



**AVVISO - 81652, 23/05/2025, FSE+, Piano Estate 2025-2026**

**CANDIDATURA N. 12715**

**ANAGRAFICA SCUOLA**

## DATI ANAGRAFICI

Denominazione	IC FALERNA- NOCERA T.- GIZZERIA
Codice meccanografico	CZIC82500A
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA ROSARIO 1
Provincia	CATANZARO
Comune	FALERNA
CAP	88042
Telefono	096895056
Email	CZIC82500A@istruzione.it
Sito web	www.ic-falerna-nocera.edu.it
Numero Alunni	859
Plessi	CZIC82500A CZAA825017 CZAA825028 CZAA825039 CZAA82505B CZAA82506C CZAA82507D CZAA82508E CZAA82509G CZEE82501C CZEE82502D CZEE82504G CZEE82505L CZEE82506N CZEE82507P CZEE82508Q CZMM82501B CZMM82502C CZMM82503D

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

## RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2025-2026
Istituto	CZIC82500A - IC FALERNA- NOCERA T.- GIZZERIA
Codice candidatura	12715
Importo totale richiesto	€ 79.944,00

## RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - E...state insieme tra laboratori e creatività	€ 79.944,00
<b>TOTALE PROGETTI</b>	<b>€ 79.944,00</b>

## RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenze in materia di cittadinanza	Cittadini si diventa: diritti, doveri e partecipazione attiva	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Raccontare e rappresentare l'identità culturale	€ 5.448,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Parole che uniscono	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Lingua e cultura	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Radici linguistiche	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Matematica creativa	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Matematica creativa	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Matematica in azione	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Pensa, Crea, Connetti: Pensiero computazionale per una Cittadinanza Digitale	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Cittadinanza digitale responsabile	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Pensa, crea e risolvi	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	La logica del codice	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Digitalmente cittadini	€ 5.448,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Byte e Cittadinanza	€ 5.754,00
<b>TOTALE MODULI</b>			<b>€ 79.944,00</b>

## PROGETTI E MODULI

## Progetto: E...state insieme tra laboratori e creatività

### ESO4.6.A4

#### ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - E...state insieme tra laboratori e creatività
Descrizione	<p>La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2024-2025 e 2025-2026, in particolare durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate al potenziamento degli apprendimenti e delle competenze chiave, in conformità alla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea 22 maggio 2018.</p> <p>La progettazione e la realizzazione dei percorsi didattici e formativi sono ispirate all'utilizzo di metodologie didattiche innovative, che valorizzano l'apprendimento attivo e cooperativo, con particolare attenzione anche al benessere personale e alle relazioni. Le azioni promuovono il protagonismo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti, delle adulte e degli adulti, in situazioni esperienziali.</p> <p>I moduli didattici sono svolti in setting di aula flessibili e modulari oppure in contesti di tipo esperienziale o immersivo, anche all'aperto, in sinergia con le realtà istituzionali, culturali, sociali, economiche del territorio.</p> <p>I percorsi di formazione sono volti a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rafforzare le competenze chiave per l'apprendimento permanente, in particolare potenziando i livelli di base;</li> <li>- Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio con metodologie innovative, proattive e stimolanti;</li> <li>- Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente.</li> </ul>
Codice CUP	G54D25003540007
Data inizio prevista	18/06/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	14
Importo richiesto	€ 79.944,00

## MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	115461 - Pensa, Crea, Connetti: Pensiero computazionale per una Cittadinanza Digitale

## Descrizione

### Struttura

Il presente modulo si configurerà come un laboratorio operativo innovativo che porti la cultura digitale agli alunni, attraverso il ricorso all'operatività come strumento di apprendimento ed in particolare con l'utilizzo di attività unplugged e di ambienti online nei quali imparare a programmare sia divertente e accattivante.

#### Obiettivi didattico-formativi

Il modulo si prefigge di:

- Sviluppare il pensiero logico, algoritmico e computazionale
- Potenziare la creatività digitale
- Collaborare e comunicare in modo efficace, integrando tutti gli alunni, soprattutto stranieri e disabili.
- Affrontare problemi reali con soluzioni originali
- Usare il linguaggio di programmazione e gli strumenti digitali in modo critico e consapevole.

#### Contenuti

1. Coding visuale e programmazione di animazioni, storie interattive, quiz e semplici giochi in ambienti di programmazione adatti all'età degli studenti come Scratch, Code.org, Blockly e ZaplyCode.
2. Pensiero computazionale e attività unplugged su logica, sequenze, condizioni, cicli, algoritmi e risoluzione di problemi.
3. Robotica educativa, programmazione base di sensori e motori ed utilizzo di kit Lego e robot programmabili.
4. Progetti interdisciplinari: realizzazione di giochi o simulazioni collegati alle materie scolastiche e creazione di storytelling interattivi unendo coding e competenze linguistiche (video o fumetti digitali con web app didattiche).
5. Tinkering e realizzazione di artefatti sia con materiale strutturato che con materiale di recupero.

