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

CANDIDATURA N. 36331

ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	IC VALLE SERINA-S.PELLEGRINO T.
Codice meccanografico	BGIC8AG006
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA VITTORIO VENETO 29
Provincia	BERGAMO
Comune	SAN PELLEGRINO TERME
CAP	24016
Telefono	034521419
Email	BGIC8AG006@istruzione.it
Sito web	https://www.icvalleserinasanpellegrinoterme.edu.it
Numero Alunni	605
Plessi	BGIC8AG006 BGAA8AG013 BGAA8AG035 BGAA8AG046 BGEE8AG018 BGEE8AG029 BGEE8AG03A BGEE8AG04B BGEE8AG05C BGEE8AG06D BGMM8AG017 BGMM8AG028 BGMM8AG039

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2026-2027
Istituto	BGIC8AG006 - IC VALLE SERINA-S.PELLEGRINO T.
Codice candidatura	36331
Importo totale richiesto	€ 51.915,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	5549/42
Data Delibera Collegio docenti	29/05/2026
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	5494/18
Data Delibera Consiglio d'istituto	28/05/2026

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - SEMI DI FUTURO	€ 51.915,00
TOTALE PROGETTI	€ 51.915,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI			
Sottoazione	**Tipologia modulo**	**Titolo**	**Importo**
ESO4.6.A4.A	Attività ricreative e ludiche	Con il gioco! Non per gioco	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Una miniera di creatività: arte per il territorio	€ 7.460,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	PAROLE IN GIOCO	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	CLUB DEL LIBRO	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	CUSTODI DI PAROLE E NATURA	€ 7.460,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	Learn, Play, Create	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Sumo Robot	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Digital Creators: Esploratori di Storie, Coding e Geometria	€ 7.460,00
TOTALE MODULI			€ 51.915,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: SEMI DI FUTURO
ESO4.6.A4
ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - SEMI DI FUTURO

Descrizione	L'Istituto Comprensivo Valle Serina – San Pellegrino Terme propone un piano di percorsi educativi e laboratoriali rivolto agli alunni della scuola primaria e secondaria di primo grado dei diversi plessi dell'istituto. I progetti nascono con l'obiettivo di offrire agli studenti occasioni significative di apprendimento attivo, inclusione, crescita personale e valorizzazione delle potenzialità individuali, attraverso metodologie innovative e partecipative. Le attività proposte integrano linguaggi differenti – espressivi, artistici, scientifici, tecnologici e relazionali – e mirano allo sviluppo di competenze trasversali fondamentali, quali collaborazione, autonomia, creatività, pensiero critico, cittadinanza attiva, gestione delle emozioni e capacità di lavorare in gruppo. I percorsi si caratterizzano per un approccio laboratoriale e cooperativo, nel quale gli alunni diventano protagonisti del proprio apprendimento attraverso esperienze concrete, coinvolgenti e strettamente collegate al territorio e alla realtà quotidiana. Progetti proposti: - "Custodi di parole e natura" intende stimolare l'intelligenza naturalistica ed emotiva attraverso attività di scrittura creativa legate all'osservazione dell'ambiente e alla riflessione personale. Il percorso accompagnerà gli studenti nella progettazione e realizzazione di un "Sentiero poetico", valorizzando il territorio come luogo di espressione culturale e partecipazione collettiva. -"Parole in gioco" rappresenta invece un laboratorio di scrittura creativa centrato sul tema dell'identità personale, relazionale e collettiva. Le parole vengono vissute come strumenti di scoperta e comunicazione, lontani dalla dimensione puramente valutativa. Il progetto integra anche aspetti visivi e artigianali della scrittura, guidando gli studenti nella cura dell'impaginazione, dell'illustrazione e della realizzazione grafica dei propri elaborati. - "Club del libro", un laboratorio periodico nel quale gli alunni possono confrontarsi sui libri letti, sviluppando capacità di dialogo, riflessione critica ed espressione personale. Le attività potranno comprendere recensioni, riscritture creative, realizzazioni artistiche e momenti di approfondimento collettivo. - "Con il gioco! Non per gioco", che utilizza il gioco da tavolo come strumento pedagogico per promuovere inclusione, rispetto delle regole, gestione della frustrazione e collaborazione. Attraverso giochi cooperativi e competitivi, gli studenti avranno la possibilità di sperimentare dinamiche positive di gruppo e sviluppare competenze legate all'imparare a imparare. - "Sumo Robot" propone un percorso di robotica educativa basato

	sull'utilizzo dei kit Lego Spike già presenti nell'istituto. Attraverso attività di peer tutoring e sfide progressive tra squadre, gli alunni svilupperanno competenze di problem solving, coding, pensiero computazionale e collaborazione. - "Digital Creators" mira invece a sviluppare creatività e competenze digitali attraverso l'utilizzo di vari strumenti. Gli studenti saranno coinvolti in attività pratiche e collaborative finalizzate alla produzione di contenuti digitali originali, imparando a utilizzare le tecnologie in modo consapevole, creativo e funzionale all'apprendimento. - "Una miniera di creatività", percorso che unirà esperienza diretta, sperimentazione artistica e restituzione finale alla comunità scolastica. Dopo una visita alle Miniere di Dossena, gli alunni esploreranno diverse tecniche artistiche e realizzeranno elaborati ispirati all'esperienza vissuta. - "Learn, Play, Create" propone un percorso in lingua inglese rivolto agli alunni della scuola primaria, nel quale apprendimento linguistico e contenuti disciplinari vengono integrati attraverso giochi, attività laboratoriali e progetti creativi. Nel loro insieme, i progetti promuovono una scuola inclusiva, innovativa e aperta al territorio.
Codice CUP	C54D26002900007
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Numero moduli	8
Importo richiesto	€ 51.915,00

