

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

CANDIDATURA N. 33220

ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	ISTITUTO COMPRENSIVO "IV NOVEMB
Codice meccanografico	COIC853004
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA PASSALACQUA TROTTI 10
Provincia	COMO
Comune	MARIANO COMENSE
CAP	22066
Telefono	031745331
Email	COIC853004@istruzione.it
Sito web	www.icmarianocomense.edu.it
Numero Alunni	1187
Plessi	COIC853004 COAA853011 COAA853022 COEE853016 COEE853027 COEE853038 COMM853015 COMM853026

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2026-2027
Istituto	COIC853004 - ISTITUTO COMPRENSIVO "IV NOVEMB
Codice candidatura	33220
Importo totale richiesto	€ 79.944,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	5436
Data Delibera Collegio docenti	24/05/2024
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	5437
Data Delibera Consiglio d'istituto	24/05/2024

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - E-state insieme 3	€ 79.944,00
TOTALE PROGETTI	€ 79.944,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Attività ricreative e ludiche	Colori, mani e immaginazione	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Attività ricreative e ludiche	Spazi creativi	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Attività ricreative e ludiche	Colori, mani e immaginazione	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Attività ricreative e ludiche	Spazi creativi	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Attività ricreative e ludiche	Colori, mani e immaginazione	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Attività ricreative e ludiche	Spazi creativi	€ 5.448,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	Ragazzi in movimento	€ 5.448,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	Corpo, gioco e benessere	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	Corpo, gioco e benessere	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	Corpo, gioco e benessere	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	English in action	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	English in action	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	English in action	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Pensare, creare, costruire	€ 5.754,00
TOTALE MODULI			€ 79.944,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: E-state insieme 3

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - E-state insieme 3
--------	---------------------------------

Descrizione

La proposta progettuale intende ampliare e qualificare l'offerta formativa dell'istituzione scolastica attraverso interventi mirati rivolti ad alunne, alunni, studentesse e studenti, con l'obiettivo di rafforzare il diritto allo studio e garantire condizioni effettive di inclusione educativa. Le attività previste sono progettate secondo un approccio metodologico basato sull'impiego di metodologie didattiche attive, finalizzate a valorizzare l'apprendimento esperienziale, cooperativo e partecipato. Particolare attenzione è dedicata allo sviluppo delle competenze linguistiche in lingua italiana, alla promozione dell'inclusione e al miglioramento delle relazioni interpersonali all'interno dei gruppi classe.

Il progetto prevede inoltre la realizzazione di specifici moduli in lingua inglese, orientati al potenziamento delle competenze comunicative e alla promozione di un approccio integrato e funzionale all'apprendimento della lingua straniera.

Parallelamente, saranno attivati moduli di educazione motoria, finalizzati a sostenere il benessere psicofisico degli studenti, a favorire la socializzazione e a promuovere stili di vita sani attraverso attività motorie strutturate e inclusive. Questi interventi aggiuntivi contribuiscono a rendere l'offerta formativa più articolata, completa e rispondente ai bisogni educativi del contesto scolastico.

I percorsi formativi favoriscono il protagonismo degli studenti attraverso situazioni autentiche e attività di carattere laboratoriale, capaci di stimolare motivazione, partecipazione e consapevolezza. I moduli saranno attuati in setting d'aula flessibili e modulari, nonché in contesti esperienziali o immersivi, anche all'aperto, valorizzando la collaborazione con realtà istituzionali, culturali, sociali ed economiche del territorio. Tale integrazione con il contesto locale consente di ampliare le opportunità formative e di costruire un ambiente di apprendimento dinamico e inclusivo.

Gli interventi sono orientati a promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento, sostenendo il benessere psicofisico degli studenti e migliorando la qualità delle interazioni tra pari e con gli adulti di riferimento. Contestualmente, il progetto mira a favorire l'inclusione scolastica. L'insieme delle azioni proposte risponde pienamente alle finalità del bando, in quanto orientato a migliorare la qualità dell'offerta formativa, a rafforzare i processi di inclusione e a promuovere il successo formativo di tutti gli studenti attraverso percorsi innovativi, partecipati e coerenti con le esigenze del contesto scolastico e territoriale.

