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

CANDIDATURA N. 15888

I.I.S. - "DON GEREMIA PISCOPO" ARZANO - NAIS092008
Prot. 0005469 del 12/06/2025
IV-2 (Uscita)

ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.I.S. "DON GEREMIA PISCOPO" - ARZANO
Codice meccanografico	NAIS092008
Tipo istituto	ISTITUTO SUPERIORE
Indirizzo	VIA NAPOLI 57 BIS
Provincia	NAPOLI
Comune	ARZANO
CAP	80022
Telefono	0815739781
Email	NAIS092008@istruzione.it
Sito web	www.iispiscopo.edu.it/
Numero Alunni	1342
Plessi	NAIS092008 NARC092017 NARC09250G NARI09201X NARI092508 NATF09201R NATF092505

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2025-2026
Istituto	NAIS092008 - I.I.S. "DON GEREMIA PISCOPO"
Codice candidatura	15888
Importo totale richiesto	€ 79.944,00

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - NUOVI PERCORSI 2	€ 79.944,00
TOTALE PROGETTI	€ 79.944,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	CUCIAMO IL NOSTRO FUTURO	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Laboratorio di make up: Armocromia & benessere	€ 5.601,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	MITI&LEGGENDE	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	IL SEGRETO E' NELLE MANI	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Pittura creativa su stoffa	€ 5.601,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	VERSO NUOVE METE 2	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	VERSO NUOVE METE	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	CINEFORUM	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	FILMAKING	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	LABORATORIO ARTISTICO-DIGITALE: FERMO IL TEMPO!	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	LINEA ALLA SCUOLA	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	ROBOTICA EDUCATIVA	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	grafica pubblicitaria	€ 5.601,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	GRAFICA TRIDIMENSIONALE	€ 5.601,00

TOTALE MODULI	€ 79.944,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: NUOVI PERCORSI 2
ESO4.6.A4
ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - NUOVI PERCORSI 2
Descrizione	Il piano estate rappresenta un'importante opportunità per il nostro istituto di accrescere ed arricchire la nostra offerta formativa con attività stimolanti e dinamiche che ci permettono di formare gli studenti in ambienti e condizioni informali consentendoci di lavorare sulla dimensione affettiva e relazionale che rappresenta il fulcro di una sana società. Tenendo conto della nostra mission e delle azioni attivate dal nostro istituto negli ultimi mese si è inteso, con questo piano strutturare laboratori che prediligano l'incontro con se stessi e con l'altro, che favoriscano lo scambio, il dialogo e la condivisione. Questo allo scopo di migliorare la qualità delle relazioni tra pari e tra gli studenti ed il corpo docente avendo cura di contenere tutte quelle situazioni di difficoltà e disagio individuale e socio relazionale che albergano tra i banchi delle nostre aule. Molti sono i giovani che vivono situazione di esclusione sociale per timidezza personale o per difficoltà relazionali legate a vissuti personali o a situazioni ambientali non favorevoli che necessitano di essere attenzionati, supportati ed incoraggiati in modo diverso e soprattutto nel rispetto della loro persona. Di qui l'idea di realizzare laboratori formativi che, grazie all'utilizzo di metodologie didattiche altamente inclusive, possano incidere positivamente sugli studenti che si mostrano demotivati verso lo studio e verso il sapere in generale . La pluralità di attività previste, inoltre, offre un ampio ventaglio di scelta che agevola la partecipazione e la sperimentazione individuale e sociale promuovendo un momento di "messa in gioco" in forma ludico-ricreativa. Gli obiettivi che le diverse attività intendono perseguire sono molteplici e meglio dettagliate nei singoli laboratori; in via generale si intende favorire lo sviluppo delle soft skills migliorando le perfomances individuali degli studenti e, contestualmente, sollecitare l'interesse verso attività funzionali alla loro crescita professionale.
Codice CUP	J54D25005010007
Data inizio prevista	15/09/2025

Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	14
Importo richiesto	€ 79.944,00

MODULO	
Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	130707 - CUCIAMO IL NOSTRO FUTURO
Descrizione	Il progetto intende avvicinare gli alunni all'arte del cucito, come realizzare capi di abbigliamento e accessori fatti a mano, incoraggiando la sperimentazione e l'espressione personale. Inoltre, il progetto si propone di sensibilizzare sul valore del lavoro manuale e dell'artigianato, promuovendo una maggiore consapevolezza dell'importanza della produzione sostenibile e del consumo consapevole. Obiettivi del corso – sviluppare la creatività e manualità – conoscere i tessuti, gli attrezzi e i materiali, saper abbinare i colori – imparare a cucire una tasca e una cerniera da interno ed esterno – confezionare piccoli oggetti e accessori di uso quotidiano per sé stessi o da regalare agli amici Il corso prevede la spiegazione delle nozioni base del cucito creativo e la realizzazione passo passo dei vari progetti proposti: realizzare un astuccio, dei cestini da basket, una pochette. Metodo didattico – Spiegazione della macchina da cucire e i suoi piedini – Utilizzo ed assistenza all'uso della macchina da cucire – Taglio dei tessuti – Assemblaggio dei materiali
Data inizio prevista	02/02/2026
Data fine prevista	30/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	NAIS092008
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