MODULO	
Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	272600 - Sumo Robot
Descrizione	Il modulo si propone di offrire un corso di robotica educativa utilizzando i kit Lego Spike in dotazione alla scuola. Il percorso sarà strutturato in 15 incontri da 2 ore pomeridiane ed è pensato per un gruppo misto di studenti. Attraverso il peer tutoring, gli alunni con più esperienza guideranno i nuovi compagni nelle prime fasi del progetto; successivamente si creeranno squadre omogenee che si affronteranno in sfide a difficoltà crescente che culmineranno in un torneo di Sumo-robot, in cui gli alunni dimostreranno le competenze acquisite di problem solving, nella fisica applicata e nel debugging del codice, nonché creatività nella costruzione dei modelli e nel lavoro di squadra.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BGIC8AG006
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Sumo Robot

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	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO	
Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	272545 - PAROLE IN GIOCO
Descrizione	Il modulo "Parole in gioco" è un laboratorio di scrittura creativa, gioco linguistico ed espressione visiva guidato da un docente formatore e da un docente tutor. Rivolto agli alunni di classe quinta della scuola primaria e di prima della scuola secondaria di primo grado, il percorso si articola in 15 incontri da due ore ciascuno. La finalità principale dell'iniziativa è offrire ai ragazzi uno spazio di scrittura autentica in cui le parole diventino uno strumento di scoperta e non di valutazione, prendendo come filo conduttore l'identità personale, relazionale e collettiva intesa come una realtà mobile e in costruzione. Attraverso la poesia, i giochi linguistici e la narrazione breve, i partecipanti sono invitati a esplorarsi, a riconoscersi negli altri e a guardare il mondo con occhi più attenti. Dal punto di vista metodologico, il laboratorio alterna momenti di ascolto e lettura di testi a momenti di produzione individuale e collettiva. Oltre alla parola, il progetto coltiva la dimensione visiva e artigianale della scrittura, accompagnando gli studenti a riflettere sulla disposizione del testo nella pagina e integrando nel processo creativo elementi come l'impaginazione, l'illustrazione, la scelta dei materiali e la cura grafica. Tra gli obiettivi specifici del percorso spiccano lo sviluppo del piacere della scrittura come pratica personale e condivisa, il potenziamento delle competenze espressive attraverso il linguaggio poetico e figurato, la promozione della cura del linguaggio nelle relazioni e il favorire la conoscenza di sé. In questo modo, l'integrazione tra la parola e la progettazione visiva concorre a restituire alla scrittura il suo profondo valore di atto creativo e non puramente scolastico.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BGMM8AG017
Numero destinatari	20
Numero ore	30

Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

PAROLE 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	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO	
Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	272610 - Una miniera di creatività: arte per il territorio
Descrizione	Un percorso pratico e creativo volto a dimostrare come la pratica artistica possa coniugare la dimensione ludica con la rilettura e la valorizzazione del proprio territorio. L'iniziativa si articola nelle seguenti fasi: Ispirazione e scoperta: Il percorso si apre con la visita alle Miniere di Dossena e all'opera site-specific Landscape Painting (Mine) dell'artista Julius von Bismarck. Da questa esperienza immersiva, gli alunni trarranno gli spunti ideativi per la fase laboratoriale. Il laboratorio creativo: Attraverso la sperimentazione di diverse tecniche artistiche — quali il collage, la pittura su pietra e la cianotipia — gli studenti si trasformeranno in veri e propri "artisti di bottega", capaci di raccontare il paesaggio locale mettendo alla prova la propria creatività. Valorizzazione e restituzione: Gli elaborati artistici realizzati durante i laboratori saranno destinati al bookshop delle Miniere stesse, offrendo ai ragazzi l'opportunità di vedere il proprio lavoro riconosciuto e condiviso con la comunità e i visitatori.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BGEE8AG018
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Una miniera di creatività: arte per il territorio

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	€ 3.060,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
TOTALE				€ 7.460,00