Codice CUP	F64D26002280007
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Numero moduli	14
Importo richiesto	€ 79.944,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	257499 - English in action
Descrizione	Le attività di storytelling assumono un ruolo centrale all'interno del percorso educativo dei bambini e rappresentano uno strumento particolarmente efficace anche nell'insegnamento precoce della lingua inglese. La narrazione, infatti, costituisce un'esperienza completa e coinvolgente che favorisce atteggiamenti positivi nei confronti della lingua straniera, percepita non come un contenuto astratto, ma come un contesto comunicativo autentico. Attraverso le storie, i bambini sviluppano capacità di ascolto, attenzione e concentrazione, mentre vengono stimolati nella fantasia, nell'immaginazione e nella partecipazione emotiva. Dal punto di vista linguistico, le storie selezionate per il percorso presentano caratteristiche tipiche della lingua parlata, come rime, suoni onomatopeici, intonazioni marcate e ripetizioni lessicali. Questi elementi facilitano la comprensione e offrono ai bambini numerose opportunità di imitazione, sostenendo l'uso della memoria e incoraggiando la formulazione di previsioni. Tale processo contribuisce a rafforzare la fiducia in sé e nelle proprie abilità comunicative, rendendo l'apprendimento più naturale, spontaneo e motivante. Le attività successive alla narrazione sono progettate per favorire un coinvolgimento attivo e multisensoriale. Proposte come listen and repeat, listen and do o listen and participate permettono ai bambini di interagire con la lingua in modo dinamico, consolidando strutture linguistiche e lessicali attraverso l'azione. Un ruolo particolarmente significativo è svolto dalle attività manuali e dalle rappresentazioni per immagini, che costituiscono una fase essenziale del percorso di storytelling. I supporti visivi chiariscono il significato dei vocaboli utilizzati nella storia e fungono da stimolo per ricordare, rielaborare e ri-narrare gli eventi, favorendo un apprendimento più profondo e duraturo. L'integrazione di queste attività all'interno del progetto contribuisce a creare un ambiente di apprendimento ricco, inclusivo e motivante, nel quale la lingua inglese viene appresa in modo naturale e significativo, attraverso esperienze narrative che valorizzano la dimensione emotiva, relazionale e cognitiva dei bambini.
Data inizio prevista	10/06/2026

Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	COIC853004
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

English in action

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
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Attività ricreative e ludiche
Titolo modulo	257518 - Colori, mani e immaginazione

Descrizione	Le attività ricreative e ludiche costituiscono un elemento essenziale nel percorso educativo della scuola primaria, poiché permettono ai bambini di apprendere attraverso il gioco, la creatività e l'esplorazione attiva. Il contesto ludico favorisce un clima sereno e motivante, nel quale gli alunni possono esprimersi liberamente, sperimentare nuove forme di comunicazione e sviluppare competenze sociali, emotive e relazionali in modo naturale e spontaneo. All'interno del percorso trovano spazio attività come pitture murali, che consentono ai bambini di lavorare in gruppo, condividere idee e contribuire alla realizzazione di un prodotto collettivo che valorizza l'ambiente scolastico. La creazione di murali stimola la fantasia, rafforza il senso di appartenenza e permette di sviluppare capacità espressive attraverso il colore, la forma e la composizione visiva. Si tratta di un'attività che unisce dimensione artistica, collaborazione e responsabilità condivisa. Accanto a queste esperienze, i bambini sono coinvolti in lavoretti manuali, laboratori creativi e attività manipolative che favoriscono lo sviluppo della motricità fine, della concentrazione e della capacità di portare a termine un progetto. Attraverso l'uso di materiali diversi – carta, stoffa, elementi naturali, riciclo creativo – gli alunni sperimentano tecniche, costruiscono oggetti, inventano soluzioni e imparano a valorizzare il processo creativo tanto quanto il risultato finale. Il gioco, nelle sue diverse forme – simbolico, cooperativo, motorio o strutturato – rimane un potente strumento educativo. Le attività ludiche permettono ai bambini di imparare a rispettare regole condivise, a collaborare, a prendere decisioni e a gestire situazioni nuove. Le dinamiche di gruppo che si creano durante il gioco favoriscono l'inclusione, poiché tutti gli alunni possono partecipare secondo le proprie capacità, contribuendo alla costruzione di relazioni positive e alla valorizzazione delle diversità. Queste esperienze ricreative, artistiche e manuali contribuiscono a rendere la scuola un ambiente accogliente, dinamico e ricco di stimoli, nel quale il benessere dei bambini è al centro del processo educativo. Il gioco e la creatività diventano strumenti fondamentali per sostenere una crescita armonica, promuovere l'autostima e accompagnare gli alunni nel loro percorso di maturazione emotiva, sociale e relazionale.
Data inizio prevista	10/06/2026

Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	COIC853004
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Colori, mani e immaginazione

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
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	257522 - Pensare, creare, costruire

Descrizione

Il percorso dedicato al pensiero computazionale si propone di introdurre gli alunni della scuola primaria a modalità di ragionamento che favoriscono la capacità di analizzare situazioni, individuare soluzioni e affrontare problemi in modo strutturato e consapevole. Attraverso attività laboratoriali e pratiche, i bambini imparano a scomporre un compito complesso in passaggi più semplici, a riconoscere schemi ricorrenti, a formulare ipotesi e a verificare le proprie intuizioni, sviluppando così un approccio logico e creativo alla risoluzione dei problemi.

Il percorso valorizza l'apprendimento attivo e l'esplorazione, proponendo attività che permettono agli alunni di sperimentare concetti fondamentali del pensiero computazionale sia attraverso il coding e la robotica educativa che attraverso giochi unplugged, percorsi logici, sfide cooperative e attività di sequenziamento aiutano i bambini a comprendere come le azioni possano essere organizzate in modo ordinato e finalizzato, stimolando la capacità di pianificazione e la flessibilità cognitiva.

