

AVVISO - 59369, 19/04/2024, FSE+, Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025

CANDIDATURA N. 2922

ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.C. N.PISANO MARINA
Codice meccanografico	PIIC81400D
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA FLAVIO ANDO' 3
Provincia	PISA
Comune	PISA
CAP	56100
Telefono	05036632
Email	PIIC81400D@istruzione.it
Sito web	
Numero Alunni	656
Plessi	PIIC81400D PIAA81401A PIAA81402B PIAA81403C PIEE81401G PIEE81402L PIEE81403N PIEE81404P PIEE81405Q PIEE81406R PIMM81401E PIMM81402G PIMM81403L

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025
Istituto	PIIC81400D - I.C. N.PISANO MARINA
Codice candidatura	2922
Importo totale richiesto	€ 49.080,00
Num. Prot. Delibera Delibera Collegio Docenti	0006462
Data Delibera Delibera Collegio Docenti	14/05/2024
Num. Prot. Delibera Delibera Consiglio d'istituto	6463
Data Delibera Delibera Consiglio d'istituto	21/05/2024
Stato candidatura	Inviata
Data invio candidatura	23/05/2024

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
Piano Estate Pisano	€ 49.080,00
TOTALE PROGETTI	€ 49.080,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Easy Studio	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Mettiamoci in gioco	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Coltiviamo parole	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Innaffiamo parole, culture, relazioni	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	L'arte marziale del Taekwondo	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Beach Volley e Beach Soccer	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Robot-tiamo	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Dal laboratorio al coding. Conoscere il pc e programmare	€ 6.060,00
TOTALE MODULI			€ 49.080,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Piano Estate Pisano

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	Piano Estate Pisano
Descrizione	Il progetto prevede la realizzazione di tre tipologia di moduli (Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali; Educazione motoria; Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; Consapevolezza ed espressione culturale). Per ciascuna tipologia vengono previsti due moduli. Al di là delle diverse attività proposte, per cui si rimanda alla descrizione dettagliata di ciascun modulo, le metodologie saranno laboratoriali e basate sul gioco e sul learning by doing.
Codice CUP	H54D24000990007
Data inizio prevista	20/06/2024
Data fine prevista	30/05/2025
Numero moduli	8
Importo richiesto	€ 49.080,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	Robot-tiamo

Descrizione	Il campo si propone due obiettivi. Per i più piccoli l'avvicinamento, sotto forma ludico collaborativa, alle prime nozioni di robotica e pensiero computazionale, sfruttando l'interesse per le nuove tecnologie come occasione di inclusione, consolidamento concetti geometria e logica. 1)cosa è un robot e cosa vuol dire programmare: giochi spaziali per immedesimarsi nel ruolo del robot, costruzione con materiale riciclato di piccoli robot (non funzionanti) per capirne le parti. 2)uso robot "beebot" per primi esempi programmazione 3) la robotica applicata alla matematica: uso robot "probot" per disegnare figure geometriche 4)uso a coppie (peer to peer) di attività su piattaforme tipo "ora del codice" o similari per primi esempi di programmazione 5)uso a coppie (peer to peer) di attività su interfaccia "Scratch" o similari per primi esempi di programmazione di giochi, animazioni 6)Bilancio finale Per i più grandi verranno affrontati argomenti di matematica e scienze, vecchi e nuovi, usando al meglio quello che la tecnologia offre. Dalla calcolatrice al foglio elettronico, dal programma di algebra a quello di disegno 3D, dal computer al robot, tutto sarà concesso. Ogni volta che un nuovo strumento sarà usato, verrà introdotto con esempi ed esercitazioni. Quando i ragazzi e le ragazze avranno familiarizzato con esso, sarà impiegato per rivisitare vecchi problemi sotto una nuova luce o per affrontare nuovi argomenti con delle armi più flessibili e potenti. I possibili argomenti da affrontare sono: Parte 1 - Usiamo la calcolatrice - Calcolatrice, mcm, MCD - Calcolatrice e frazioni - Calcolatrice ed espressioni - Calcolatrice e algebra Parte 2 - Usiamo Geogebra (parte 1) - Geogebra e gli enti fondamentali - Geogebra e i triangoli - Geogebra e i punti speciali - Geogebra e i quadrilateri Parte 3 - Usiamo il Foglio di Calcolo - Foglio di calcolo e il problema del professore - Foglio di calcolo e il moto di un proiettile
--------------------	---