#### Metodologie

L'approccio metodologico sarà di tipo laboratoriale finalizzato all'apprendimento tipico cooperative learning e del learning by doing, dove anche l'errore diventa tentativo attuato: gli alunni impareranno facendo, lavorando in piccoli gruppi su progetti concreti. Il focus sarà sul problem solving, sull'autonomia e sul lavoro per obiettivi. Un ruolo significativo sarà svolto dalla gamification, con l'introduzione di elementi di gioco sotto forma di sfide, livelli e premi, per motivare e rendere il percorso più coinvolgente. L'approccio metodologico avrà un taglio interdisciplinare, in modo da collegare il coding alle diverse discipline.

#### Strumenti e materiali

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Computer o tablet con accesso a internet;</li> <li>- Ambienti di programmazione e web app;</li> <li>- KIT LEGO e robot programmabili;</li> <li>- Materiali di facile consumo);</li> <li>- Materiale strutturato per attività di tinkering.</li> </ul> <p>Risultati attesi</p> <p>Al termine del percorso formativo ci si attende che gli alunni siano in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- progettare e realizzare prodotti digitali e/o materiali e risolvere problemi pratici attraverso il pensiero creativo, divergente computazionale (analisi, scomposizione, sequenze, logica);</li> <li>- riflettere sui propri errori e correggere il progetto</li> <li>- collaborare e comunicare efficacemente nel lavoro di gruppo</li> <li>- sperimentare direttamente concetti scientifici e tecnologici e potenziare le abilità logico-matematiche e linguistiche</li> <li>- usare autonomamente i linguaggi di programmazione visuale</li> </ul> <p>Verifica e valutazione</p> <p>La verifica sarà svolta in tre momenti: ad avvio delle attività per accertare le competenze in ingresso; in itinere per verificare i progressi; al termine per attestare le competenze acquisite.</p> <p>Saranno oggetto di valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- il processo di lavoro: impegno, autonomia, collaborazione, gestione degli errori;</li> <li>- le competenze trasversali: problem solving, creatività, comunicazione, capacità di riflessione ecc.</li> <li>- i prodotti realizzati: funzionamento, originalità, coerenza con gli obiettivi.</li> </ul>
Data inizio prevista	18/06/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	CZMM82502C
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Pensa, Crea, Connetti: Pensiero computazionale per una Cittadinanza Digitale

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

## MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	115465 - Cittadinanza digitale responsabile

## Descrizione

### Struttura

Il presente modulo si configurerà come un laboratorio operativo innovativo che porti la cultura digitale agli alunni, attraverso il ricorso all'operatività come strumento di apprendimento ed in particolare con l'utilizzo di attività unplugged e di ambienti online nei quali imparare a programmare sia divertente e accattivante.

#### Obiettivi didattico-formativi

Il modulo si prefigge di:

- Sviluppare il pensiero logico, algoritmico e computazionale
- Potenziare la creatività digitale
- Collaborare e comunicare in modo efficace, integrando tutti gli alunni, soprattutto stranieri e disabili.
- Affrontare problemi reali con soluzioni originali
- Usare il linguaggio di programmazione e gli strumenti digitali in modo critico e consapevole.

#### Contenuti

1. Coding visuale e programmazione di animazioni, storie interattive, quiz e semplici giochi in ambienti di programmazione adatti all'età degli studenti come Scratch, Code.org, Blockly e ZaplyCode.
2. Pensiero computazionale e attività unplugged su logica, sequenze, condizioni, cicli, algoritmi e risoluzione di problemi.
3. Robotica educativa, programmazione base di sensori e motori ed utilizzo di kit Lego e robot programmabili.
4. Progetti interdisciplinari: realizzazione di giochi o simulazioni collegati alle materie scolastiche e creazione di storytelling interattivi unendo coding e competenze linguistiche (video o fumetti digitali con web app didattiche).
5. Tinkering e realizzazione di artefatti sia con materiale strutturato che con materiale di recupero.

#### Metodologie

L'approccio metodologico sarà di tipo laboratoriale finalizzato all'apprendimento tipico cooperative learning e del learning by doing, dove anche l'errore diventa tentativo attuato: gli alunni impareranno facendo, lavorando in piccoli gruppi su progetti concreti. Il focus sarà sul problem solving, sull'autonomia e sul lavoro per obiettivi. Un ruolo significativo sarà svolto dalla gamification, con l'introduzione di elementi di gioco sotto forma di sfide, livelli e premi, per motivare e rendere il percorso più coinvolgente. L'approccio metodologico avrà un taglio interdisciplinare, in modo da collegare il coding alle diverse discipline.