Accanto alle attività logiche, il progetto integra momenti ricreativi e ludici, che rendono l'apprendimento più coinvolgente e accessibile. Attraverso giochi di ruolo, percorsi motori a tema, attività di gruppo e dinamiche collaborative, gli alunni sperimentano il valore del lavoro condiviso, imparano a confrontarsi con gli altri e a prendere decisioni in modo partecipato. Il gioco diventa così un contesto privilegiato per sviluppare competenze trasversali come la cooperazione, la comunicazione efficace e la gestione delle emozioni.

Un ruolo significativo è svolto anche dalle attività creative, che permettono ai bambini di rappresentare visivamente sequenze, percorsi e idee progettuali. Attraverso l'uso di materiali diversi e tecniche manipolative, gli alunni trasformano concetti astratti in prodotti concreti, rafforzando la comprensione dei processi e stimolando la fantasia. Queste attività favoriscono inoltre la motricità fine, la precisione e la capacità di portare a termine un progetto.

Nel suo insieme, il percorso sul pensiero computazionale contribuisce a sviluppare nei bambini un modo di ragionare più consapevole, flessibile e creativo, sostenendo una crescita armonica e promuovendo un atteggiamento positivo verso la scoperta, la sperimentazione e la collaborazione. L'ambiente di apprendimento diventa così un luogo dinamico e stimolante, in cui logica, gioco e creatività si intrecciano per favorire lo sviluppo globale della persona.

Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	COIC853004
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Pensare, creare, costruire

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
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria; sport, gioco didattico
Titolo modulo	257568 - Ragazzi in movimento

Descrizione

L'educazione motoria nella scuola secondaria di primo grado rappresenta un ambito privilegiato per sostenere lo sviluppo globale degli studenti, accompagnandoli in una fase di crescita caratterizzata da importanti cambiamenti fisici, emotivi e relazionali. Il movimento diventa un linguaggio attraverso cui i ragazzi possono esplorare il proprio corpo, comprenderne le potenzialità e i limiti, e sviluppare una maggiore consapevolezza di sé nello spazio e nella relazione con gli altri.

Le attività motorie, che spaziano dall'espressività corporea alle discipline sportive, offrono agli studenti l'opportunità di sperimentare gesti più complessi, di affinare abilità tecniche e di confrontarsi con situazioni che richiedono autocontrollo, concentrazione e capacità di adattamento. La possibilità di vivere il successo delle proprie azioni, così come di affrontare la frustrazione legata all'errore o alla sconfitta, contribuisce a rafforzare l'autostima, la resilienza e la capacità di gestire le emozioni in modo equilibrato.

L'attività motoria assume un valore educativo ancora più significativo quando diventa strumento per esprimere bisogni, vissuti e stati emotivi che spesso, in età preadolescenziale, non trovano spazio nel linguaggio verbale. Il corpo diventa così un canale comunicativo autentico, attraverso cui i ragazzi possono raccontarsi, sperimentare ruoli diversi e costruire nuove forme di relazione.

Particolarmente rilevante è anche la dimensione dell'attività motoria svolta in ambiente naturale, che permette agli studenti di vivere esperienze dinamiche e coinvolgenti, favorendo il rispetto dell'ambiente, la collaborazione e la capacità di affrontare sfide in contesti non strutturati. Queste esperienze contribuiscono alla formazione di cittadini consapevoli, responsabili e attenti ai valori civili e ambientali.

La pratica sportiva e il gioco di squadra assumono un ruolo centrale nel promuovere inclusione, cooperazione e rispetto delle regole condivise. Attraverso il confronto, la collaborazione e la gestione dei conflitti, gli studenti imparano a riconoscere il valore dell'altro, a costruire relazioni positive e a sviluppare competenze sociali fondamentali per la convivenza civile.

L'integrazione dell'educazione motoria nel progetto formativo della scuola media contribuisce dunque a creare un ambiente educativo dinamico, accogliente e orientato al benessere globale degli studenti, nel quale il movimento diventa strumento di crescita personale, relazione e partecipazione attiva alla vita scolastica.

Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	COIC853004
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Ragazzi in movimento

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
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO

Tipo modulo	Attività ricreative e ludiche
Titolo modulo	257529 - Spazi creativi

Descrizione

Le attività ricreative e ludiche rappresentano un elemento significativo anche nel percorso educativo della scuola secondaria di primo grado, poiché offrono agli studenti occasioni per apprendere attraverso l'esperienza, la creatività e la partecipazione attiva. In questa fase evolutiva, caratterizzata da cambiamenti cognitivi, emotivi e relazionali, il contesto ludicocreativo favorisce un clima sereno e inclusivo, nel quale i ragazzi possono esprimersi liberamente, sperimentare nuove forme di comunicazione e consolidare competenze sociali e collaborative.

All'interno del percorso trovano spazio attività come pitture murali e interventi artistici collettivi, che permettono agli studenti di lavorare in gruppo, condividere idee e contribuire alla valorizzazione degli spazi scolastici. La realizzazione di murali stimola la creatività, rafforza il senso di appartenenza alla comunità scolastica e consente di sviluppare capacità espressive più mature, attraverso l'uso consapevole del colore, della composizione e del linguaggio visivo. Si tratta di esperienze che uniscono dimensione artistica, progettazione condivisa e responsabilità collettiva.