	- Foglio di calcolo e Astronomia Parte 4 - Usiamo Geogebra (parte 2) - Geogebra, mcm, MCD - Geogebra e frazioni - Geogebra ed espressioni - Geogebra ed equazioni Parte 5 - Usiamo Scratch - Scratch e i poligoni regolari - Scratch e il cerchio - Scratch e pi greco Parte 6 - Usiamo LEGO Mindstorms EV3 - LEGO e pi greco - LEGO e il girasole Parte 7 - Usiamo Geogebra (parte 3) - Geogebra e il piano cartesiano - Geogebra, il piano cartesiano, la retta - Geogebra e il moto di un proiettile - Geogebra e il 3D Le attività vedranno il gruppo quasi sempre diviso in due sottogruppi più piccoli, grazie alla presenza di un tutor esperto che coadiuverà il docente.
Data inizio prevista	02/09/2024
Data fine prevista	30/09/2024
Sede dove è previsto il modulo	PIIC81400D
Numero destinatari	30
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Robot-tiamo

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	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	Easy Studio

Descrizione	Il progetto "Easy-studio" è ideato per supportare gli alunni della scuola media nello sviluppo di competenze organizzative e metodologiche, fondamentali per affrontare i compiti scolastici in modo autonomo ed efficace. L'iniziativa si pone l'obiettivo di fornire agli studenti strumenti pratici e strategie personalizzate che li aiutino a migliorare l'autonomia e la responsabilità nel loro percorso di apprendimento. Il laboratorio, rivolto principalmente agli alunni della secondaria di primo grado si articolerà in incontri settimanali di tre ore ciascuno, con una durata di dieci incontri nel primo quadrimestre. Durante il laboratorio, verranno trattati vari argomenti chiave come l'organizzazione del tempo, le tecniche di studio, la gestione dei compiti a casa e scuola e la risoluzione dei problemi. Gli alunni potranno imparare a creare un calendario settimanale, utilizzare strumenti digitali, realizzare mappe concettuali, fare lettura attiva e annotazioni, dividere i compiti in piccoli obiettivi e adottare strategie per evitare la procrastinazione. Verrà dato spazio anche all'autovalutazione e al feedback, elementi essenziali per consentire agli studenti di valutare il proprio lavoro e utilizzare i suggerimenti ricevuti per migliorare. I materiali e le risorse utilizzati nel laboratorio includeranno calendari, planner, dispositivi digitali come lim o computer, libri e risorse didattiche, oltre a software per la creazione di mappe concettuali. I risultati attesi dal laboratorio includono una maggiore autonomia degli alunni nello svolgimento dei compiti, un miglioramento delle prestazioni scolastiche, una riduzione del carico di stress legato ai compiti scolastici e un aumento della fiducia in sé stessi e nelle proprie capacità. In conclusione, "Easy-studio" rappresenta un'opportunità significativa per gli alunni di scuola media di acquisire competenze fondamentali per il loro successo scolastico e personale. Attraverso un approccio pratico e personalizzato, il laboratorio intende supportare gli studenti nel diventare più indipendenti e responsabili, preparandoli in modo efficace per le sfide future.
Data inizio prevista	02/10/2024

Data fine prevista	30/05/2025
Sede dove è previsto il modulo	PIMM81402G
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Easy Studio

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	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	L'arte marziale del Taekwon-do
Descrizione	Introduzione agli schemi motori di base dell'arte marziale, sviluppo di tutte le capacità motorie. Educazione alla convivenza e rispetto delle regole secondo i 5 principi del Taekwon-do. Rinforzo dell'autostima e educazione alla difesa personale.
Data inizio prevista	02/09/2024
Data fine prevista	30/09/2024
Sede dove è previsto il modulo	PIMM81402G
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

L'arte marziale del Taekwon-do

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	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	Dal laboratorio al coding. Conoscere il pc e programmare
Descrizione	Saper usare le tecnologie multimediali per migliorare l'efficacia dei processi di insegnamento/apprendimento e per supportare le attività curriculari e/o aggiuntive previste dal P.T.O.F. Sensibilizzare gli alunni alla riflessione sullo sviluppo del pensiero computazionale, fornendo loro l'opportunità di cimentarsi con forme di espressione originali e stimolanti, e mettendoli in condizione di esprimere le proprie peculiarità e le proprie visioni. Obiettivi generali: 1) Promuovere un'alfabetizzazione informatica di base; 1 2) favorire lo sviluppo di capacità logiche, percettive e mnemoniche; 3) elaborare testi attraverso la videoscrittura; 4) creare, elaborare e utilizzare semplici immagini; 5) sviluppare il pensiero computazionale; Obiettivi di atteggiamento: - Utilizzare nuovi metodi di apprendimento grazie all'integrazione delle nuove tecnologie nella didattica; - favorire l'unità del processo educativo degli alunni attraverso attività e percorsi interdisciplinari; - favorire lo sviluppo dell'autostima e l'integrazione nel gruppo classe. Nel laboratorio verranno organizzati gruppi di lavoro, all'interno dei quali ciascun alunno ricoprirà ruoli assegnati a rotazione, nel corso del procedere delle attività. Il laboratorio informatico si offre agli alunni come strumento di alfabetizzazione informatica ma è anche una finestra sul mondo in quanto collegato alla rete internet e consente agli alunni di sfruttare le potenzialità della rete. Con il coding bambini e ragazzi sviluppano il pensiero computazionale, l'attitudine a risolvere problemi più o meno complessi. Non imparano solo a programmare ma programmano per apprendere. Il termine coding contiene numerose sfaccettature, in generale può essere tradotto come l'attività di "fare" codice, o meglio di dare istruzioni, sì perché il linguaggio di programmazione nient'altro è se non l'indicare (attraverso delle regole stabilite) una serie di istruzioni (comandi) al pc che ha conseguentemente il compito di eseguirli.