#### Strumenti e materiali

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Computer o tablet con accesso a internet;</li> <li>- Ambienti di programmazione e web app;</li> <li>- KIT LEGO e robot programmabili;</li> <li>- Materiali di facile consumo);</li> <li>- Materiale strutturato per attività di tinkering.</li> </ul> <p>Risultati attesi</p> <p>Al termine del percorso formativo ci si attende che gli alunni siano in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- progettare e realizzare prodotti digitali e/o materiali e risolvere problemi pratici attraverso il pensiero creativo, divergente computazionale (analisi, scomposizione, sequenze, logica);</li> <li>- riflettere sui propri errori e correggere il progetto</li> <li>- collaborare e comunicare efficacemente nel lavoro di gruppo</li> <li>- sperimentare direttamente concetti scientifici e tecnologici e potenziare le abilità logico-matematiche e linguistiche</li> <li>- usare autonomamente i linguaggi di programmazione visuale</li> </ul> <p>Verifica e valutazione</p> <p>La verifica sarà svolta in tre momenti: ad avvio delle attività per accertare le competenze in ingresso; in itinere per verificare i progressi; al termine per attestare le competenze acquisite.</p> <p>Saranno oggetto di valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- il processo di lavoro: impegno, autonomia, collaborazione, gestione degli errori;</li> <li>- le competenze trasversali: problem solving, creatività, comunicazione, capacità di riflessione ecc.</li> <li>- i prodotti realizzati: funzionamento, originalità, coerenza con gli obiettivi.</li> </ul>
Data inizio prevista	18/06/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	CZMM82501B
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Cittadinanza digitale responsabile

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

## MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	115523 - Pensa, crea e risolvi

## Descrizione

### Struttura

Il presente modulo si configurerà come un laboratorio operativo innovativo che porti la cultura digitale agli alunni, attraverso il ricorso al gioco come strumento di apprendimento ed in particolare con l'utilizzo di attività ludiche unplugged e di ambienti online nei quali imparare a programmare sia divertente e accattivante.

### Obiettivi didattico-formativi

Il modulo si prefigge di:

- avvicinare gli alunni al coding e pensiero computazionale in modo divertente e giocoso;
- sviluppare la manualità e le competenze motorie, attraverso le attività unplugged;
- stimolare il pensiero creativo, la curiosità, l'attenzione e l'interesse;
- promuovere la capacità di analizzare e risolvere problemi;
- iniziare ad acquisire un linguaggio di programmazione;
- favorire esperienze di lavoro di gruppo e favorire l'integrazione di tutti gli alunni, in modo particolare stranieri e disabili.

### Contenuti

Durante lo svolgimento del percorso formativo saranno trattati i concetti chiave del pensiero computazionale (algoritmo, automazione, debugging), si affronterà il coding unplugged su carta a quadretti e con risorse di tipo ludico e si tratterà la programmazione visuale a blocchi giocando, progettando e creando prodotti su piattaforme online (Programma il futuro, Code.org, Scratch).

### Metodologie

L'approccio metodologico con gli alunni più giovani farà leva sulla dimensione emotiva che svolge un ruolo fondamentale nell'apprendimento dei bambini, in quanto l'emozione positiva si trasforma nel desiderio di apprendere, innescando meccanismi di memorizzazione cosciente e volontaria. Pertanto, il modo per suscitare motivazione e coinvolgimento sarà quello di presentare le attività come un gioco. Non si tratterà di semplice gioco finalizzato allo svago ricreativo, ma di un gioco "come maestro di vita" finalizzato all'apprendimento tipico del learning by doing, dove anche l'errore diventa tentativo attuato.

### Risultati attesi

Al termine del percorso formativo ci si attende che gli alunni siano in grado di:

- interagire utilizzando dispositivi digitali ed applicazioni unplugged e online;

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• orientarsi nello spazio reale e grafico, seguendo o elaborando linee di codice di istruzioni;</li> <li>• aver sviluppato lo spirito creativo;</li> <li>• comprendere l'errore e correggerlo;</li> <li>• saper creare dei percorsi per la soluzione di problemi.</li> </ul> <p>La verifica sarà svolta in tre momenti: ad avvio delle attività per accertare le competenze in ingresso; in itinere per verificare i progressi; al termine per attestare le competenze acquisite.</p>
Data inizio prevista	18/06/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	CZEE82507P
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Pensa, crea e risolvi