Accanto a queste attività, gli studenti sono coinvolti in laboratori manuali e creativi, che favoriscono lo sviluppo della motricità fine, della concentrazione e della capacità di portare a termine un progetto complesso. L'utilizzo di materiali diversi – carta, tessuti, elementi naturali, tecniche di riciclo creativo – permette ai ragazzi di sperimentare, costruire oggetti, elaborare soluzioni originali e valorizzare il processo creativo come momento di crescita personale e di espressione identitaria.

Il gioco mantiene un ruolo educativo importante anche nella scuola media, pur assumendo forme più strutturate e cooperative. Attività ludiche come giochi di ruolo, dinamiche di gruppo, sfide collaborative e percorsi motori o logici permettono agli studenti di esercitare capacità decisionali, di problem solving e di gestione delle emozioni. Queste esperienze favoriscono l'inclusione, poiché tutti possono partecipare secondo le proprie attitudini, contribuendo alla costruzione di relazioni positive e al riconoscimento delle diversità come risorsa.

Un ruolo centrale è svolto anche dalle attività teatrali, che offrono agli studenti un potente strumento per esplorare emozioni, potenziare le capacità comunicative e sviluppare consapevolezza corporea e vocale. Attraverso giochi teatrali, improvvisazioni, drammatizzazioni e piccole messe in scena, i ragazzi imparano a gestire la propria presenza nello spazio, a modulare la voce, a

	collaborare con i compagni e a costruire narrazioni condivise. Il teatro diventa così un laboratorio di espressione e relazione, capace di favorire l'autostima, la gestione delle emozioni e la capacità di mettersi nei panni degli altri. Nel loro insieme, le attività ricreative, artistiche e teatrali contribuiscono a rendere la scuola un ambiente dinamico, accogliente e ricco di stimoli, nel quale il benessere degli studenti è al centro del processo educativo. Il gioco e la creatività diventano strumenti fondamentali per sostenere una crescita armonica, promuovere l'autostima e accompagnare i ragazzi nel loro percorso di maturazione emotiva, sociale e relazionale.
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	COIC853004
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Spazi creativi

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
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria; sport, gioco didattico
Titolo modulo	257503 - Corpo, gioco e benessere

Descrizione	N. 3 MODULI L'educazione motoria rappresenta un ambito privilegiato per promuovere esperienze cognitive, sociali, culturali e affettive, costituendo un elemento fondamentale nel percorso di crescita degli alunni. Attraverso il movimento, che si esprime in una vasta gamma di gesti – dalla mimica del volto alla danza, fino alle diverse attività sportive – gli studenti hanno l'opportunità di conoscere il proprio corpo, esplorare lo spazio circostante e sviluppare modalità efficaci di comunicazione e relazione con gli altri. La conquista di abilità motorie e la possibilità di sperimentare il successo delle proprie azioni generano gratificazione, rafforzano l'autostima e favoriscono un ampliamento progressivo dell'esperienza personale, arricchita da stimoli sempre nuovi. L'attività motoria e sportiva contribuisce inoltre allo sviluppo della capacità di modulare e controllare le emozioni, soprattutto nelle situazioni in cui i bambini sperimentano la vittoria o la sconfitta. La dimensione corporea diventa così un canale privilegiato attraverso cui esprimere bisogni comunicativi e disagi che non sempre trovano spazio nel linguaggio verbale. In questo senso, il movimento assume un valore educativo profondo, facilitando l'espressione di sé e sostenendo il benessere psicofisico degli alunni. Particolarmente significativa è anche l'attività motoria svolta in ambiente naturale, che rappresenta un elemento determinante per un'azione educativa integrata e per la formazione di futuri cittadini consapevoli e rispettosi dei valori umani, civili e ambientali. Partecipare ad attività motorie e sportive significa condividere esperienze di gruppo, favorire l'inserimento di alunni con diverse forme di diversità e valorizzare la cooperazione e il lavoro di squadra. Il gioco e lo sport si configurano come mediatori e facilitatori di relazioni e incontri, promuovendo il rispetto di regole condivise e dei valori etici che costituiscono la base della convivenza civile. L'integrazione dell'educazione motoria all'interno del progetto contribuisce dunque a costruire un ambiente formativo inclusivo, dinamico e orientato al benessere globale degli studenti, in cui il movimento diventa strumento di crescita personale, relazione e partecipazione.
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	COIC853004

Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Corpo, gioco e benessere

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
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Attività ricreative e ludiche
Titolo modulo	257514 - Colori, mani e immaginazione