MODULO	
Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	272468 - Digital Creators: Esploratori di Storie, Coding e Geometria
Descrizione	Un percorso pratico e creativo dove la tecnologia diventa un superpotere per dare forma alle proprie idee! Attraverso una didattica attiva e collaborativa, gli alunni si trasformeranno in veri e propri "creatori digitali" esplorando quattro strumenti straordinari: Scratch: per muovere i primi passi nel coding, imparando a pensare in modo logico mentre creano storie animate e piccoli videogiochi. Geogebra: per "toccare con mano" la matematica e la geometria, scoprendo forme e simmetrie attraverso la manipolazione visiva. Canva: per stimolare la creatività grafica, realizzando poster, biglietti e presentazioni colorate in modo semplice e intuitivo. Prezi: per imparare a raccontare le proprie ricerche e avventure attraverso mappe visive e presentazioni dinamiche e d'impatto. Un laboratorio dove si impara facendo, si lavora in squadra e si scopre che il computer non serve solo per guardare, ma per creare!
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BGEE8AG018
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Digital Creators: Esploratori di Storie, Coding e Geometria

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	€ 3.060,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
TOTALE				€ 7.460,00

MODULO	
Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	272509 - CLUB DEL LIBRO
Descrizione	Il modulo si propone come uno spazio di scambio tra studenti di età diverse, accomunati dalla passione per la lettura. Il progetto prevede un incontro di tre ore al mese nel quale, mediati dai docenti esperto e tutor, i partecipanti potranno discutere insieme del/dei libro/i letto/i durante il mese. In particolare, i mediatori inviteranno i ragazzi a proporre riflessioni personalizzate sul libro, consigli di lettura, visione di film tratti dal libro medesimo e altro. Si potranno eventualmente proporre attività a partire dai libri letti (stesura di schede libro o riassunti, attività di riscrittura, realizzazione di opere artistiche, etc.). I docenti elaboreranno le proposte alla conclusione delle iscrizioni, al fine di poter proporre l'attività migliore in base alla fascia d'età maggiormente coinvolta nel progetto. Elemento centrale, comunque, sarà la volontà, da parte dei partecipanti, di leggere almeno un libro al mese, per partecipare attivamente alle attività di discussione e confronto. Ciò favorirà non solo uno scambio di contenuti, ma anche reciproca conoscenza tra studenti di plessi ed età differenti, in un'ottica di rispetto e collaborazione.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BGIC8AG006
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

CLUB DEL LIBRO

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Attività ricreative e ludiche
Titolo modulo	272563 - Con il gioco! Non per gioco
Descrizione	Il modulo si propone di creare momenti aggregativi attraverso il gioco da tavolo, utilizzato per raggiungere obiettivi pedagogici quali: la gestione della frustrazione (la sconfitta come momento di apprendimento), il rispetto delle regole come patto sociale e lo sviluppo della competenza chiave dell'imparare a imparare (analisi degli errori e ottimizzazione della strategia). Le attività saranno organizzate in incontri pomeridiani di due ore in cui gli alunni, divisi in piccoli gruppi, proveranno a rotazione i diversi titoli proposti. Il percorso alternerà giochi cooperativi, in cui gli alunni dovranno collaborare per raggiungere la vittoria, a sfide competitive in cui potersi confrontare direttamente con i compagni.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BGMM8AG028
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Con il gioco! Non per 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	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO	
Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	272453 - CUSTODI DI PAROLE E NATURA
Descrizione	Il progetto si rivolge agli alunni della scuola primaria con l'obiettivo di stimolare l'intelligenza naturalistica ed emotiva attraverso la scrittura creativa. Sfruttando la curiosità innata dei bambini, il percorso trasforma l'ambiente naturale locale, tra boschi, prati e le suggestive aree del Ponte del Becco e delle miniere, in un grande laboratorio di narrazione a cielo aperto. Il percorso didattico prevede un' esplorazione sensoriale con uscite sul territorio per raccogliere stimoli visivi, uditivi e tattili (foglie, sassi, suoni dell'acqua e della terra); i bambini quindi elaborano i materiali raccolti, attraverso laboratori ludico-espressivi per trasformare le emozioni in filastrocche, acrostici e brevi poesie, sperimentando la bellezza della scrittura a mano. Il fine ultimo del progetto sarà proprio la progettazione e la realizzazione fisica di un "Sentiero poetico" nel territorio. I bambini installeranno i propri scritti lungo un itinerario naturalistico locale, creando cartelli poetici e installazioni con materiali di riciclo. L'inaugurazione del sentiero diventerà un evento aperto alle famiglie e alla cittadinanza, trasformando gli alunni in guide culturali e custodi attivi del proprio patrimonio naturalistico.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BGEE8AG018
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

CUSTODI DI PAROLE E NATURA

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	€ 3.060,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
TOTALE				€ 7.460,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	272490 - Learn, Play, Create
Descrizione	Learn, Play, Create è un percorso CLIL laboratoriale in lingua inglese pensato per alunni della scuola primaria che integra apprendimento linguistico e contenuti disciplinari attraverso attività pratiche, giochi e progetti creativi. Gli studenti esploreranno temi di scienza, arte, matematica e cittadinanza utilizzando l'inglese come lingua veicolare, migliorando ascolto, parlato e lessico funzionale. L'approccio favorisce il cooperative learning, il problem solving e la produzione orale e multimediale.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BGEE8AG06D
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO				
Learn, Play, Create				
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	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

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