

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

CANDIDATURA N. 33776

ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	IST.COMPENSIVO FORTE DEI MARM
Codice meccanografico	LUIC81700N
Tipo istituto	ISTITUTO COMPENSIVO
Indirizzo	VIA P.IGNAZIO DA CARRARA, 79
Provincia	LUCCA
Comune	FORTE DEI MARM
CAP	55042
Telefono	0584752117
Email	LUIC81700N@istruzione.it
Sito web	
Numero Alunni	602
Plessi	LUIC81700N LUAA81701E LUAA81702G LUEE81701Q LUEE81702R LUEE81703T LUMM81701P

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2026-2027
Istituto	LUIC81700N - IST.COMPRENSIVO FORTE DEI MARMI
Codice candidatura	33776
Importo totale richiesto	€ 51.939,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	30
Data Delibera Collegio docenti	14/05/2026
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	56
Data Delibera Consiglio d'istituto	26/05/2026

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - Multilab 2: competenze, inclusione e socialità	€ 51.939,00
TOTALE PROGETTI	€ 51.939,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Laboratorio musicale 1	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Laboratorio musicale 2	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	P-Lingua	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Parole in gioco: laboratorio di italiano	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Custodi della Biodiversità: Giovani Scienziati sul Territorio	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	MODULO POTENZIAMENTO APPRENDIMENTO MATEMATICA (MATH-TECH)	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Matematica in Gioco: AllenaMente e Compiti Insieme	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Codelab: creiamo codici	€ 5.907,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	ArcadeLAB_Creiamo videogames	€ 5.754,00
TOTALE MODULI			€ 51.939,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Multilab 2: competenze, inclusione e socialità

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - Multilab 2: competenze, inclusione e socialità
Descrizione	<p>Il progetto mira ad ampliare e sostenere l'offerta formativa della scuola secondaria di primo grado, attraverso iniziative volte al potenziamento degli apprendimenti, dell'inclusione, dell'aggregazione e della socialità. Le attività, da realizzarsi in orario extracurricolare, con particolare attenzione ai periodi di sospensione delle attività didattiche, sono finalizzate al contrasto della dispersione scolastica e alla promozione del successo formativo.</p> <p>Il progetto si articola in percorsi formativi e laboratori multidisciplinari che favoriscono l'inclusione attraverso la personalizzazione degli apprendimenti, valorizzando le inclinazioni, i talenti e le motivazioni degli studenti, anche grazie al coinvolgimento attivo delle famiglie e delle comunità educanti.</p> <p>Il progetto punta inoltre a stimolare l'impegno attivo degli studenti, favorendo forme di apprendimento collaborativo e laboratoriale, inclusive e motivanti. L'uso di metodologie innovative e strumenti digitali, unito all'integrazione tra dimensione cognitiva, relazionale ed emotiva, permette di costruire ambienti educativi stimolanti, dove la centralità dell'alunno si traduce in percorsi di crescita personale, culturale e sociale.</p> <p>Attraverso un'offerta articolata, accessibile e flessibile, "Multilab 2" si propone come leva strategica per garantire pari opportunità di apprendimento, contrastare la dispersione e costruire una scuola aperta, inclusiva e capace di generare benessere educativo e comunitario.</p>
Codice CUP	B24D26002030007
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Numero moduli	9
Importo richiesto	€ 51.939,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	239939 - Custodi della Biodiversità: Giovani Scienziati sul Territorio
Descrizione	<p>Il modulo si propone come un percorso immersivo e laboratoriale di scienze e botanica, pensato per stimolare la curiosità scientifica attraverso l'osservazione diretta.</p> <p>Obiettivi didattici e formativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare il metodo scientifico: Imparare a osservare, formulare ipotesi, raccogliere dati e catalogare. • Competenze STEM: Applicare le conoscenze biologiche e botaniche direttamente sul campo. • Consapevolezza ecologica: Comprendere il concetto di biodiversità, l'impatto antropico e l'importanza della tutela ambientale (Obiettivo 15 dell'Agenda 2030). • Socializzazione e inclusione: Favorire la collaborazione tra pari in contesti diversi dall'aula tradizionale, consolidando il gruppo classe all'inizio del percorso della scuola media.
Data inizio prevista	01/04/2027
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	LUMM81701P
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Custodi della Biodiversità: Giovani Scienziati sul 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	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	274931 - MODULO POTENZIAMENTO APPRENDIMENTO MATEMATICA (MATH-TECH)
Descrizione	<p>Il modulo si configura come un percorso di potenziamento e valorizzazione delle eccellenze (o per studenti che vogliono guardare la materia da una prospettiva nuova), mirato a esplorare il lato affascinante, pratico e tecnologico della matematica.</p> <p>Obiettivi didattici e formativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Potenziamento delle eccellenze e della motivazione: Sviluppare il pensiero critico, l'intuizione geometrica e la capacità di modellizzazione profonda. • Competenze Digitali (DigComp): Implementare l'uso di software scientifici e applicativi per la risoluzione di problemi complessi. • Connessione con la realtà: Riconoscere le strutture matematiche nella natura, nell'arte, nell'economia e nella tecnologia quotidiana. • Problem Solving avanzato: Abituare gli alunni a trovare strategie risolutive non convenzionali attraverso il lavoro di squadra e la progettazione digitale.
Data inizio prevista	01/04/2027
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	LUMM81701P
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