CUCIAMO IL NOSTRO FUTURO

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	130670 - CINEFORUM

Descrizione	Il laboratorio di cineforum rappresenta un'opportunità educativa coinvolgente e formativa, pensata per stimolare la riflessione critica, la consapevolezza sociale e la capacità di lettura delle opere audiovisive. Il laboratorio si sviluppa come un percorso strutturato in più incontri, durante i quali gli studenti non si limitano a guardare film, ma imparano a interpretarli, contestualizzarli e a discuterne in modo consapevole e partecipato. Il cineforum didattico, arricchito da discussioni guidate e dalla scrittura, da parte degli studenti, di recensioni, diventa uno spazio di apprendimento alternativo e inclusivo, capace di integrare linguaggi differenti e di rendere il cinema un ponte tra cultura, emozioni e conoscenza. Un'occasione preziosa per accompagnare gli studenti nella crescita personale e nella scoperta del mondo attraverso lo sguardo dei grandi registi. Obiettivi generali: Promuovere la formazione di una coscienza critica nei confronti dei messaggi trasmessi dai media audiovisivi. Stimolare il pensiero riflessivo e il dibattito su tematiche sociali, storiche, etiche e culturali. Rafforzare le competenze trasversali: comprensione, analisi, produzione e comunicazione. Favorire un uso consapevole e attivo del linguaggio cinematografico. Saper decodificare il linguaggio del cinema (inquadrature, montaggio, colonna sonora, ritmo narrativo). Sviluppare la capacità di interpretazione simbolica e contestualizzazione storica e culturale di un film. Incentivare la scrittura argomentativa e creativa (recensioni, riflessioni, storytelling). Imparare a lavorare in gruppo, esprimendo opinioni in modo costruttivo e rispettoso. Fasi di lavoro Fase 1 – Introduzione al linguaggio cinematografico Presentazione del progetto. Introduzione ai principali elementi del linguaggio filmico: inquadrature, piani, montaggio, musica, luci. Fase 2 – Visione guidata dei film Selezione di film rappresentativi di diverse tematiche e generi.

	Ogni incontro sarà cosi strutturato: Introduzione al film e al contesto storico/sociale. Proiezione del film. Discussione collettiva guidata Recensione redatta dagli studenti in gruppi di lavoro Fase 3 – Restituzione e valutazione finale Valutazione partecipata dell'esperienza (questionari, discussione metacognitiva). Riflessione su quanto appreso in termini di contenuti, competenze, consapevolezza. Metodologia di lavoro Ogni incontro si apre con una breve introduzione al film, in cui si forniscono informazioni essenziali su regista, contesto storico-culturale, genere e stile. Dopo la visione, si lascia spazio al confronto collettivo: gli studenti sono invitati a esprimere le proprie impressioni, analizzare i personaggi, le scelte narrative e stilistiche, cogliere i messaggi espliciti e impliciti dell'opera. Il laboratorio sarà arricchito da attività pratiche come la scrittura di recensioni, promuovendo, in questo modo, lo sviluppo di competenze trasversali: il pensiero critico, la comunicazione efficace, la capacità argomentativa e il lavoro di gruppo.
Data inizio prevista	02/02/2026
Data fine prevista	30/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	NAIS092008
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

CINEFORUM

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	130869 - FILMAKING
Descrizione	Il Laboratorio intende fornire le competenze tecniche e le conoscenze circa le fasi di realizzazione di un prodotto audio visivo: dalla progettazione alla post- produzione. Obiettivi dell'attività: -fornire adeguate conoscenze e competenze tecniche relative ai processi di produzione audiovisiva (in particolare alle fasi di montaggio) -conoscere la terminologia tecnica del settore cine-audiovisivo -migliorare l'apprendimento e le competenze trasversali dei singoli partecipanti attraverso una didattica per competenze -creare un'ambiente scolastico volto all'accoglienza, all'inclusione e valorizzazione delle potenzialità degli alunni, in modo da costruire e consolidare l'alleanza con la scuola -stimolare creatività ed interesse verso il mondo cinematografico -sviluppare capacità comunicative, di collaborazione partecipazione democratica -favorire il confronto con gli adulti al fine di valorizzare diffondere le risorse educative. -diminuire i casi di abbandono e discontinuità alla presenza scolastica. I Contenuti: il linguaggio audiovisivo; il montaggio, le sue caratteristiche e tipologie; terminologia tecnica del cineaudiovisivo; teorie e tecniche di montaggio attraverso l'utilizzo dei relativi software e apparecchiature;l'ambiente sonoro (sincronizzazione e l'importanza dei suoni, rumori e disturbi); ambiente grafico (sfondi statici, dinamici, i colori); realizzazione di un prodotto finale.
Data inizio prevista	02/02/2026
Data fine prevista	30/04/2026
Sede dove è previsto il modulo	NAIS092008
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

