione motoria; sport, gioco didattico
Titolo modulo	253346 - MACHPOINT

Descrizione	Il Modulo prevede una serie di attività di tipo motorio e sportivo, soprattutto in ambiente acquatico, che favoriscano, oltretutto, la socializzazione, il gioco di squadra, e migliorino l'autostima, amplifichino le competenze sociali, quelle di imparare ad imparare e in materia di cittadinanza. Inoltre, il percorso formativo nautico, di tipo sportivo acquatico, incentiva lo sviluppo di qualità essenziali per il futuro degli studenti, quali la resistenza allo stress, l'indipendenza, ma soprattutto la capacità di fare gruppo. Il Modulo ha lo scopo di spingere i ragazzi ad abbandonare gli schermi quotidiani in cui la fa da padrone lo smartphone, il computer e i televisori per trascorrere giornate di sport e condivisione tra pari, vivendo esperienze di vita quotidiana ma anche momenti di approfondimento disciplinare in cui la "materia" non viene semplicemente studiata, ma vissuta attraverso la prestazione atletica e la capacità di fare squadra in differenti contesti sportivi. Gli alunni compiranno le esperienze necessarie a rafforzare le strategie di gestione dello stress e delle nuove situazioni in un ambiente maggiormente stimolante e che porta a fronteggiare più responsabilità. I ragazzi potranno infatti imparare a relazionarsi sia con gli adulti sia con i coetanei, ad avere maggiore fiducia in se stessi, ad ampliare le proprie conoscenze comunicative in ambito nautico e a confrontarsi con i propri pari. Il Modulo rappresenta un momento ideale per permettere ai giovanissimi di trovare tutto quel che gli serve per svilupparsi sia dal punto di vista fisico sia psicologico in diverse discipline con il giusto bilanciamento tra attività programmate e momenti liberi, dove accrescere le proprie affezioni allo sport, di fare gruppo e relazionali, senza rinunciare alla formazione nelle differenti materie previste dal progetto. Le attività programmate nel Modulo Formativo serviranno a: - Migliorare la resistenza emotiva innescando un impatto positivo sulla gestione dello stress causato da piccole sfide e nuove situazioni. - Incrementare le capacità relazionali e sociali: interagire in attività sportive, nautiche, di vela, con coetanei e adulti senza la presenza dei genitori sviluppando la capacità di negoziare e di esprimere le proprie necessità. - Aumentare la fiducia in se stessi: imparare ad imparare e riuscire a portare a termine piccoli compiti aumentando la fiducia nelle proprie capacità e il problem solving di fronte a nuove situazioni.

	- Mantenere il fisico in salute: il contatto con la natura, con il mare, il rapporto con l'attività motoria favoriscono lo sviluppo fisico e diminuiscono l'incidenza di patologie quali obesità e diabete, ma anche lo stress della vita quotidiana. - Rendere maggiormente autonomi, fornendo un primo assaggio di indipendenza (mantenere in forma il proprio corpo) svolgendo in autonomia e in gruppo piccoli esercizi quotidiani. - Perfezionare le conoscenze sportive: apprendendo nuovi sport, anche nautici, a contatto con altri giovani. - Accrescere la capacità di fare gruppo, favorendo la condivisione e la costruzione collettiva dei risultati e amplificando il senso di responsabilità collettiva e del rispetto delle regole, anche sportive.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BRIS01400X
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

MACHPOINT

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