MODULO POTENZIAMENTO APPRENDIMENTO MATEMATICA (MATH-TECH)

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	275009 - Laboratorio musicale 1
Descrizione	Il modulo propone un percorso formativo musicale orientato all'inclusione, alla socialità e al potenziamento delle competenze espressive attraverso lo studio pratico e laboratoriale di quattro famiglie strumentali: pianoforte, chitarra, percussioni e flauto traverso. L'azione didattica, calibrata sui ritmi dell'apprendimento estivo, utilizza l'approccio orientato al "fare musica" per stimolare la motivazione personale e valorizzare il potenziale di ciascun partecipante. Mediante attività di musica d'insieme, cooperazione e l'uso integrato delle tecnologie digitali applicate alla notazione e all'esecuzione, il percorso mira a rafforzare l'autostima degli studenti, a contrastare la dispersione scolastica e a consolidare il senso di appartenenza alla comunità scolastica e territoriale.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	LUMM81701P
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Laboratorio musicale 1

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 madre
Titolo modulo	274948 - P-Lingua
Descrizione	Il modulo P-Lingua è pensato per rafforzare le competenze linguistiche in italiano, promuovendo la consapevolezza grammaticale e sintattica e avviando gli studenti allo studio delle basi della lingua latina. Il percorso, rivolto alla scuola secondaria di primo grado, mira a consolidare le abilità nella comprensione e produzione testuale, sviluppare il pensiero logico e critico e stimolare l'interesse per le radici linguistiche e culturali dell'italiano.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	LUMM81701P
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

P-Lingua

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	274971 - Codelab: creiamo codici
Descrizione	<p>Il progetto intende educare gli alunni in un percorso collaborativo-applicativo che, attraverso le basi del coding, consenta di comandare dei robot per risolvere le problematiche proposte, fornendo le soluzioni possibili. Il “pensiero computazionale” non serve solo per far funzionare i computer, ma anche per “leggere” la realtà e risolverne i problemi.</p> <p>Il coding aiuta a pensare meglio e in modo creativo, stimolando la curiosità attraverso quello che apparentemente può sembrare solo un gioco. Consente di imparare le basi della programmazione informatica, insegna a “dialogare” con il computer e a impartire alla macchina comandi in modo semplice e intuitivo. L’obiettivo non è formare una generazione di futuri programmatori, ma educare gli alunni al pensiero computazionale, ovvero la capacità di risolvere problemi – anche complessi – applicando la logica e ragionando passo passo sulla strategia migliore.</p> <p>Gli obiettivi specifici sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> Promuovere la parità di genere nell'accesso alle discipline Acquisire un approccio formale per la risoluzione di semplici problemi; Analizzare qualitativamente prodotti informatici esistenti; Utilizzare software didattici per la programmazione a blocchi (es. Scratch, Code.org); Realizzare linee di codice e script funzionanti; Sviluppare il Problem solving e il pensiero critico; Lavorare in Team e collaborare in modo inclusivo.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	LUMM81701P
Numero destinatari	19
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Codelab: creiamo codici

