

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

CANDIDATURA N. 38720

ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.C. CASTIGLIONE TORINESE
Codice meccanografico	TOIC85000C
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA DON BROVERO, 11
Provincia	TORINO
Comune	CASTIGLIONE TORINESE
CAP	10090
Telefono	0119600648
Email	TOIC85000C@istruzione.it
Sito web	https://iccastiglioneto.edu.it/
Numero Alunni	739
Plessi	TOIC85000C TOAA850019 TOAA85002A TOAA85003B TOAA85004C TOAA85005D TOEE85001E TOEE85002G TOEE85003L TOEE85004N TOMM85001D TOMM85002E

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2026-2027
Istituto	TOIC85000C - I.C. CASTIGLIONE TORINESE
Codice candidatura	38720
Importo totale richiesto	€ 51.927,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	Prot. n. 7109/N.40
Data Delibera Collegio docenti	03/06/2026
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	Prot. n. 7121/N..61
Data Delibera Consiglio d'istituto	03/06/2026

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - Non solo estate: percorsi per il potenziamento delle competenze e l'inclusione	€ 51.927,00
TOTALE PROGETTI	€ 51.927,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	MANDELA_“Esploratori Digitali della Natura”	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	PEZZANI_“Esploratori Digitali della Natura”	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	BERGALLI_The feel-good Camp: mindfulness, yoga & emotional adventures	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	BOTTERO_Musica in Natura	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	FERMI_“In Scena!”	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	SAN RAFFAELE_“Oltre i Soliti Campi” – Alla Scoperta degli Sport Tradizionali e Minori	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	FALCONE_STEM Lab: Innovazione, Tecnologia e Futuro	€ 5.907,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	FERMI_STEM Lab: Innovazione, Tecnologia e Futuro	€ 6.060,00
TOTALE MODULI			€ 51.927,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Non solo estate: percorsi per il potenziamento delle competenze e l'inclusione

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - Non solo estate: percorsi per il potenziamento delle competenze e l'inclusione
Descrizione	Il presente progetto intende ampliare e sostenere l'offerta formativa della scuola con azioni specifiche volte a promuovere l'inclusione scolastica, il benessere psico-fisico, la motivazione allo studio e lo sviluppo delle competenze trasversali e sociali attraverso attività artistiche, espressive, motorie e di mindfulness, in orario extracurricolare, durante il periodo estivo (per la primaria) e l'intero anno scolastico (per la secondaria di I grado). Obiettivi specifici: •Prevenire e contrastare la dispersione scolastica. •Favorire l'inclusione attiva di alunni con BES o fragilità. •Potenziare le competenze sociali, comunicative e digitali. •Rafforzare il legame scuola-territorio attraverso collaborazioni esterne (associazioni culturali, sportive, enti locali). •Stimolare la creatività e la consapevolezza di sé.
Codice CUP	F44D26002680007
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Numero moduli	8
Importo richiesto	€ 51.927,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	296446 - FALCONE_STEM Lab: Innovazione, Tecnologia e Futuro