FILMAKING

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	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	130846 - MITI&LEGGENDE

Descrizione	Il laboratorio proposto è di natura fortemente esperenziale che guida gli studenti alla scoperta della stupenda Partenope. Napoli è una città stratificata, palinsesto di storie, credenze, culture che si intrecciano in ogni vicolo, piazza e monumento. Il laboratorio nasce con l'intento di offrire agli studenti un'opportunità formativa fuori dalle mura scolastiche, per esplorare il territorio attraverso itinerari guidati che non solo raccontano fatti storici, ma restituiscono la dimensione umana, mitologica e popolare di Napoli. I luoghi scelti – dai Decumani al Rione Sanità, da Castel dell'Ovo a Pizzofalcone, dal Cimitero delle Fontanelle a Spaccanapoli – diventano spazi didattici in cui gli studenti possono connettere la conoscenza teorica con l'esperienza diretta. Un viaggio che unisce storia e antropologia, miti e leggende, racconti orali e testimonianze visive, per costruire una consapevolezza profonda e partecipata della propria identità culturale. Obiettivi Favorire la conoscenza e la valorizzazione del patrimonio culturale e antropologico di Napoli Stimolare negli studenti uno sguardo critico e consapevole sul territorio che abitano Promuovere l'approccio interdisciplinare alla conoscenza del paesaggio urbano Sviluppare competenze di osservazione, ascolto attivo e narrazione Incoraggiare l'interazione con le memorie orali e le tradizioni popolari Promuovere lo sviluppo del senso di appartenenza per il proprio territorio di vita Fasi attuative Fase 1. Conoscenza ed introduzione Conoscenza del gruppo classe e presentazione delle attività La storia urbana di Napoli, l'antropologia del sacro e del profano, la funzione del mito e della leggenda nella costruzione dell'identità cittadina. Discussione guidata su "Cosa conosciamo di Napoli?" "Quali sono i luoghi simbolici della nostra città?"

	Fase 2. Uscite sul territorio Gli studenti effettueranno, opportunamente guidati, visite strutturate con esperti di settore.Ogni uscita sarà una scoperta grazie alla quale gli studenti grazie a racconti, attività esperienziali e interattive (osservazione di segni e simboli, visite presso musei, luoghi di interesse, etc,) conosceranno una nuova dimensione di Napoli scoprendone bellezze e tesori fisici e culturali ma soprattutto scopriranno l'anima della città. Le uscite avranno un sapore diverso e nuovo e contempleranno diversi percorsi, tra cui: Rione Sanità: dalla Napoli romana alle catacombe, passando per il culto di San Gennaro e Totò. Centro Storico (Spaccanapoli e Decumani): le stratificazioni greco-romane, il culto delle anime pezzentelle. Castel dell'Ovo e Monte Echia: il mito della sirena Partenope e le origini leggendarie della città. Pizzofalcone: le colonie greche e le trasformazioni urbane nei secoli. Fase 2. Uscite sul territorio Fase 3 Rielaborazione creativa e restituzione Produzione di una mappa emotiva della città: un collage di storie, luoghi, suoni e immagini. Realizzazione di una mostra finale o evento scolastico per condividere il percorso con la comunità
Data inizio prevista	04/05/2026
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	NAIS092008
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

MITI&LEGGENDE

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	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	130723 - IL SEGRETO E' NELLE MANI

Descrizione	Il laboratorio vuole essere un'occasione per far conoscere e promuovere una forma di espressione artistica di grande impatto sociale che si è evoluta negli ultimi anni, fino ad assumere la valenza di arte a tutti gli effetti. Il laboratorio promuove l'espressione artistica favorendo lo sviluppo del linguaggio creativo, del senso estetico, della progettualità, della capacità di pianificazione di un lavoro e dell'espressione creativa del sé. OBIETTIVI • Apprendere le tecniche di base del disegno finalizzato alla progettazione dell'opera. • Apprendere i rudimenti della teoria dei colori e l'utilizzo degli stessi secondo le regole dell'armonia cromatica. • Collaborare in maniera attiva alla stesura di un progetto, rispettando ruoli, funzioni e competenze individuali personali ed altrui. • Scoprire e sviluppare le proprie potenzialità, aumentando la propria autostima. CONTENUTI PRIMA FASE • Introduzione alla street art (dove, come e perché nasce la street art; i pionieri del movimento e tecniche inizialmente usate). • I principali materiali utilizzati (pennelli, spray, marker) per produrre stencil. • Le tecniche di lavoro (tecniche e riproduzione con stencil, murales e graffiti e altre forme per le decorazioni urbane). • Applicazioni pratiche. SECONDA FASE • Il tema. • Lo sfondo. • La riproduzione del tema su parete. • Il riempimento: tecniche di lavoro. • La rifinitura del lavoro. • Le attività relative alla seconda fase prevedono la messa in pratica delle tecniche apprese per trasformare l'angolo degradato prescelto con la creatività. Scelta del tema e dell'opera da realizzare, ripartizione del lavoro fra i partecipanti. COMPETENZE COMPETENZE TECNICHE • Saper pianificare il lavoro da svolgere secondo una logica tecnico-operativa. • Saper riportare il disegno su una parete rispettandone le proporzioni. • Saper utilizzare i colori adeguati.