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	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	274916 - Matematica in Gioco: AllenaMente e Compiti Insieme
Descrizione	<p>Il modulo è strutturato come un'officina didattica finalizzata al recupero e al consolidamento delle competenze matematiche per gli alunni delle classi prima e seconda media.</p> <p>Obiettivi didattici e formativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recupero e consolidamento: Colmare le lacune nelle abilità di calcolo, nel ragionamento logico e nella risoluzione di problemi geometrici e aritmetici. • Sviluppo dell'autonomia: Fornire strategie di studio per affrontare i compiti estivi con minore ansia e maggiore efficacia. • Apprendimento cooperativo: Incentivare il mutuo aiuto tra studenti di prima e seconda media, valorizzando il confronto e la spiegazione tra pari. • Motivazione: Migliorare il rapporto degli studenti con le discipline STEM, riducendo l'ansia da prestazione legata alla matematica.
Data inizio prevista	01/06/2027
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	LUMM81701P
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Matematica in Gioco: AllenaMente e Compiti Insieme

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	274981 - ArcadeLAB_Creiamo videogames
Descrizione	<p>Il progetto intende educare gli alunni a un utilizzo consapevole e produttivo del videogioco, trattando la tematica sotto tre aspetti sinergici: l'aspetto storico-culturale, l'aspetto progettuale tramite il coding e l'aspetto di analisi critica in qualità di "game tester". Le attività didattiche simuleranno le dinamiche delle realtà professionali che ruotano intorno al mondo dei videogames (Game Design), promuovendo nei discenti competenze trasversali, digitali, imprenditoriali e di problem solving, utili anche in chiave di orientamento formativo. Gli obiettivi specifici sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'evoluzione storico-culturale dei videogiochi e il loro impatto sociale; • Ideare, progettare (storytelling) e realizzare semplici videogiochi attraverso la programmazione a blocchi; • Collaudare e ottimizzare i prodotti creati in qualità di "game tester"; • Sviluppare sani stili di vita digitali, affrontando i temi dell'ergonomia e della prevenzione della dipendenza da schermo; • Sviluppare competenze digitali, logico-matematiche e di problem solving; • Lavorare in Team affrontando una divisione dei compiti orientata all'obiettivo comune. • Promuovere la parità di genere nelle discipline tecnologiche
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	LUMM81701P
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

ArcadeLAB_Creiamo videogames

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	280113 - Laboratorio musicale 2
Descrizione	Il modulo propone un percorso formativo musicale orientato all'inclusione, alla socialità e al potenziamento delle competenze espressive attraverso lo studio pratico e laboratoriale di quattro famiglie strumentali: pianoforte, chitarra, percussioni e flauto traverso. L'azione didattica, calibrata sui ritmi dell'apprendimento estivo, utilizza l'approccio orientato al "fare musica" per stimolare la motivazione personale e valorizzare il potenziale di ciascun partecipante. Mediante attività di musica d'insieme, cooperazione e l'uso integrato delle tecnologie digitali applicate alla notazione e all'esecuzione, il percorso mira a rafforzare l'autostima degli studenti, a contrastare la dispersione scolastica e a consolidare il senso di appartenenza alla comunità scolastica e territoriale.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	LUMM81701P
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Laboratorio musicale 2

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 madre
Titolo modulo	280116 - Parole in gioco: laboratorio di italiano
Descrizione	Il modulo recupera le competenze linguistiche di base attraverso attività ludiche e laboratoriali. Gli studenti affrontano la lettura espressiva, la comprensione del testo e la scrittura cooperativa. L'approccio pratico colma le lacune morfosintattiche e lessicali in un contesto stimolante, migliorando l'espressione scritta e l'inclusione.
Data inizio prevista	01/07/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	LUMM81701P
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Parole in gioco: laboratorio di italiano

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