Descrizione	Il modulo “STEM Lab: Innovazione, Tecnologia e Futuro” nasce dall’evoluzione dell’esperienza maturata con il progetto Queens is Better, ampliandone la partecipazione a tutti gli studenti e le studentesse della Scuola Secondaria di Primo Grado “E. Fermi”. Il percorso intende promuovere l’interesse verso le discipline STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica) attraverso attività laboratoriali, esperienze pratiche e l'utilizzo di tecnologie innovative, favorendo lo sviluppo del pensiero critico, della creatività e delle competenze digitali. Finalità •Potenziare le competenze STEM degli studenti. •Sviluppare il pensiero computazionale e la capacità di problem solving. •Promuovere un utilizzo consapevole e creativo delle tecnologie digitali. •Favorire l'orientamento verso percorsi di studio e professioni legate all'innovazione tecnologica. •Superare stereotipi di genere nell'accesso alle discipline scientifiche e tecnologiche, garantendo pari opportunità di partecipazione. Attività previste •Laboratori di coding e programmazione visuale e testuale. •Attività di robotica educativa e automazione. •Progettazione e realizzazione di semplici prototipi digitali. •Introduzione all'intelligenza artificiale e alle sue applicazioni nella vita quotidiana. •Laboratori di making digitale, stampa 3D e modellazione. •Sfide STEM basate sul problem solving e sul lavoro collaborativo. •Realizzazione di project work finali da presentare alla comunità scolastica. Metodologia Le attività saranno sviluppate attraverso un approccio laboratoriale e interdisciplinare, basato sul learning by doing, sul cooperative learning e sulla didattica per progetti. Gli studenti saranno protagonisti di percorsi di sperimentazione e ricerca, chiamati a ideare soluzioni innovative a problemi reali mediante l'utilizzo delle tecnologie.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	TOMM85001D

Numero destinatari	19
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

FALCONE_STEM Lab: Innovazione, Tecnologia e Futuro

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.907,00
TOTALE				€ 5.907,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	296343 - FERMI_STEM Lab: Innovazione, Tecnologia e Futuro

Descrizione	Il modulo “STEM Lab: Innovazione, Tecnologia e Futuro” nasce dall’evoluzione dell’esperienza maturata con il progetto Queens is Better, ampliandone la partecipazione a tutti gli studenti e le studentesse della Scuola Secondaria di Primo Grado “E. Fermi”. Il percorso intende promuovere l’interesse verso le discipline STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica) attraverso attività laboratoriali, esperienze pratiche e l'utilizzo di tecnologie innovative, favorendo lo sviluppo del pensiero critico, della creatività e delle competenze digitali. Finalità •Potenziare le competenze STEM degli studenti. •Sviluppare il pensiero computazionale e la capacità di problem solving. •Promuovere un utilizzo consapevole e creativo delle tecnologie digitali. •Favorire l'orientamento verso percorsi di studio e professioni legate all'innovazione tecnologica. •Superare stereotipi di genere nell'accesso alle discipline scientifiche e tecnologiche, garantendo pari opportunità di partecipazione. Attività previste •Laboratori di coding e programmazione visuale e testuale. •Attività di robotica educativa e automazione. •Progettazione e realizzazione di semplici prototipi digitali. •Introduzione all'intelligenza artificiale e alle sue applicazioni nella vita quotidiana. •Laboratori di making digitale, stampa 3D e modellazione. •Sfide STEM basate sul problem solving e sul lavoro collaborativo. •Realizzazione di project work finali da presentare alla comunità scolastica. Metodologia Le attività saranno sviluppate attraverso un approccio laboratoriale e interdisciplinare, basato sul learning by doing, sul cooperative learning e sulla didattica per progetti. Gli studenti saranno protagonisti di percorsi di sperimentazione e ricerca, chiamati a ideare soluzioni innovative a problemi reali mediante l'utilizzo delle tecnologie.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	TOMM85002E

Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

FERMI_STEM Lab: Innovazione, Tecnologia e Futuro

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	296411 - FERMI_“In Scena!”
Descrizione	Il progetto “In Scena!” è rivolto agli studenti della Scuola Secondaria di Primo Grado “E. Fermi” e propone un percorso laboratoriale finalizzato alla scoperta del linguaggio teatrale come strumento di crescita personale, espressione creativa e inclusione. Attraverso attività di recitazione, improvvisazione, movimento scenico e costruzione collettiva di una rappresentazione finale, gli studenti avranno l’opportunità di sviluppare competenze comunicative, relazionali ed emotive in un contesto partecipativo e motivante. Finalità •Favorire l’espressione di sé e la valorizzazione delle potenzialità individuali. •Sviluppare competenze comunicative verbali e non verbali. •Potenziare la capacità di collaborazione e lavoro di gruppo. •Promuovere l’inclusione e il rispetto delle diversità. •Rafforzare l’autostima, la consapevolezza emotiva e la gestione delle emozioni. •Stimolare la creatività e il pensiero critico attraverso il linguaggio teatrale. Attività previste •Esercizi di espressione corporea e uso della voce. •Giochi teatrali e attività di improvvisazione. •Laboratori di scrittura creativa e costruzione dei personaggi. •Lettura e adattamento di testi teatrali o elaborazione di un copione originale. •Attività di scenografia, costumi e organizzazione dello spettacolo. •Prove individuali e di gruppo finalizzate alla rappresentazione conclusiva aperta alle famiglie e alla comunità scolastica. Metodologia Il percorso si basa su una didattica laboratoriale e partecipativa che pone gli studenti al centro del processo creativo. Attraverso il cooperative learning, il role playing e le tecniche teatrali, gli alunni saranno guidati a sperimentare forme diverse di comunicazione e a costruire un prodotto artistico condiviso.
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/06/2027

Sede dove è previsto il modulo	TOMM85002E
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

FERMI_ "In Scena!"

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	296403 - MANDELA_“Esploratori Digitali della Natura”
Descrizione	Il progetto “Esploratori Digitali della Natura” intende offrire agli alunni della scuola primaria di Sciolze un’esperienza educativa estiva che coniughi la scoperta dell’ambiente naturale con l’utilizzo consapevole delle tecnologie digitali. Attraverso attività di osservazione, ricerca e documentazione del territorio, gli alunni svilupperanno competenze scientifiche, digitali e relazionali, imparando a conoscere e valorizzare il patrimonio naturale che li circonda. Finalità * Favorire la conoscenza dell’ambiente naturale e della biodiversità del territorio. * Sviluppare competenze digitali attraverso l’utilizzo di strumenti tecnologici per l’osservazione e la documentazione. * Promuovere la curiosità scientifica e il metodo dell’indagine. * Incentivare il lavoro di gruppo e la collaborazione tra pari. * Educare a un uso consapevole e responsabile delle tecnologie. * Sensibilizzare al rispetto e alla tutela dell’ambiente. Attività previste * Esplorazioni guidate in ambienti naturali del territorio. * Osservazione e riconoscimento di piante, animali e elementi del paesaggio. * Utilizzo di tablet e applicazioni digitali per fotografare, catalogare e documentare le osservazioni. * Realizzazione di diari digitali della natura con testi, immagini e brevi video. * Laboratori di ricerca scientifica e raccolta dati ambientali. * Creazione di mappe digitali e percorsi interattivi del territorio. * Produzione di elaborati multimediali finali per la condivisione delle esperienze. Metodologia Le attività saranno realizzate attraverso metodologie attive e laboratoriali che integrano l’osservazione diretta dell’ambiente con l’utilizzo di strumenti digitali. Saranno privilegiati il learning by doing, l’inquiry-based learning, il cooperative learning e la didattica esperienziale. Gli alunni saranno protagonisti di percorsi di scoperta, ricerca e documentazione, sviluppando competenze trasversali attraverso esperienze concrete e significative.

Data inizio prevista	01/06/2027
Data fine prevista	31/07/2027
Sede dove è previsto il modulo	TOEE85004N
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

MANDELA_ "Esploratori Digitali della Natura"