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

## MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	115468 - Parole che uniscono
Descrizione	<p><b>Struttura</b> Il modulo si configura come un laboratorio linguistico, in cui l'italiano diventa sia l'oggetto delle attività, sia uno strumento didattico ed una risorsa che veicola l'apprendimento e lo sviluppo del pensiero.</p> <p><b>Obiettivi didattico-formativi</b> Si intende intervenire sia sul potenziamento delle competenze di italiano, sia sulla riduzione del disagio e della dispersione, poiché si forniranno agli alunni utili strumenti per leggere, analizzare, capire e intervenire in modo attivo e consapevole.</p> <p><b>Contenuti</b> Norme morfo-sintattiche, arricchimento del lessico, analisi delle varie tipologie testuali, produzione scritta e interazione orale.</p> <p><b>Metodologie</b> Si curerà la correlazione esistente tra tutti i linguaggi, compreso quello della programmazione (coding), che contribuisce allo sviluppo del pensiero computazionale.</p> <p><b>Risultati attesi</b> Al termine del percorso ci si attende un miglioramento delle performance nel campo della comunicazione in lingua madre e negli esiti delle prove Invalsi.</p> <p><b>Verifica e valutazione</b> La verifica sarà svolta in tre momenti: ad avvio delle attività per accertare le competenze in ingresso; in itinere per verificare i progressi; al termine per attestare le competenze acquisite.</p>
Data inizio prevista	18/06/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	CZMM82503D
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Parole che uniscono

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

## MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	115474 - Matematica creativa
Descrizione	<p><b>Struttura</b> Il modulo si configura come un laboratorio operativo in cui la componente ludica e pratica delle discipline stem, affiancherà l'aspetto teorico e concettuale.</p> <p><b>Obiettivi didattico-formativi</b> Raggiungere gli obiettivi inseriti nel curriculum di matematica e scienze e i corrispondenti traguardi per lo sviluppo delle competenze; innalzare il livello di competenza degli allievi in ambito matematico; favorire l'approccio interdisciplinare ai contenuti matematico/scientifico.</p> <p><b>Contenuti</b> Saranno affrontati i contenuti di matematica e scienze previsti nelle Indicazioni nazionali per il curriculum.</p> <p><b>Metodologie</b> L'approccio innovativo attraverso attività esperienziali e giochi matematici individuali e di gruppo farà maturare negli allievi le competenze e svilupperà in loro il piacere per discipline non sempre gradite. Gli alunni diventeranno protagonisti dei propri percorsi di apprendimento ed utilizzeranno, oltre ai tradizionali sussidi, anche strumenti didattici accattivanti e stimolanti come le nuove tecnologie.</p> <p><b>Risultati attesi</b> Al termine del percorso formativo ci si attende che i corsisti abbiano un miglioramento delle performance in ambito matematico/scientifico e degli esiti nelle prove Invalsi.</p> <p><b>Verifica e valutazione</b> La verifica sarà svolta in tre momenti: ad avvio delle attività, in itinere e al loro termine.</p>
Data inizio prevista	18/06/2025
Data fine prevista	31/12/2026

Sede dove è previsto il modulo	CZEE82504G
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Matematica creativa

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

## MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	115524 - La logica del codice

## Descrizione

### Struttura

Il presente modulo si configurerà come un laboratorio operativo innovativo che porti la cultura digitale agli alunni, attraverso il ricorso al gioco come strumento di apprendimento ed in particolare con l'utilizzo di attività ludiche unplugged e di ambienti online nei quali imparare a programmare sia divertente e accattivante.

### Obiettivi didattico-formativi

Il modulo si prefigge di:

- avvicinare gli alunni al coding e pensiero computazionale in modo divertente e giocoso;
- sviluppare la manualità e le competenze motorie, attraverso le attività unplugged;
- stimolare il pensiero creativo, la curiosità, l'attenzione e l'interesse;
- promuovere la capacità di analizzare e risolvere problemi;
- iniziare ad acquisire un linguaggio di programmazione;
- favorire esperienze di lavoro di gruppo e favorire l'integrazione di tutti gli alunni, in modo particolare stranieri e disabili.

### Contenuti

Durante lo svolgimento del percorso formativo saranno trattati i concetti chiave del pensiero computazionale (algoritmo, automazione, debugging), si affronterà il coding unplugged su carta a quadretti e con risorse di tipo ludico e si tratterà la programmazione visuale a blocchi giocando, progettando e creando prodotti su piattaforme online (Programma il futuro, Code.org, Scratch).

### Metodologie

L'approccio metodologico con gli alunni più giovani farà leva sulla dimensione emotiva che svolge un ruolo fondamentale nell'apprendimento dei bambini, in quanto l'emozione positiva si trasforma nel desiderio di apprendere, innescando meccanismi di memorizzazione cosciente e volontaria. Pertanto, il modo per suscitare motivazione e coinvolgimento sarà quello di presentare le attività come un gioco. Non si tratterà di semplice gioco finalizzato allo svago ricreativo, ma di un gioco "come maestro di vita" finalizzato all'apprendimento tipico del learning by doing, dove anche l'errore diventa tentativo attuato.