	• Saper effettuare i riempimenti e le sfumature. 33 • Saper valorizzare i particolari del disegno per dare maggiore incisività al messaggio. COMPETENZE TRASVERSALI • Saper lavorare in gruppo. • Saper riconoscere le competenze ed abilità altrui. • Saper definire un piano di lavoro finalizzandolo al perseguimento di un obiettivo.
Data inizio prevista	12/01/2026
Data fine prevista	30/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	NAIS092008
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

IL SEGRETO E' NELLE MANI

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	130617 - LABORATORIO ARTISTICO-DIGITALE: FERMO IL TEMPO!

Descrizione	Il laboratorio di fotografia è pensato per educare i ragazzi a sviluppare uno sguardo più consapevole nei confronti dell'immagine. Questo momento formativo coniuga aspetti tecnico-artistici per orientare gli studenti a cogliere momenti e aspetti della realtà spesso trascurati. Il laboratorio favorisce lo sviluppo di un pensiero dinamico, attivo e critico, promuovendo la crescita di cittadini completi e consapevoli. OBIETTIVI Gli obiettivi del laboratorio sono: • Esprimere i propri sentimenti in modo semplice e diretto, partendo dalle impressioni e emozioni suscitate dalla realtà. • Dare forma al proprio pensiero attraverso il mezzo fotografico. • Utilizzare la fotografia per osservare il mondo da prospettive e punti di vista diversi. • Raccontare il mondo in cui vivono, raccontare se stessi, imparare a conoscersi e a rappresentarsi attraverso le immagini, grazie all'apprendimento delle tecniche fotografiche di base. • Stimolare la curiosità sulla quotidianità. CONTENUTI Il laboratorio si svilupperà seguendo queste fasi operative: Fase 1: Presentazione delle attività • Conoscenza del gruppo di lavoro. • Individuazione delle conoscenze e competenze rispetto all'attività da avviare. Fase 2: Nozioni tecniche e teoriche • Introduzione allo strumento fotografico e alle caratteristiche della fotografia. • Primo avvicinamento alla fotografia e composizione dell'inquadratura. o Linguaggio tecnico. o Luci e la loro funzione. o Tecniche di messa a fuoco. Fase 3: Attività fotografica • Raccontare e vedere il mondo attraverso l'obiettivo della macchina fotografica. • Applicazione delle nozioni acquisite e delle abilità individuali. • Assegnazione di compiti semplici ai singoli partecipanti. • Feedback tecnico per rivedere criticamente il lavoro realizzato e fornire suggerimenti. • Elementi tecnici e compositivi per realizzare un reportage fotografico. Fase 4: Preparazione del backstage finale 37

	• Proiezione del backstage in occasione della rappresentazione finale. RISULTATI ATTESI • Sviluppare la creatività. • Sperimentare linguaggi espressivi. • Migliorare le capacità descrittive. • Osservare la realtà circostante mediante lo strumento fotografico. • Esprimere la propria emotività attraverso le immagini. • Raccontare la realtà quotidiana attraverso le immagini. • Migliorare le capacità di lavoro in gruppo. • Realizzare un book dell'intera attività progettuale. • Realizzare scatti liberi di momenti significativi. METODOLOGIA Il laboratorio adotta un approccio metodologico pratico e interattivo, che incoraggia la partecipazione attiva degli studenti. Le attività sono progettate per stimolare la creatività e il pensiero critico attraverso l'uso della fotografia. Gli studenti lavoreranno sia individualmente che in gruppo, favorendo lo sviluppo di competenze collaborative. Ogni fase del laboratorio prevede momenti di feedback e riflessione per migliorare continuamente le abilità tecniche e artistiche dei partecipanti. L'integrazione di teoria e pratica permetterà agli studenti di applicare immediatamente le conoscenze acquisite, consolidando così l'apprendimento.
Data inizio prevista	04/05/2026
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	NAIS092008
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

LABORATORIO ARTISTICO-DIGITALE: FERMO IL TEMPO!