Descrizione	Le attività ricreative e ludiche costituiscono un elemento essenziale nel percorso educativo della scuola primaria, poiché permettono ai bambini di apprendere attraverso il gioco, la creatività e l'esplorazione attiva. Il contesto ludico favorisce un clima sereno e motivante, nel quale gli alunni possono esprimersi liberamente, sperimentare nuove forme di comunicazione e sviluppare competenze sociali, emotive e relazionali in modo naturale e spontaneo. All'interno del percorso trovano spazio attività come pitture murali, che consentono ai bambini di lavorare in gruppo, condividere idee e contribuire alla realizzazione di un prodotto collettivo che valorizza l'ambiente scolastico. La creazione di murali stimola la fantasia, rafforza il senso di appartenenza e permette di sviluppare capacità espressive attraverso il colore, la forma e la composizione visiva. Si tratta di un'attività che unisce dimensione artistica, collaborazione e responsabilità condivisa. Accanto a queste esperienze, i bambini sono coinvolti in lavoretti manuali, laboratori creativi e attività manipolative che favoriscono lo sviluppo della motricità fine, della concentrazione e della capacità di portare a termine un progetto. Attraverso l'uso di materiali diversi – carta, stoffa, elementi naturali, riciclo creativo – gli alunni sperimentano tecniche, costruiscono oggetti, inventano soluzioni e imparano a valorizzare il processo creativo tanto quanto il risultato finale. Il gioco, nelle sue diverse forme – simbolico, cooperativo, motorio o strutturato – rimane un potente strumento educativo. Le attività ludiche permettono ai bambini di imparare a rispettare regole condivise, a collaborare, a prendere decisioni e a gestire situazioni nuove. Le dinamiche di gruppo che si creano durante il gioco favoriscono l'inclusione, poiché tutti gli alunni possono partecipare secondo le proprie capacità, contribuendo alla costruzione di relazioni positive e alla valorizzazione delle diversità. Queste esperienze ricreative, artistiche e manuali contribuiscono a rendere la scuola un ambiente accogliente, dinamico e ricco di stimoli, nel quale il benessere dei bambini è al centro del processo educativo. Il gioco e la creatività diventano strumenti fondamentali per sostenere una crescita armonica, promuovere l'autostima e accompagnare gli alunni nel loro percorso di maturazione emotiva, sociale e relazionale.
Data inizio prevista	10/06/2026

Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	COIC853004
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Colori, mani e immaginazione

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
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria; sport, gioco didattico
Titolo modulo	257506 - Corpo, gioco e benessere

Descrizione	N. 3 MODULI L'educazione motoria rappresenta un ambito privilegiato per promuovere esperienze cognitive, sociali, culturali e affettive, costituendo un elemento fondamentale nel percorso di crescita degli alunni. Attraverso il movimento, che si esprime in una vasta gamma di gesti – dalla mimica del volto alla danza, fino alle diverse attività sportive – gli studenti hanno l'opportunità di conoscere il proprio corpo, esplorare lo spazio circostante e sviluppare modalità efficaci di comunicazione e relazione con gli altri. La conquista di abilità motorie e la possibilità di sperimentare il successo delle proprie azioni generano gratificazione, rafforzano l'autostima e favoriscono un ampliamento progressivo dell'esperienza personale, arricchita da stimoli sempre nuovi. L'attività motoria e sportiva contribuisce inoltre allo sviluppo della capacità di modulare e controllare le emozioni, soprattutto nelle situazioni in cui i bambini sperimentano la vittoria o la sconfitta. La dimensione corporea diventa così un canale privilegiato attraverso cui esprimere bisogni comunicativi e disagi che non sempre trovano spazio nel linguaggio verbale. In questo senso, il movimento assume un valore educativo profondo, facilitando l'espressione di sé e sostenendo il benessere psicofisico degli alunni. Particolarmente significativa è anche l'attività motoria svolta in ambiente naturale, che rappresenta un elemento determinante per un'azione educativa integrata e per la formazione di futuri cittadini consapevoli e rispettosi dei valori umani, civili e ambientali. Partecipare ad attività motorie e sportive significa condividere esperienze di gruppo, favorire l'inserimento di alunni con diverse forme di diversità e valorizzare la cooperazione e il lavoro di squadra. Il gioco e lo sport si configurano come mediatori e facilitatori di relazioni e incontri, promuovendo il rispetto di regole condivise e dei valori etici che costituiscono la base della convivenza civile. L'integrazione dell'educazione motoria all'interno del progetto contribuisce dunque a costruire un ambiente formativo inclusivo, dinamico e orientato al benessere globale degli studenti, in cui il movimento diventa strumento di crescita personale, relazione e partecipazione.
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	COIC853004

Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Corpo, gioco e benessere

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
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Attività ricreative e ludiche
Titolo modulo	257537 - Spazi creativi

Descrizione

Le attività ricreative e ludiche rappresentano un elemento significativo anche nel percorso educativo della scuola secondaria di primo grado, poiché offrono agli studenti occasioni per apprendere attraverso l'esperienza, la creatività e la partecipazione attiva. In questa fase evolutiva, caratterizzata da cambiamenti cognitivi, emotivi e relazionali, il contesto ludicocreativo favorisce un clima sereno e inclusivo, nel quale i ragazzi possono esprimersi liberamente, sperimentare nuove forme di comunicazione e consolidare competenze sociali e collaborative.