### Risultati attesi

Al termine del percorso formativo ci si attende che gli alunni siano in grado di:

- interagire utilizzando dispositivi digitali ed applicazioni unplugged e online;

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• orientarsi nello spazio reale e grafico, seguendo o elaborando linee di codice di istruzioni;</li> <li>• aver sviluppato lo spirito creativo;</li> <li>• comprendere l'errore e correggerlo;</li> <li>• saper creare dei percorsi per la soluzione di problemi.</li> </ul> <p>La verifica sarà svolta in tre momenti: ad avvio delle attività per accertare le competenze in ingresso; in itinere per verificare i progressi; al termine per attestare le competenze acquisite.</p>
Data inizio prevista	18/06/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	CZEE82508Q
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### La logica del codice

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

## MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	115464 - Digitalmente cittadini

## Descrizione

### Struttura

Il presente modulo si configurerà come un laboratorio operativo innovativo che porti la cultura digitale agli alunni, attraverso il ricorso all'operatività come strumento di apprendimento ed in particolare con l'utilizzo di attività unplugged e di ambienti online nei quali imparare a programmare sia divertente e accattivante.

#### Obiettivi didattico-formativi

Il modulo si prefigge di:

- Sviluppare il pensiero logico, algoritmico e computazionale
- Potenziare la creatività digitale
- Collaborare e comunicare in modo efficace, integrando tutti gli alunni, soprattutto stranieri e disabili.
- Affrontare problemi reali con soluzioni originali
- Usare il linguaggio di programmazione e gli strumenti digitali in modo critico e consapevole.

#### Contenuti

1. Coding visuale e programmazione di animazioni, storie interattive, quiz e semplici giochi in ambienti di programmazione adatti all'età degli studenti come Scratch, Code.org, Blockly e ZaplyCode.
2. Pensiero computazionale e attività unplugged su logica, sequenze, condizioni, cicli, algoritmi e risoluzione di problemi.
3. Robotica educativa, programmazione base di sensori e motori ed utilizzo di kit Lego e robot programmabili.
4. Progetti interdisciplinari: realizzazione di giochi o simulazioni collegati alle materie scolastiche e creazione di storytelling interattivi unendo coding e competenze linguistiche (video o fumetti digitali con web app didattiche).
5. Tinkering e realizzazione di artefatti sia con materiale strutturato che con materiale di recupero.

#### Metodologie

L'approccio metodologico sarà di tipo laboratoriale finalizzato all'apprendimento tipico cooperative learning e del learning by doing, dove anche l'errore diventa tentativo attuato: gli alunni impareranno facendo, lavorando in piccoli gruppi su progetti concreti. Il focus sarà sul problem solving, sull'autonomia e sul lavoro per obiettivi. Un ruolo significativo sarà svolto dalla gamification, con l'introduzione di elementi di gioco sotto forma di sfide, livelli e premi, per motivare e rendere il percorso più coinvolgente. L'approccio metodologico avrà un taglio interdisciplinare, in modo da collegare il coding alle diverse discipline.

#### Strumenti e materiali

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Computer o tablet con accesso a internet;</li> <li>- Ambienti di programmazione e web app;</li> <li>- KIT LEGO e robot programmabili;</li> <li>- Materiali di facile consumo);</li> <li>- Materiale strutturato per attività di tinkering.</li> </ul> <p>Risultati attesi</p> <p>Al termine del percorso formativo ci si attende che gli alunni siano in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- progettare e realizzare prodotti digitali e/o materiali e risolvere problemi pratici attraverso il pensiero creativo, divergente computazionale (analisi, scomposizione, sequenze, logica);</li> <li>- riflettere sui propri errori e correggere il progetto</li> <li>- collaborare e comunicare efficacemente nel lavoro di gruppo</li> <li>- sperimentare direttamente concetti scientifici e tecnologici e potenziare le abilità logico-matematiche e linguistiche</li> <li>- usare autonomamente i linguaggi di programmazione visuale</li> </ul> <p>Verifica e valutazione</p> <p>La verifica sarà svolta in tre momenti: ad avvio delle attività per accertare le competenze in ingresso; in itinere per verificare i progressi; al termine per attestare le competenze acquisite.</p> <p>Saranno oggetto di valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- il processo di lavoro: impegno, autonomia, collaborazione, gestione degli errori;</li> <li>- le competenze trasversali: problem solving, creatività, comunicazione, capacità di riflessione ecc.</li> <li>- i prodotti realizzati: funzionamento, originalità, coerenza con gli obiettivi.</li> </ul>
Data inizio prevista	18/06/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	CZMM82501B
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Digitalmente cittadini