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria; sport, gioco didattico
Titolo modulo	296431 - SAN RAFFAELE_ "Oltre i Soliti Campi" – Alla Scoperta degli Sport Tradizionali e Minori
Descrizione	Il progetto si propone di avvicinare i partecipanti a discipline sportive lontane dai grandi riflettori mediatici, ma ricche di storia, inclusività e valore formativo. Attraverso un percorso di 30 ore complessive, suddiviso in 3 moduli da 10 ore ciascuno, gli studenti esploreranno cinque sport unici: il tamburello (radicato nella tradizione italiana), il baseball 5 o il flag football (versioni dinamiche, moderne e accessibili di grandi classici), l'hockey su prato o il pattinaggio a rotelle (eccellenze di coordinazione e destrezza). Ogni modulo alternerà una breve introduzione teorico-regolamentare a una forte componente pratica e di gioco, offrendo a tutti la possibilità di mettersi in gioco partendo da zero. Obiettivi Generali Valorizzazione della diversità sportiva: Ampliare il bagaglio culturale e motorio degli studenti, superando il monocentrismo di sport più diffusi (come il calcio o il basket). Inclusione e coesione: Promuovere discipline che, per le loro caratteristiche e varianti (es. la natura mista del Baseball 5 o l'assenza di contatto nel Flag Football), azzerano le differenze di genere e le disparità fisiche iniziali. Fair Play e socializzazione: Sviluppare il senso di squadra, il rispetto delle regole e dell'avversario in contesti di gioco nuovi e stimolanti. Obiettivi Specifici e Motori Sviluppare la coordinazione oculo-manuale e la precisione (Tamburello, Baseball 5, Hockey). Potenziare le capacità condizionali (velocità, agilità) e l'orientamento spazio-temporale (Flag Football). Migliorare l'equilibrio dinamico, la postura e la percezione del proprio corpo (Pattinaggio a rotelle).
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	TOMM85001D
Numero destinatari	20

Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

SAN RAFFAELE_"Oltre i Soliti Campi" – Alla Scoperta degli Sport Tradizionali e Minori

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	296418 - PEZZANI_“Esploratori Digitali della Natura”
Descrizione	Il progetto “Esploratori Digitali della Natura” intende offrire agli alunni della scuola primaria di Castiglione t.se un'esperienza educativa estiva che coniughi la scoperta dell'ambiente naturale con l'utilizzo consapevole delle tecnologie digitali. Attraverso attività di osservazione, ricerca e documentazione del territorio, gli alunni svilupperanno competenze scientifiche, digitali e relazionali, imparando a conoscere e valorizzare il patrimonio naturale che li circonda. Finalità * Favorire la conoscenza dell'ambiente naturale e della biodiversità del territorio. * Sviluppare competenze digitali attraverso l'utilizzo di strumenti tecnologici per l'osservazione e la documentazione. * Promuovere la curiosità scientifica e il metodo dell'indagine. * Incentivare il lavoro di gruppo e la collaborazione tra pari. * Educare a un uso consapevole e responsabile delle tecnologie. * Sensibilizzare al rispetto e alla tutela dell'ambiente. Attività previste * Esplorazioni guidate in ambienti naturali del territorio. * Osservazione e riconoscimento di piante, animali e elementi del paesaggio. * Utilizzo di tablet e applicazioni digitali per fotografare, catalogare e documentare le osservazioni. * Realizzazione di diari digitali della natura con testi, immagini e brevi video. * Laboratori di ricerca scientifica e raccolta dati ambientali. * Creazione di mappe digitali e percorsi interattivi del territorio. * Produzione di elaborati multimediali finali per la condivisione delle esperienze. Metodologia Le attività saranno realizzate attraverso metodologie attive e laboratoriali che integrano l'osservazione diretta dell'ambiente con l'utilizzo di strumenti digitali. Saranno privilegiati il learning by doing, l'inquiry-based learning, il cooperative learning e la didattica esperienziale. Gli alunni saranno protagonisti di percorsi di scoperta, ricerca e documentazione, sviluppando competenze trasversali attraverso esperienze concrete e significative.