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	130693 - LINEA ALLA SCUOLA

Descrizione	Il laboratorio, dal forte taglio giornalistico, intende rafforzare le competenze linguistico-comunicative degli studenti e, contestualmente, formarli alla corretta informazione aiutandoli a discernere la veridicità e validità delle notizie e a sviluppare un sano senso critico verso le informazioni. L'idea è di simulare una redazione giornalistica così da far sperimentare agli studenti, in maniera pratica, un contesto professionale nuovo ed innovativo che consenta loro di esprimere anche il proprio potenziale creativo. Grazie a un approccio laboratoriale e partecipativo, gli studenti potranno sperimentare direttamente l'utilizzo di strumenti digitali e acquisire competenze specifiche per la creazione di contenuti radiofonici, televisivi e giornalistici. Svilupperanno, inoltre, una capacità di analisi critica dei media, utilizzando in maniera consapevole la tecnologia. Parte del corso sarà impiegato per attività incentrate sulla scrittura creativa, in modo che l'utilizzo del digitale si coniughi con la capacità di tirare fuori la parte più estrosa e caratterizzante di ciascun allievo. Gli obiettivi che si intendono perseguire sono: -migliorare e potenziare le capacità comunicative -affinare le capacità di problem solving e problem setting; -ampliare ed arricchire le abilità di scrittura, comprensione ed espressione; -favorire lo sviluppo di un senso critico della realtà e dell'informazione -promuovere la nascita di momenti di condivisione e collaborazione -creare team di lavoro innovativi Il laboratorio intende offrire loro momenti formativi interessanti e coinvolgenti che possano incidere positivamente sullo sviluppo della loro persona. La presenza di numerose forme di disagio, espresse ed inespresse, nei nostri studenti è sintomatico del loro bisogno di aiuto che deve essere colto in tempo e soprattutto deve essere contenuto e contrastato. Per tale motivo, il laboratorio, che per tipologia di attività e metodologia, ben si presta ad accogliere e a far sperimentare, rappresenta un'importante opportunità per raggiungere alcuni target di giovani che presentano scarsa motivazione allo studio e tendenza all'evasione scolastica. I risultati attesi che si auspica di perseguire sono:

	•Migliorare le competenze socio-relazionali; •Migliorare la comprensione e la produzione di testi di cronaca; •Affinare la capacità critica assumendo uno sguardo ed un pensiero attivo verso la realtà e le notizie in generale; •Analizzare il linguaggio giornalistico; •Migliorare le competenze di ricerca di informazioni; •Conoscere e utilizzare lo strumento giornalistico dell'intervista; •Utilizzare e produrre strumenti multimediali per la comunicazione. •Migliorare il livello di partecipazione e condivisone sociale ad un progetto •Miglioramento del rapporto con il sapere e rinnovato attaccamento verso l'istituzione scolastica con ricaduta positivi sulla qualità della frequenza e dell'apprendimento;
Data inizio prevista	02/02/2026
Data fine prevista	30/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	NAIS092008
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

LINEA ALLA SCUOLA

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	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	130904 - Laboratorio di make up: Armocromia & benessere

Descrizione	Il laboratorio di make-up, nasce come spazio creativo e stimolante che offre agli studenti un momento di riflessione generale sulla persona e sulla cura della persona non limitandosi solo a fornire imput di make up bensi associando al make up elementi di benessere psico-fisico. Il laboratorio, infatti, è nato con l'intento di andare oltre l'estetica, e accompagna i partecipanti in un percorso che unisce tecnica, espressione personale e benessere interiore. Il vero cuore del laboratorio non è solo il trucco in sé ma il modo in cui ogni persona impara a guardarsi allo specchio con occhi nuovi. Il make-up diventa così strumento di gioco, conoscenza e consapevolezza, un linguaggio silenzioso con cui raccontare sé stessi. Obiettivi del laboratorio: Fornire conoscenze di base sul alcune delle principali tecniche di make-up Conosce le caratteristiche della pelle e i principi della cromoterapia del trucco Conoscere i principali tipi di prodotti di trucco egli strumenti strumenti Comprendere l'importanza dell'igiene nella pratica del trucco. Stimolare la creatività individuale attraverso il trucco Rafforzare l'autostima e la fiducia in sé stessi. Favorire la socializzazione attraverso attività di gruppo Orientare verso un settore professionale in linea con le personali caratteristiche e competenze Fasi di lavoro Fase 1– Conoscenza e accoglienza Presentazione dei partecipanti e dell'esperto make-up artist. Breve discussione sulle aspettative e sull'idea di bellezza. Panoramica teorica sui fondamenti del trucco: tipologie di pelle, sottotoni, strumenti essenziali. Fase 2 – Tecniche di base Pulizia e preparazione della pelle. Base viso: fondotinta, correttore, cipria. L'armocromia Make-up occhi: ombretto, eyeliner, mascara. Make-up labbra: contorno, rossetto, gloss. Contouring e blush. Esercitazioni individuali con guida passo passo.