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.448,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 5.448,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	115482 - Matematica creativa
Descrizione	<p><b>Struttura</b> Il modulo si configura come un laboratorio operativo in cui la componente ludica e pratica delle discipline stem, affiancherà l'aspetto teorico e concettuale.</p> <p><b>Obiettivi didattico-formativi</b> Raggiungere gli obiettivi inseriti nel curriculum di matematica e scienze e i corrispondenti traguardi per lo sviluppo delle competenze; innalzare il livello di competenza degli allievi in ambito matematico; favorire l'approccio interdisciplinare ai contenuti matematico/scientifico.</p> <p><b>Contenuti</b> Saranno affrontati i contenuti di matematica e scienze previsti nelle Indicazioni nazionali per il curriculum.</p> <p><b>Metodologie</b> L'approccio innovativo attraverso attività esperienziali e giochi matematici individuali e di gruppo farà maturare negli allievi le competenze e svilupperà in loro il piacere per discipline non sempre gradite. Gli alunni diventeranno protagonisti dei propri percorsi di apprendimento ed utilizzeranno, oltre ai tradizionali sussidi, anche strumenti didattici accattivanti e stimolanti come le nuove tecnologie.</p> <p><b>Risultati attesi</b> Al termine del percorso formativo ci si attende che i corsisti abbiano un miglioramento delle performance in ambito matematico/scientifico e degli esiti nelle prove Invalsi.</p> <p><b>Verifica e valutazione</b> La verifica sarà svolta in tre momenti: ad avvio delle attività, in itinere e al loro termine.</p>
Data inizio prevista	18/06/2025
Data fine prevista	31/12/2026

Sede dove è previsto il modulo	CZEE82502D
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Matematica creativa

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

## MODULO

Tipo modulo	Competenze in materia di cittadinanza
Titolo modulo	115395 - Cittadini si diventa: diritti, doveri e partecipazione attiva

## Descrizione

La finalità del modulo è quella di potenziare la capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale. In particolare le azioni saranno finalizzate a potenziare la capacità di:

-Collaborare e partecipare: interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.

- Agire in modo autonomo e responsabile: sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità. Parole chiave: prevenzione e salute, ecologia e salvaguardia, donazione e solidarietà, legalità e giustizia

### 1. Struttura del progetto

- Destinatari: Studenti della scuola secondaria di I grado (classi I, II e III)
- Durata: 30 ore (distribuite in moduli da 3 ore ciascuno)
- Periodo di realizzazione: Anno scolastico 2024/2025 -2025/2026
- Docenti coinvolti: Esperti e Tutor

### 2. Obiettivi didattico-formativi

Obiettivi generali:

- Promuovere la consapevolezza del ruolo attivo del cittadino nella società democratica.
- Favorire il senso di responsabilità, legalità e rispetto delle regole.
- Sviluppare il pensiero critico e la capacità di cooperare.

### 4. Metodologie

- Lezioni partecipate e dialogiche
- Attività di gruppo e cooperative learning
- Discussioni guidate (debate) su temi civici
- Role playing (simulazione di un consiglio comunale, di un processo, ecc.)
- Produzione di materiali multimediali (video, presentazioni)
- Utilizzo di risorse digitali (piattaforme didattiche, siti istituzionali)
- Uscite didattiche o incontri con rappresentanti delle istituzioni/locali (se possibile)

### 5. Risultati attesi

- Maggiore conoscenza dei concetti di cittadinanza e Costituzione
- Sviluppo di atteggiamenti responsabili e rispettosi delle regole
- Aumento del senso civico e del coinvolgimento degli studenti

	<p>nella vita scolastica e sociale</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Capacità di lavorare in gruppo e confrontarsi in modo costruttivo</li> <li>•Produzione di elaborati individuali o collettivi su tematiche affrontate (es. manifesti, articoli, podcast, ecc.)</li> </ul>
Data inizio prevista	18/06/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	CZMM82502C
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEMA FINANZIARIA MODULO