Data inizio prevista	19/09/2024
Data fine prevista	15/05/2025
Sede dove è previsto il modulo	PIEE81402L
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Dal laboratorio al coding. Conoscere il pc e programmare

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	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	Mettiamoci in gioco
Descrizione	Il Progetto è incentrato sul Gioco. Il Gioco sarà momento centrale di incontro, di conoscenza e condivisione con l'altro; sarà mezzo di ricerca , di scoperta e sperimentazione di materiali e di metodologie; ma soprattutto farà da tramite per il recupero della propria identità culturale. I giochi di parole, le conte, le filastrocche, le interviste ai nonni, gli indovinelli, i giochi da tavolo e simbolici, le carte, gli origami, i giochi motori e ritmici all'aria aperta saranno lo strumento per avviare i bambini alla scoperta dei giochi tradizionali e recuperare la propria identità culturale. Le attività previste saranno: - riscoperta dei giochi passati - intervista ai nonni e genitori sui giochi preferiti durante l'infanzia - giochi e attività alla LIM e su dispositivi digitali - scoperta delle manifestazioni storiche della tradizione del Giugno pisano - costruzione di giochi didattici e da tavolo con materiale di riciclo - esperienze ludiche in palestra e in giardino - semplici tornei con i giochi da tavolo e carte - partecipazione a drammatizzazioni teatrali e giochi delle parti - scoperta della ricchezza dei giochi di altri popoli e culture - uscite sul territorio - Play day giornata con la partecipazione dei genitori e dei nonni Il percorso si svolgerà prevalentemente nei locali e nel giardino della scuola primaria indicata, ma prevede anche attività outdoor e nei locali del doposcuola con cui è attiva una collaborazione: per questo si è ritenuto di richiedere una figura aggiuntiva a supporto.
Data inizio prevista	20/06/2024
Data fine prevista	26/07/2024
Sede dove è previsto il modulo	PIEE81405Q
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Mettiamoci in gioco

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	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	Coltiviamo parole

Descrizione

Il modulo si propone come un innovativo approccio all'integrazione multiculturale e prevede un gruppo misto, formato da un lato da alunni migranti che hanno bisogno di rafforzare la lingua italiana, dall'altro lato da alunni italiani o migranti di seconda generazione. Parte delle attività saranno a gruppo diviso, grazie alla presenza di un tutor esperto che coadiuverà il docente, e parte a gruppo unito, per favorire l'integrazione, la socialità e lo scambio, oltre che applicare in contesto autentico le competenze la cui acquisizione viene avviata a piccolo gruppo.

ATTIVITA' A GRUPPO DIVISO

Il gruppo di alunni stranieri svolgerà laboratori di italiano L2 nei quali, sulla base della rilevazione del livello di partenza, si potenzierà e/o consoliderà le conoscenze e competenze linguistiche e culturali necessarie per esprimere bisogni primari, per comunicare in modo semplice con compagni e insegnanti e per favorire la socializzazione e l'integrazione nell'ambito scolastico ed extrascolastico. Ogni intervento prenderà in considerazione un ambito tematico/culturale, a partire dal quale saranno approfonditi il lessico tematico, nonché le funzioni linguistiche e le strutture grammaticali implicate, attraverso un lavoro individuale, in coppia o in piccoli gruppi e indurranno ad un frequente confronto fra compagni, a vantaggio del riconoscimento del valore della condivisione del sapere. Sarà sollecitato un apprendimento legato al fare e allo sperimentare strategie e nuove vie, nonché alla riflessione e alla consapevolezza delle proprie potenzialità e capacità. Il materiale didattico sarà selezionato, adattato oppure creato in relazione ai bisogni e agli interessi degli studenti partecipanti, e laddove possibile, includerà di norma attività di ascolto, di conversazione, di scrittura e di riflessione.