	Fase 3– Personalizzazione Sperimentazione libera con trucchi artistici o tematici Lavoro in coppia: truccare e farsi truccare Breve sessione fotografica per valorizzare il lavoro svolto Fase 4 – Condivisione e feedback Condivisione dell'esperienza da parte dei partecipanti. Riflessione su quanto appreso. Consegna di un attestato di partecipazione simbolico.
Data inizio prevista	12/01/2026
Data fine prevista	30/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	NAIS092008
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Laboratorio di make up: Armocromia & 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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO	
Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	130922 - Pittura creativa su stoffa
Descrizione	Il laboratorio intende approcciare gli studenti all'arte di dipingere i tessuti che vanta origini remote risalenti alle sete orientali dei Fenici. Dipingere un tessuto non è solo un'arte estetica ma una vera e propria espressione del proprio mondo interiore che si manifesta con linee e colori personali ed unici. E con l'uso di tecniche specifiche. Come ogni forma artistica la pittura su stoffa sortisce un effetto rilassante e calmante ma al contempo creativo e dinamico favorendo la connessione con il proprio mondo interiore e migliorando la predisposizione verso l'altro. Finalità del laboratorio è quella di orientare gli studenti verso nuove forme artistiche attraverso le quali sperimentarsi ed esplorarsi e che potrebbero divenire, nel tempo, nuove opportunità lavorative. Contenuti 1.le tecniche tradizionali di pittura su tessuto e scelta del disegno adatto. 2.Tecnica del trasferimento del disegno su tessuto e scelta dei colori da utilizzare. 3.I colori e la tipologia di colori. Loro caratteristiche 4.Stesura dei colori a tinta piatta con la tecnica dei piani di colora su stoffa chiara. 5.Lavoro individuale: dipingiamo una t-shirt bianca utilizzando la tecnica dello stencil. 6.Lavoro individuale: tecniche di sfumatura su stoffa e fissaggio. 7.Lavoro individuale:scelta di un decoro che lo studente realizzerà su un articolo tessile a scelta. Competenze Conoscenza dei materiali, degli strumenti di lavoro. Capacità organizzativa degli spazi assegnati e con riferimento alle tecniche pittoriche affrontate. Potenziamento delle tecniche artistiche (tradizionali, sperimentali). Acquisizione delle conoscenze storiche ed artistiche delle tecniche utilizzate. Conoscenza e utilizzo della terminologia specifica della disciplina. Consolidamento delle abilità legate al disegno ed alle tecniche grafiche-pittoriche.
Data inizio prevista	12/01/2026

Data fine prevista	30/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	NAIS092008
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Pittura creativa su stoffa

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO	
Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	130806 - ROBOTICA EDUCATIVA

Descrizione	Il modulo formativo è rivolto agli studenti dell'istituto ed è finalizzato al potenziamento delle capacità logico-matematiche e allo sviluppo del pensiero computazionale attraverso l'acquisizione di competenze per la programmazione. L'attività intende coinvolgere prioritariamente giovani che per lo più trovano difficoltà in questa disciplina, adottando un atteggiamento di rifiuto verso la stessa. Ciò è in parte giustificato dal contesto di provenienza caratterizzato da condizioni di disagio socio-economico, ambientale e/o personale che poco aiutano e stimolano ad un ragionamento logico-matematico unitamente all'appiattimento cognitivo e logico figlio dell'isolamento socio-relazionale legato alla pandemia. Si intende realizzare un laboratorio di robotica che ha come motivazione la possibilità offerta agli alunni di: Analizzare problemi e situazioni Cercare soluzioni Sviluppare creatività e contestualmente capacità di analisi matematica Verificare la soluzione Collaborare con il gruppo classe Gli studenti coinvolti nell'attività oltre a conoscere le diverse parti e componenti di un robot, impareranno a comprenderne il funzionamento e a programmarne movimenti, seppur piccoli e brevi divenendo protagonisti attivi di una processo di apprendimento funzionale a disvelare o meccanismi che si celano "nella scatola chiusa". I principali obiettivi specifici (calibrati a seconda del grado scolastico) del corso sono: a) elementi di logica di programmazione; b) analisi del linguaggio di programmazione e studio di alcuni algoritmi di media complessità; d) saper organizzare i dati di un problema da risolvere mediante schemi o grafici. e) capacità di collaborazione e di lavoro in gruppo. Competenze trasversali: osa usare un pensiero critico; osa lavorare in gruppo.; osa adottare atteggiamenti di curiosità e di riflessione; osa progettare; osa comunicare nel gruppo;

	osa individuare collegamenti e relazioni
Data inizio prevista	23/02/2026
Data fine prevista	30/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	NAIS092008
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

ROBOTICA EDUCATIVA

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	130938 - grafica pubblicitaria