Data inizio prevista	01/05/2027
Data fine prevista	31/07/2027
Sede dove è previsto il modulo	TOEE85001E
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

PEZZANI_ "Esploratori Digitali della Natura"

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	296323 - BERGALLI_The feel-good Camp: mindfulness, yoga & emotional adventures
Descrizione	Il progetto è rivolto agli alunni della scuola primaria di Rivalba e propone un percorso educativo che integra l'apprendimento della lingua inglese con attività di mindfulness e yoga, favorendo il benessere emotivo, la consapevolezza di sé e lo sviluppo delle competenze linguistiche in un contesto sereno e motivante. Attraverso giochi, racconti, attività espressive e semplici pratiche di attenzione consapevole, gli alunni avranno l'opportunità di utilizzare la lingua inglese in situazioni significative e coinvolgenti. Finalità •Potenziare le competenze comunicative in lingua inglese. •Promuovere il benessere emotivo e relazionale degli alunni. •Favorire la capacità di attenzione, concentrazione e ascolto. •Sviluppare la consapevolezza delle proprie emozioni e dei propri stati d'animo. •Rafforzare l'autostima e la fiducia nelle proprie capacità espressive. Attività previste •Giochi linguistici e attività comunicative in lingua inglese. •Lettura e drammatizzazione di storie e racconti a tema emozioni e benessere. •Esercizi guidati di mindfulness e yoga, ascolto consapevole in lingua inglese. •Attività di rilassamento, visualizzazione e movimento consapevole. •Realizzazione di elaborati creativi, poster e diari delle emozioni. •Circle time e momenti di condivisione utilizzando semplici strutture linguistiche in inglese. Metodologia Il percorso si basa su metodologie attive e inclusive che favoriscono l'apprendimento attraverso l'esperienza diretta, il gioco, la cooperazione e la partecipazione. L'utilizzo della lingua inglese avverrà in contesti autentici e motivanti, mentre le pratiche di mindfulness contribuiranno a creare un clima positivo e accogliente, favorevole all'apprendimento.
Data inizio prevista	01/06/2027

Data fine prevista	31/07/2027
Sede dove è previsto il modulo	TOEE85002G
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

BERGALLI_The feel-good Camp: mindfulness, yoga & emotional adventures

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	298867 - BOTTERO_Musica in Natura
Descrizione	Il progetto "Musica in Natura" intende offrire agli alunni della scuola primaria un'esperienza educativa estiva che unisca attività musicali, espressione creativa e scoperta degli spazi all'aperto. Attraverso il canto, il ritmo, il movimento e l'ascolto dei suoni dell'ambiente, gli alunni avranno l'opportunità di sviluppare competenze artistiche, relazionali ed emotive in un contesto stimolante e inclusivo. Finalità •Promuovere la creatività e l'espressione personale attraverso il linguaggio musicale. •Sviluppare capacità di ascolto, attenzione e coordinazione. •Favorire la socializzazione e la collaborazione tra pari. •Rafforzare il benessere psicofisico attraverso attività artistiche all'aria aperta. •Valorizzare l'ambiente naturale come spazio di apprendimento e scoperta. •Educare al rispetto degli altri, delle regole e dell'ambiente. Attività previste •Giochi musicali e ritmici all'aperto. •Laboratori di canto corale e musica d'insieme. •Esplorazione e ascolto dei suoni della natura. •Costruzione di semplici strumenti musicali con materiali naturali e di recupero. •Attività di body percussion e movimento creativo. •Percorsi sonori e musicali negli spazi esterni della scuola e del territorio. •Realizzazione di brevi performance musicali e momenti di condivisione finale. Metodologia Le attività saranno organizzate attraverso metodologie laboratoriali e partecipative che favoriscano l'apprendimento attivo e il coinvolgimento diretto degli alunni. Saranno privilegiati il learning by doing, il cooperative learning, la didattica esperienziale e l'educazione tra pari. L'ambiente naturale costituirà uno spazio privilegiato per l'ascolto, la sperimentazione e la produzione musicale.
Data inizio prevista	01/05/2027

Data fine prevista	31/07/2027
Sede dove è previsto il modulo	TOEE85003L
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

BOTTERO_Musica in Natura

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

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