L'altro gruppo approfondirà temi di ecologia attraverso i principi di permacultura, con particolare attenzione alla messa in discussione delle costruzioni culturali che costituiscono una barriera all'incontro con culture e lingue diverse. Si introdurranno temi di permacultura umana, per favorire una riflessione su principi e comportamenti che possano invece favorire l'integrazione e il dialogo. Per quanto attiene alle attività specifiche di ecologia, si sottolinea il fatto che questo termine va inteso come ricerca di armonia non solo tra uomo e ambiente, ma anche tra uomo e uomo: i due termini (uomo/ambiente) non sono infatti visti però come contrapposti, e l'armonia che si cerca è quella di tutti gli esseri nel cerchio della vita, cosa che comprende

	anche il corretto dialogo tra persone e gruppi di culture diverse. Si seguiranno i principi della permacultura con attività laboratoriali che stimolino la riflessione, la consapevolezza di sé, l'uso di una comunicazione non violenta. ATTIVITA COMUNI Le attività comuni prevedono l'incontro dei due gruppi "sul campo", con attività pratiche volte alla creazione di un orto, che rimanga come uno spazio permanente della scuola e nel quale gli studenti possono applicare le competenze che sono state sviluppate nelle attività a gruppi separati in contesto autentico: soprattutto competenze di ascolto e accoglienza degli uni, di utilizzo della lingua in un contesto reale degli altri. L'approccio è ludico-laboratoriale. La necessità pratica di coordinarsi favorisce l'apprendimento della lingua da parte degli studenti stranieri e, contemporaneamente, la messa in atto di principi di permacultura umana nelle relazioni tra gli alunni.
Data inizio prevista	24/06/2024
Data fine prevista	26/07/2024
Sede dove è previsto il modulo	PIIC81400D
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Coltiviamo parole

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	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	Innaffiamo parole, culture, relazioni
Descrizione	Il presente modulo, da realizzarsi a partire dal 2 settembre, si pone in stretta continuità con l'altro modulo dello stesso tipo (coltiviamo parole) realizzato nei mesi immediatamente precedenti: pertanto sarà data priorità, nella selezione dei partecipanti, agli alunni che abbiano frequentato il precedente modulo. I due percorsi essendo però parzialmente indipendenti e fruibili uno autonomamente dall'altro, sarà anche possibile l'inserimento di nuovi alunni. Come l'altro modulo si svolgerà in parte con attività in due gruppi separati, e in parte a gruppo unico. Per le metodologie e la descrizione delle attività si rimanda all'altro modulo. Unica differenza che si vuole sottolineare è il fatto che sarà dato maggiore spazio alle attività di permacultura e permacultura umana, poiché si prevede una maggior competenza linguistica maturata da parte degli alunni migranti grazie al percorso precedente. In ogni caso la modulazione delle attività sarà fatta tenendo conto delle esigenze effettivamente rilevate sul momento.
Data inizio prevista	02/09/2024
Data fine prevista	20/10/2024
Sede dove è previsto il modulo	PIIC81400D
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Innaffiamo parole, culture, relazioni

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	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	Beach Volley e Beach Soccer
Descrizione	Sono due attività che vanno a migliorare gli schemi motori di base, migliorando le capacità coordinative, muscolari e articolari; in quanto si svolge su una superficie particolare come la sabbia, perfetto per le azioni dell'health-related sul corpo. Le due attività si svolgeranno al mattino e il programma sarà suddiviso: - Parte 1: conoscenza delle regole del Beach Volley, Beach Soccer e della tecnica di base. - Parte 2: preparazione atletica e gare finali. Inoltre è un'attività che punta a migliorare le interazioni sociali all'interno di un gruppo e la riqualificazione del territorio da parte dei ragazzi. Le attività saranno effettuate in uno stabilimento balneare vicino alla sede centrale dell'Istituto Comprensivo, che è stato già contattato e con il quale saranno presi gli opportuni accordi.
Data inizio prevista	20/06/2024
Data fine prevista	27/07/2024
Sede dove è previsto il modulo	Spiaggia al bagno Calypso - Tirrenia (Pisa)
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Beach Volley e Beach Soccer

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	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

DICHIARAZIONI

☒ Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo/rendiconto relativo all'ultimo anno di esercizio utile a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei

CRITERI DI VALUTAZIONE AVVISO

Domanda criterio - "Coerenza con il PN e il PTOF"

Il progetto è coerente con gli obiettivi del Programma Nazionale 21-27 e del PTOF dell'Istituzione Scolastica?

Risposta:

- SI

Domanda criterio - "Parità di accesso e pari opportunità"

Il progetto garantisce parità di accesso e pari opportunità?

Risposta:

- SI