Descrizione	Il laboratorio intende sostenere gli studenti nel loro percorso formativo, consolidando e sollecitando lo sviluppo di conoscenze e competenze tecnico-professionali "altre", di tipo digitale, tese a completare la formazione base dello studente. OBIETTIVI SPECIFICI: Sviluppare competenze progettuali e comunicative in ambito grafico. Stimolare la creatività visiva applicata al mondo della comunicazione pubblicitaria. Introdurre gli studenti al ciclo completo di progettazione grafico-pubblicitari Comprendere le logiche della comunicazione visiva e pubblicitaria. Utilizzare correttamente software di grafica (es. Adobe Photoshop, Illustrator, Canva o equivalenti open-source). Realizzare un elaborato grafico destinato alla pubblicità di un prodotto o servizio. Lavorare in gruppo secondo ruoli e compiti definiti (grafico, art director, copywriter, ecc.). CONTENUTI Il laboratorio approfondirà i seguenti argomenti alternando aspetti teorici alla pratica che assumerà un aspetto preponderante Elementi base del design grafico: composizione, colore, tipografia, gerarchia visiva. Storia e linguaggi della pubblicità: slogan, target, tone of voice. Fasi della progettazione pubblicitaria: brief, ideazione, bozza, realizzazione finale. Tecniche di grafica digitale: utilizzo dei principali strumenti software. Analisi di campagne pubblicitarie: decodifica di messaggi visivi e studio dei format. Le fasi di lavoro sono le seguenti: Fase 1 – Introduzione •Cos'è la pubblicità e come comunica •Analisi guidata di esempi reali di pubblicità visiva (affissioni, spot stampa, social). Fase 2 – Il briefing creativo (1 lezione)

	•Simulazione della creazione di una campagna di comunicazione partendo dal prodotto oggetto di interesse •Divisione in gruppi di lavoro. •Identificazione del target, obiettivo comunicativo e messaggio chiave. Fase 3 – Progettazione •Ideazione e bozzetti •Sviluppo grafico digitale: realizzazione della proposta pubblicitaria con software. Fase 4 – Revisione e finalizzazione •Presentazione interna dei progetti tra i gruppi. •Feedback guidato e revisione. •Preparazione del file esecutivo per stampa o pubblicazione digitale. Fase 5 – Presentazione finale e valutazione •Esposizione orale dei progetti •Eventuale simulazione di presentazione a un “cliente”.
Data inizio prevista	02/02/2026
Data fine prevista	30/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	NAIS092008
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

grafica pubblicitaria

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO	
Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	130881 - GRAFICA TRIDIMENSIONALE

Descrizione	Questo modulo intende riproporre un percorso interdisciplinare improntato sulla conoscenza della grafica 3D e dei principali software applicativi per la produzione di un cortometraggio o un cartone animato, attraverso il quale i partecipanti potranno, contemporaneamente, arricchire le loro competenze in tecniche grafiche ed in campo narrativo. L'attivazione di varie competenze applicate ad un solo ambito di studio risponde all'esigenza di creare collegamenti tra le materie disciplinari e sviluppare un approccio all'apprendimento più ampio attraverso il quale sperimentare una modalità di pensiero aperta da una visione globale dei fenomeni circostanti. Gli obiettivi che perseguirà il presente modulo saranno: - Didattici in quanto si cercherà di arricchire il bagaglio di competenze e di promuovere il successo scolastico degli studenti - Formativi in quanto attraverso un'ottica interdisciplinare si intende incidere positivamente sulla formazione della personalità dei ragazzi. Destinatari I destinatari saranno individuati tra gli alunni dell''istituto, rivolgendosi da un lato ai discenti che presentano difficoltà di apprendimento, dall'altro ai discenti che dimostrino un buon potenziale da sviluppare. Il gruppo di studenti da coinvolgere sarà di 20/25 composto da quei ragazzi che mostrano particolari attitudini e competenze verso la materia modulare da potenziare ed incentivare ed anche ai ragazzi che necessitano di particolari rinforzi positivi all'apprendimento ed alla socializzazione in quanto presentano: - scarsa motivazione allo studio e tendenza all'evasione scolastica - atteggiamenti antisociali e scarsa propensione alle relazioni interpersonali - comportamenti aggressivi tendenti alla violenza e difficoltà nel rispettare le regole sociali e i ruoli istituzionali - difficoltà di apprendimento e scarsi risultati formativi legati a deficit cognitivi e/o a fattori personali - mancanza di stimoli all'apprendimento e scarso spirito di iniziativa. Fasi realizzative: l'articolazione delle attività Il percorso modulare è finalizzato a fornire competenze in materia di grafica 3D ed una buona conoscenza

	tecnica dei software applicativi utilizzando un linguaggio tipico del montaggio cinematografico ed audio- visivo da adattare al corpo della narrazione e ai dialoghi dei personaggi. Considerato il successo formativo della precedente edizione si è pensato di non stravolgere l'organizzazione del percorso modulare che rimarrà più o meno invariato, adattandosi alle esigenze del nuovo gruppo di partecipanti di riferimento. Le attività modulari saranno strutturate in fasi: FASE 1: Presentazione delle attività modulari e conoscenza del gruppo di partecipanti, attività di brainstorming sulla grafica 3D ed introduzione alla tecnica dello storyboard. FASE 2: Creazione di una storia da mettere in scena, realizzazione dei personaggi e prima bozza di dialoghi e sceneggiatura FASE 3: Cenni teorici al disegno in 3D, attività laboratoriali di utilizzo dei principali software di grafica 3D. FASE 4: Attività laboratoriali per la realizzazione della tela/pannello e fissaggio. FASE 5: Applicazione di tecniche di animazione FASE 6: Scelta e montaggio delle riprese video realizzate durante l'attività, con supporto di un esperto per la fase del montaggio per la realizzazione del cortometraggio finale FASE 7: Doppiaggio e applicazione della musica alle immagini, colonna sonora e musica d'ambiente e/o di impatto. Lezioni teoriche su suoni in / off / over -Musica empatica e anepatica FASE 8: Pubblicizzazione e proiezione dell'elaborato prodotto.
Data inizio prevista	02/02/2026
Data fine prevista	30/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	NAIS092008
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