### Cittadini si diventa: diritti, doveri e partecipazione attiva

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

## MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	115518 - Raccontare e rappresentare l'identità culturale

Descrizione	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Struttura del progetto<ul style="list-style-type: none"><li>•Destinatari: Studenti della scuola primaria</li><li>•Durata: 30 ore in orario extracurricolare</li><li>•Periodo di realizzazione: Anno scolastico 2024/2025 - 2025/2026</li><li>•Docenti coinvolti: Lettere, arte, musica, tecnologia, educazione civica</li><li>•Eventuale collaborazione esterna: Biblioteche, artisti locali, associazioni culturali</li></ul></li> <li>2. Obiettivi didattico-formativi<ul style="list-style-type: none"><li>Obiettivi generali:<ul style="list-style-type: none"><li>•Stimolare la consapevolezza della propria identità culturale e di quella altrui</li><li>•Promuovere la creatività come forma di espressione e comunicazione</li><li>•Valorizzare il patrimonio culturale locale e nazionale</li></ul></li><li>Obiettivi specifici:<ul style="list-style-type: none"><li>•Riconoscere e rappresentare elementi culturali propri e altrui</li><li>•Esplorare linguaggi espressivi diversi (verbali, visivi, musicali, digitali)</li><li>•Sviluppare competenze narrative e creative individuali e di gruppo</li><li>•Educare all'ascolto e al dialogo interculturale</li></ul></li></ul></li> <li>3. Contenuti<ul style="list-style-type: none"><li>•Identità personale e culturale: famiglia, tradizioni, lingua, territorio</li><li>•Il patrimonio culturale locale: usi, costumi, monumenti, memoria collettiva</li><li>•Le forme espressive: arte, musica, poesia, racconto, teatro, audiovisivo</li><li>•Le culture nel mondo: similitudini, differenze, contaminazioni</li><li>•Cultura digitale e nuovi linguaggi espressivi (grafica, video, storytelling)</li></ul></li> <li>4. Metodologie<ul style="list-style-type: none"><li>•Laboratori narrativi e autobiografici ("Chi sono? Da dove vengo?")</li><li>•Attività artistiche: disegno, pittura, scultura, collage, installazioni</li><li>•Laboratori musicali e teatrali</li><li>•Storytelling multimediale (uso di app, podcast, video, fumetti digitali)</li><li>•Cooperative learning e peer education</li><li>•Interviste e raccolta di testimonianze culturali (familiari, persone</li></ul></li></ol>
-------------	--

	<p>del territorio)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Visite a luoghi di interesse culturale o incontri con esperti</li> </ul> <p>5. Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Maggiore consapevolezza dell'identità personale e culturale</li> <li>•Capacità di comunicare e rappresentare idee, emozioni e valori attraverso diversi linguaggi</li> <li>•Produzione di elaborati individuali e collettivi (mostre, spettacoli, narrazioni digitali)</li> <li>•Sviluppo della creatività e dell'autonomia espressiva</li> <li>•Valorizzazione delle diversità come risorsa comune</li> <li>•Potenziamento del senso di appartenenza alla comunità scolastica e territoriale</li> </ul>
Data inizio prevista	18/06/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	CZEE82504G
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Raccontare e rappresentare l'identità culturale

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.448,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 5.448,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	115470 - Matematica in azione
Descrizione	<p><b>Struttura</b> Il modulo si configura come un laboratorio operativo in cui la componente ludica e pratica delle discipline stem, affiancherà l'aspetto teorico e concettuale.</p> <p><b>Obiettivi didattico-formativi</b> Raggiungere gli obiettivi inseriti nel curriculum di matematica e scienze e i corrispondenti traguardi per lo sviluppo delle competenze; innalzare il livello di competenza degli allievi in ambito matematico; favorire l'approccio interdisciplinare ai contenuti matematico/scientifico.</p> <p><b>Contenuti</b> Saranno affrontati i contenuti di matematica e scienze previsti nelle Indicazioni nazionali per il curriculum.</p> <p><b>Metodologie</b> L'approccio innovativo attraverso attività esperienziali e giochi matematici individuali e di gruppo farà maturare negli allievi le competenze e svilupperà in loro il piacere per discipline non sempre gradite. Gli alunni diventeranno protagonisti dei propri percorsi di apprendimento ed utilizzeranno, oltre ai tradizionali sussidi, anche strumenti didattici accattivanti e stimolanti come le nuove tecnologie.</p> <p><b>Risultati attesi</b> Al termine del percorso formativo ci si attende che i corsisti abbiano un miglioramento delle performance in ambito matematico/scientifico e degli esiti nelle prove Invalsi.</p> <p><b>Verifica e valutazione</b> La verifica sarà svolta in tre momenti: ad avvio delle attività, in itinere e al loro termine.</p>
Data inizio prevista	18/06/2025
Data fine prevista	31/12/2026

Sede dove è previsto il modulo	CZMM82503D
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Matematica in azione

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

## MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	115475 - Lingua e cultura
Descrizione	<p><b>Struttura</b> Il modulo si configura come un laboratorio linguistico, in cui l'italiano diventa sia l'oggetto delle attività, sia uno strumento didattico ed una risorsa che veicola l'apprendimento e lo sviluppo del pensiero.</p> <p><b>Obiettivi didattico-formativi</b> Si intende intervenire sia sul potenziamento delle competenze di italiano, sia sulla riduzione del disagio e della dispersione, poiché si forniranno agli alunni utili strumenti per leggere, analizzare, capire e intervenire in modo attivo e consapevole.</p> <p><b>Contenuti</b> Norme morfo-sintattiche, arricchimento del lessico, analisi delle varie tipologie testuali, produzione scritta e interazione orale.</p> <p><b>Metodologie</b> Si curerà la correlazione esistente tra tutti i linguaggi, compreso quello della programmazione (coding), che contribuisce allo sviluppo del pensiero computazionale.</p> <p><b>Risultati attesi</b> Al termine del percorso ci si attende un miglioramento delle performance nel campo della comunicazione in lingua madre e negli esiti delle prove Invalsi.</p> <p><b>Verifica e valutazione</b> La verifica sarà svolta in tre momenti: ad avvio delle attività per accertare le competenze in ingresso; in itinere per verificare i progressi; al termine per attestare le competenze acquisite.</p>
Data inizio prevista	18/06/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	CZEE82505L
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Lingua e cultura