All'interno del percorso trovano spazio attività come pitture murali e interventi artistici collettivi, che permettono agli studenti di lavorare in gruppo, condividere idee e contribuire alla valorizzazione degli spazi scolastici. La realizzazione di murali stimola la creatività, rafforza il senso di appartenenza alla comunità scolastica e consente di sviluppare capacità espressive più mature, attraverso l'uso consapevole del colore, della composizione e del linguaggio visivo. Si tratta di esperienze che uniscono dimensione artistica, progettazione condivisa e responsabilità collettiva.

Accanto a queste attività, gli studenti sono coinvolti in laboratori manuali e creativi, che favoriscono lo sviluppo della motricità fine, della concentrazione e della capacità di portare a termine un progetto complesso. L'utilizzo di materiali diversi – carta, tessuti, elementi naturali, tecniche di riciclo creativo – permette ai ragazzi di sperimentare, costruire oggetti, elaborare soluzioni originali e valorizzare il processo creativo come momento di crescita personale e di espressione identitaria.

Il gioco mantiene un ruolo educativo importante anche nella scuola media, pur assumendo forme più strutturate e cooperative. Attività ludiche come giochi di ruolo, dinamiche di gruppo, sfide collaborative e percorsi motori o logici permettono agli studenti di esercitare capacità decisionali, di problem solving e di gestione delle emozioni. Queste esperienze favoriscono l'inclusione, poiché tutti possono partecipare secondo le proprie attitudini, contribuendo alla costruzione di relazioni positive e al riconoscimento delle diversità come risorsa.

Un ruolo centrale è svolto anche dalle attività teatrali, che offrono agli studenti un potente strumento per esplorare emozioni, potenziare le capacità comunicative e sviluppare consapevolezza corporea e vocale. Attraverso giochi teatrali, improvvisazioni, drammatizzazioni e piccole messe in scena, i ragazzi imparano a gestire la propria presenza nello spazio, a modulare la voce, a

	collaborare con i compagni e a costruire narrazioni condivise. Il teatro diventa così un laboratorio di espressione e relazione, capace di favorire l'autostima, la gestione delle emozioni e la capacità di mettersi nei panni degli altri. Nel loro insieme, le attività ricreative, artistiche e teatrali contribuiscono a rendere la scuola un ambiente dinamico, accogliente e ricco di stimoli, nel quale il benessere degli studenti è al centro del processo educativo. Il gioco e la creatività diventano strumenti fondamentali per sostenere una crescita armonica, promuovere l'autostima e accompagnare i ragazzi nel loro percorso di maturazione emotiva, sociale e relazionale.
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	COIC853004
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Spazi creativi

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
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria; sport, gioco didattico
Titolo modulo	257508 - Corpo, gioco e benessere
Descrizione	L'educazione motoria rappresenta un ambito privilegiato per promuovere esperienze cognitive, sociali, culturali e affettive, costituendo un elemento fondamentale nel percorso di crescita degli alunni. Attraverso il movimento, che si esprime in una vasta gamma di gesti – dalla mimica del volto alla danza, fino alle diverse attività sportive – gli studenti hanno l'opportunità di conoscere il proprio corpo, esplorare lo spazio circostante e sviluppare modalità efficaci di comunicazione e relazione con gli altri. La conquista di abilità motorie e la possibilità di sperimentare il successo delle proprie azioni generano gratificazione, rafforzano l'autostima e favoriscono un ampliamento progressivo dell'esperienza personale, arricchita da stimoli sempre nuovi. L'attività motoria e sportiva contribuisce inoltre allo sviluppo della capacità di modulare e controllare le emozioni, soprattutto nelle situazioni in cui i bambini sperimentano la vittoria o la sconfitta. La dimensione corporea diventa così un canale privilegiato attraverso cui esprimere bisogni comunicativi e disagi che non sempre trovano spazio nel linguaggio verbale. In questo senso, il movimento assume un valore educativo profondo, facilitando l'espressione di sé e sostenendo il benessere psicofisico degli alunni. Particolarmente significativa è anche l'attività motoria svolta in ambiente naturale, che rappresenta un elemento determinante per un'azione educativa integrata e per la formazione di futuri cittadini consapevoli e rispettosi dei valori umani, civili e ambientali. Partecipare ad attività motorie e sportive significa condividere esperienze di gruppo, favorire l'inserimento di alunni con diverse forme di diversità e valorizzare la cooperazione e il lavoro di squadra. Il gioco e lo sport si configurano come mediatori e facilitatori di relazioni e incontri, promuovendo il rispetto di regole condivise e dei valori etici che costituiscono la base della convivenza civile. L'integrazione dell'educazione motoria all'interno del progetto contribuisce dunque a costruire un ambiente formativo inclusivo, dinamico e orientato al benessere globale degli studenti, in cui il movimento diventa strumento di crescita personale, relazione e partecipazione.

Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	COIC853004
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Corpo, gioco e benessere

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
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	257417 - English in action
Descrizione	Le attività di storytelling assumono un ruolo centrale all'interno del percorso educativo dei bambini e rappresentano uno strumento particolarmente efficace anche nell'insegnamento precoce della lingua inglese. La narrazione, infatti, costituisce un'esperienza completa e coinvolgente che favorisce atteggiamenti positivi nei confronti della lingua straniera, percepita non come un contenuto astratto, ma come un contesto comunicativo autentico. Attraverso le storie, i bambini sviluppano capacità di ascolto, attenzione e concentrazione, mentre vengono stimolati nella fantasia, nell'immaginazione e nella partecipazione emotiva. Dal punto di vista linguistico, le storie selezionate per il percorso presentano caratteristiche tipiche della lingua parlata, come rime, suoni onomatopeici, intonazioni marcate e ripetizioni lessicali. Questi elementi facilitano la comprensione e offrono ai bambini numerose opportunità di imitazione, sostenendo l'uso della memoria e incoraggiando la formulazione di previsioni. Tale processo contribuisce a rafforzare la fiducia in sé e nelle proprie abilità comunicative, rendendo l'apprendimento più naturale, spontaneo e motivante. Le attività successive alla narrazione sono progettate per favorire un coinvolgimento attivo e multisensoriale. Proposte come listen and repeat, listen and do o listen and participate permettono ai bambini di interagire con la lingua in modo dinamico, consolidando strutture linguistiche e lessicali attraverso l'azione. Un ruolo particolarmente significativo è svolto dalle attività manuali e dalle rappresentazioni per immagini, che costituiscono una fase essenziale del percorso di storytelling. I supporti visivi chiariscono il significato dei vocaboli utilizzati nella storia e fungono da stimolo per ricordare, rielaborare e ri-narrare gli eventi, favorendo un apprendimento più profondo e duraturo. L'integrazione di queste attività all'interno del progetto contribuisce a creare un ambiente di apprendimento ricco, inclusivo e motivante, nel quale la lingua inglese viene appresa in modo naturale e significativo, attraverso esperienze narrative che valorizzano la dimensione emotiva, relazionale e cognitiva dei bambini.
Data inizio prevista	10/06/2026

Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	COIC853004
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

English in action

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
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Attività ricreative e ludiche
Titolo modulo	257512 - Colori, mani e immaginazione

Descrizione	Le attività ricreative e ludiche costituiscono un elemento essenziale nel percorso educativo della scuola primaria, poiché permettono ai bambini di apprendere attraverso il gioco, la creatività e l'esplorazione attiva. Il contesto ludico favorisce un clima sereno e motivante, nel quale gli alunni possono esprimersi liberamente, sperimentare nuove forme di comunicazione e sviluppare competenze sociali, emotive e relazionali in modo naturale e spontaneo. All'interno del percorso trovano spazio attività come pitture murali, che consentono ai bambini di lavorare in gruppo, condividere idee e contribuire alla realizzazione di un prodotto collettivo che valorizza l'ambiente scolastico. La creazione di murali stimola la fantasia, rafforza il senso di appartenenza e permette di sviluppare capacità espressive attraverso il colore, la forma e la composizione visiva. Si tratta di un'attività che unisce dimensione artistica, collaborazione e responsabilità condivisa. Accanto a queste esperienze, i bambini sono coinvolti in lavoretti manuali, laboratori creativi e attività manipolative che favoriscono lo sviluppo della motricità fine, della concentrazione e della capacità di portare a termine un progetto. Attraverso l'uso di materiali diversi – carta, stoffa, elementi naturali, riciclo creativo – gli alunni sperimentano tecniche, costruiscono oggetti, inventano soluzioni e imparano a valorizzare il processo creativo tanto quanto il risultato finale. Il gioco, nelle sue diverse forme – simbolico, cooperativo, motorio o strutturato – rimane un potente strumento educativo. Le attività ludiche permettono ai bambini di imparare a rispettare regole condivise, a collaborare, a prendere decisioni e a gestire situazioni nuove. Le dinamiche di gruppo che si creano durante il gioco favoriscono l'inclusione, poiché tutti gli alunni possono partecipare secondo le proprie capacità, contribuendo alla costruzione di relazioni positive e alla valorizzazione delle diversità. Queste esperienze ricreative, artistiche e manuali contribuiscono a rendere la scuola un ambiente accogliente, dinamico e ricco di stimoli, nel quale il benessere dei bambini è al centro del processo educativo. Il gioco e la creatività diventano strumenti fondamentali per sostenere una crescita armonica, promuovere l'autostima e accompagnare gli alunni nel loro percorso di maturazione emotiva, sociale e relazionale.
Data inizio prevista	10/06/2026

Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	COIC853004
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Colori, mani e immaginazione

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
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Attività ricreative e ludiche
Titolo modulo	257542 - Spazi creativi

Descrizione

Le attività ricreative e ludiche rappresentano un elemento significativo anche nel percorso educativo della scuola secondaria di primo grado, poiché offrono agli studenti occasioni per apprendere attraverso l'esperienza, la creatività e la partecipazione attiva. In questa fase evolutiva, caratterizzata da cambiamenti cognitivi, emotivi e relazionali, il contesto ludicocreativo favorisce un clima sereno e inclusivo, nel quale i ragazzi possono esprimersi liberamente, sperimentare nuove forme di comunicazione e consolidare competenze sociali e collaborative.