GRAFICA TRIDIMENSIONALE

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO	
Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	130759 - VERSO NUOVE METE 2
Descrizione	Il laboratorio di kayak è un'attività sportiva e educativa rivolta ai ragazzi delle scuole, progettata per avvicinarli al mondo della canoa e del kayak in un ambiente sicuro e stimolante. Attraverso lezioni pratiche e teoriche, i partecipanti impareranno le tecniche di base del kayak, la sicurezza in acqua e l'importanza del lavoro di squadra. OBIETTIVI: • Promuovere l'attività fisica e il benessere tra i giovani. • Insegnare le tecniche fondamentali del kayak. • Sensibilizzare i ragazzi alla sicurezza in acqua. • Favorire lo sviluppo di competenze sociali e di collaborazione. CONTENUTI: • Introduzione al kayak: storia e tipi di kayak. • Tecniche di base: pagaiata, virata, e controllo del kayak. • Sicurezza in acqua: uso del giubbotto salvagente, tecniche di salvataggio. • Escursioni guidate: esplorazione di fiumi e laghi locali. • Attività di gruppo: giochi e competizioni per sviluppare il lavoro di squadra. COMPETENZE: • Abilità motorie: coordinazione, equilibrio e forza. • Conoscenze tecniche: terminologia del kayak, tecniche di pagaiata e sicurezza. • Competenze sociali: collaborazione, comunicazione e rispetto reciproco. • Consapevolezza ambientale: rispetto per la natura e l'ecosistema acquatico. Metodologia: Il laboratorio utilizza un approccio pratico e interattivo per coinvolgere i partecipanti. Le lezioni sono suddivise in moduli che combinano teoria e pratica, con un'attenzione particolare alla sicurezza. Gli istruttori qualificati guidano i ragazzi attraverso esercizi progressivi, partendo dalle basi fino a tecniche più avanzate. Le attività di gruppo e le escursioni sono progettate per favorire il lavoro di squadra e l'apprendimento collaborativo. Ogni sessione include momenti di riflessione e feedback per consolidare le competenze acquisite.
Data inizio prevista	04/05/2026

Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	NAIS092008
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

VERSO NUOVE METE 2

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
Titolo modulo	130754 - VERSO NUOVE METE
Descrizione	Il laboratorio di kayak è un'attività sportiva e educativa rivolta ai ragazzi delle scuole, progettata per avvicinarli al mondo della canoa e del kayak in un ambiente sicuro e stimolante. Attraverso lezioni pratiche e teoriche, i partecipanti impareranno le tecniche di base del kayak, la sicurezza in acqua e l'importanza del lavoro di squadra. OBIETTIVI: • Promuovere l'attività fisica e il benessere tra i giovani. • Insegnare le tecniche fondamentali del kayak. • Sensibilizzare i ragazzi alla sicurezza in acqua. • Favorire lo sviluppo di competenze sociali e di collaborazione. CONTENUTI: • Introduzione al kayak: storia e tipi di kayak. • Tecniche di base: pagaiata, virata, e controllo del kayak. • Sicurezza in acqua: uso del giubbotto salvagente, tecniche di salvataggio. • Escursioni guidate: esplorazione di fiumi e laghi locali. • Attività di gruppo: giochi e competizioni per sviluppare il lavoro di squadra. COMPETENZE: • Abilità motorie: coordinazione, equilibrio e forza. • Conoscenze tecniche: terminologia del kayak, tecniche di pagaiata e sicurezza. • Competenze sociali: collaborazione, comunicazione e rispetto reciproco. • Consapevolezza ambientale: rispetto per la natura e l'ecosistema acquatico. Metodologia: Il laboratorio utilizza un approccio pratico e interattivo per coinvolgere i partecipanti. Le lezioni sono suddivise in moduli che combinano teoria e pratica, con un'attenzione particolare alla sicurezza. Gli istruttori qualificati guidano i ragazzi attraverso esercizi progressivi, partendo dalle basi fino a tecniche più avanzate. Le attività di gruppo e le escursioni sono progettate per favorire il lavoro di squadra e l'apprendimento collaborativo. Ogni sessione include momenti di riflessione e feedback per consolidare le competenze acquisite.
Data inizio prevista	04/05/2026

Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	NAIS092008
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

VERSO NUOVE METE

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