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

## MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	115478 - Radici linguistiche
Descrizione	<p><b>Struttura</b> Il modulo si configura come un laboratorio linguistico, in cui l'italiano diventa sia l'oggetto delle attività, sia uno strumento didattico ed una risorsa che veicola l'apprendimento e lo sviluppo del pensiero.</p> <p><b>Obiettivi didattico-formativi</b> Si intende intervenire sia sul potenziamento delle competenze di italiano, sia sulla riduzione del disagio e della dispersione, poiché si forniranno agli alunni utili strumenti per leggere, analizzare, capire e intervenire in modo attivo e consapevole.</p> <p><b>Contenuti</b> Norme morfo-sintattiche, arricchimento del lessico, analisi delle varie tipologie testuali, produzione scritta e interazione orale.</p> <p><b>Metodologie</b> Si curerà la correlazione esistente tra tutti i linguaggi, compreso quello della programmazione (coding), che contribuisce allo sviluppo del pensiero computazionale.</p> <p><b>Risultati attesi</b> Al termine del percorso ci si attende un miglioramento delle performance nel campo della comunicazione in lingua madre e negli esiti delle prove Invalsi.</p> <p><b>Verifica e valutazione</b> La verifica sarà svolta in tre momenti: ad avvio delle attività per accertare le competenze in ingresso; in itinere per verificare i progressi; al termine per attestare le competenze acquisite.</p>
Data inizio prevista	18/06/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	CZEE82508Q
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Radici linguistiche

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

## MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	115514 - Byte e Cittadinanza

## Descrizione

### Struttura

Il presente modulo si configurerà come un laboratorio operativo innovativo che porti la cultura digitale agli alunni, attraverso il ricorso al gioco come strumento di apprendimento ed in particolare con l'utilizzo di attività ludiche unplugged e di ambienti online nei quali imparare a programmare sia divertente e accattivante.

### Obiettivi didattico-formativi

Il modulo si prefigge di:

- avvicinare gli alunni al coding e pensiero computazionale in modo divertente e giocoso;
- sviluppare la manualità e le competenze motorie, attraverso le attività unplugged;
- stimolare il pensiero creativo, la curiosità, l'attenzione e l'interesse;
- promuovere la capacità di analizzare e risolvere problemi;
- iniziare ad acquisire un linguaggio di programmazione;
- favorire esperienze di lavoro di gruppo e favorire l'integrazione di tutti gli alunni, in modo particolare stranieri e disabili.

### Contenuti

Durante lo svolgimento del percorso formativo saranno trattati i concetti chiave del pensiero computazionale (algoritmo, automazione, debugging), si affronterà il coding unplugged su carta a quadretti e con risorse di tipo ludico e si tratterà la programmazione visuale a blocchi giocando, progettando e creando prodotti su piattaforme online (Programma il futuro, Code.org, Scratch).

### Metodologie

L'approccio metodologico con gli alunni più giovani farà leva sulla dimensione emotiva che svolge un ruolo fondamentale nell'apprendimento dei bambini, in quanto l'emozione positiva si trasforma nel desiderio di apprendere, innescando meccanismi di memorizzazione cosciente e volontaria. Pertanto, il modo per suscitare motivazione e coinvolgimento sarà quello di presentare le attività come un gioco. Non si tratterà di semplice gioco finalizzato allo svago ricreativo, ma di un gioco "come maestro di vita" finalizzato all'apprendimento tipico del learning by doing, dove anche l'errore diventa tentativo attuato.

### Risultati attesi

Al termine del percorso formativo ci si attende che gli alunni siano in grado di:

- interagire utilizzando dispositivi digitali ed applicazioni unplugged e online;

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• orientarsi nello spazio reale e grafico, seguendo o elaborando linee di codice di istruzioni;</li> <li>• aver sviluppato lo spirito creativo;</li> <li>• comprendere l'errore e correggerlo;</li> <li>• saper creare dei percorsi per la soluzione di problemi.</li> </ul> <p>La verifica sarà svolta in tre momenti: ad avvio delle attività per accertare le competenze in ingresso; in itinere per verificare i progressi; al termine per attestare le competenze acquisite.</p>
Data inizio prevista	18/06/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	CZEE82508Q
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Byte e Cittadinanza

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

## 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**