All'interno del percorso trovano spazio attività come pitture murali e interventi artistici collettivi, che permettono agli studenti di lavorare in gruppo, condividere idee e contribuire alla valorizzazione degli spazi scolastici. La realizzazione di murali stimola la creatività, rafforza il senso di appartenenza alla comunità scolastica e consente di sviluppare capacità espressive più mature, attraverso l'uso consapevole del colore, della composizione e del linguaggio visivo. Si tratta di esperienze che uniscono dimensione artistica, progettazione condivisa e responsabilità collettiva.

Accanto a queste attività, gli studenti sono coinvolti in laboratori manuali e creativi, che favoriscono lo sviluppo della motricità fine, della concentrazione e della capacità di portare a termine un progetto complesso. L'utilizzo di materiali diversi – carta, tessuti, elementi naturali, tecniche di riciclo creativo – permette ai ragazzi di sperimentare, costruire oggetti, elaborare soluzioni originali e valorizzare il processo creativo come momento di crescita personale e di espressione identitaria.

Il gioco mantiene un ruolo educativo importante anche nella scuola media, pur assumendo forme più strutturate e cooperative. Attività ludiche come giochi di ruolo, dinamiche di gruppo, sfide collaborative e percorsi motori o logici permettono agli studenti di esercitare capacità decisionali, di problem solving e di gestione delle emozioni. Queste esperienze favoriscono l'inclusione, poiché tutti possono partecipare secondo le proprie attitudini, contribuendo alla costruzione di relazioni positive e al riconoscimento delle diversità come risorsa.

Un ruolo centrale è svolto anche dalle attività teatrali, che offrono agli studenti un potente strumento per esplorare emozioni, potenziare le capacità comunicative e sviluppare consapevolezza corporea e vocale. Attraverso giochi teatrali, improvvisazioni, drammatizzazioni e piccole messe in scena, i ragazzi imparano a gestire la propria presenza nello spazio, a modulare la voce, a

	collaborare con i compagni e a costruire narrazioni condivise. Il teatro diventa così un laboratorio di espressione e relazione, capace di favorire l'autostima, la gestione delle emozioni e la capacità di mettersi nei panni degli altri. Nel loro insieme, le attività ricreative, artistiche e teatrali contribuiscono a rendere la scuola un ambiente dinamico, accogliente e ricco di stimoli, nel quale il benessere degli studenti è al centro del processo educativo. Il gioco e la creatività diventano strumenti fondamentali per sostenere una crescita armonica, promuovere l'autostima e accompagnare i ragazzi nel loro percorso di maturazione emotiva, sociale e relazionale.
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	COIC853004
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Spazi creativi

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
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	257424 - English in action
Descrizione	Le attività di storytelling assumono un ruolo centrale all'interno del percorso educativo dei bambini e rappresentano uno strumento particolarmente efficace anche nell'insegnamento precoce della lingua inglese. La narrazione, infatti, costituisce un'esperienza completa e coinvolgente che favorisce atteggiamenti positivi nei confronti della lingua straniera, percepita non come un contenuto astratto, ma come un contesto comunicativo autentico. Attraverso le storie, i bambini sviluppano capacità di ascolto, attenzione e concentrazione, mentre vengono stimolati nella fantasia, nell'immaginazione e nella partecipazione emotiva. Dal punto di vista linguistico, le storie selezionate per il percorso presentano caratteristiche tipiche della lingua parlata, come rime, suoni onomatopeici, intonazioni marcate e ripetizioni lessicali. Questi elementi facilitano la comprensione e offrono ai bambini numerose opportunità di imitazione, sostenendo l'uso della memoria e incoraggiando la formulazione di previsioni. Tale processo contribuisce a rafforzare la fiducia in sé e nelle proprie abilità comunicative, rendendo l'apprendimento più naturale, spontaneo e motivante. Le attività successive alla narrazione sono progettate per favorire un coinvolgimento attivo e multisensoriale. Proposte come listen and repeat, listen and do o listen and participate permettono ai bambini di interagire con la lingua in modo dinamico, consolidando strutture linguistiche e lessicali attraverso l'azione. Un ruolo particolarmente significativo è svolto dalle attività manuali e dalle rappresentazioni per immagini, che costituiscono una fase essenziale del percorso di storytelling. I supporti visivi chiariscono il significato dei vocaboli utilizzati nella storia e fungono da stimolo per ricordare, rielaborare e ri-narrare gli eventi, favorendo un apprendimento più profondo e duraturo. L'integrazione di queste attività all'interno del progetto contribuisce a creare un ambiente di apprendimento ricco, inclusivo e motivante, nel quale la lingua inglese viene appresa in modo naturale e significativo, attraverso esperienze narrative che valorizzano la dimensione emotiva, relazionale e cognitiva dei bambini.
Data inizio prevista	10/06/2026

Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	COIC853004
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

English in action

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
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