



Candidatura N. 1011194
4395 del 09/03/2018 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio -
2a edizione

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	PIGNATELLI-GROTTAGLIE
Codice meccanografico	TAIC85900X
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA DON MINZONI, 1
Provincia	TA
Comune	Grottaglie
CAP	74023
Telefono	0995635481
E-mail	TAIC85900X@istruzione.it
Sito web	www.istitutocomprensivopignatelli.gov.it
Numero alunni	852
Plessi	TAAA85901R - LA SORTE TAAA85902T - CAMPITELLI TAE859012 - SANT'ELIA TAIC85900X - PIGNATELLI-GROTTAGLIE TAMM859011 - PIGNATELLI



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola PIGNATELLI-GROTTAGLIE
(TAIC85900X)



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1011194 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.1.1A Interventi per il successo scolastico degli studenti

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Musica strumentale; canto corale	Tutti all'Opera!	€ 5.082,00
Arte; scrittura creativa; teatro	Il Gioco del Teatro 2	€ 4.977,90
Innovazione didattica e digitale	SCACCHI COL DIGITALE	€ 4.977,90
Innovazione didattica e digitale	ANDIAMO A PROGRAMMARE!	€ 4.977,90
Innovazione didattica e digitale	SCACCHI COL DIGITALE 2	€ 4.977,90
Innovazione didattica e digitale	ANDIAMO A PROGRAMMARE! 2	€ 4.977,90
Innovazione didattica e digitale	SCACCHI COL DIGITALE 3	€ 4.977,90
Laboratori di educazione alimentare	UN ORTO GIARDINO...PER COLTIVARE SAPERI E SAPORI 2	€ 4.977,90
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 39.927,30



Articolazione della candidatura

10.1.1 - Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità

10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti

Sezione: Progetto

Progetto: VIVI...AMO LA SCUOLA

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Il presente progetto, in continuità con l'edizione precedente, concentra la sua attenzione educativo-didattica a vantaggio di quegli allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo, perché appartenenti a condizioni socio-economiche svantaggiate e con bassi livelli di competenze, ma si rivolge anche a quegli alunni che pur ottenendo esiti scolastici positivi presentano problemi relazionali. Il n. di ripetenti e di avvalentisi dell'istruzione parentale negli ultimi anni fornisce un indicatore di aggravamento del fenomeno della dispersione scolastica che si registra nel nostro territorio. Si intendono creare ancora una volta situazioni di apprendimento efficaci per evitare che i discenti possano ottenere esiti negativi, che non soltanto producono ritardi nel percorso di studio, ma possono preludere all'abbandono definitivo degli studi. Gli interventi e servizi si articoleranno quindi nelle strategie per il recupero dello svantaggio e il contrasto e la prevenzione della dispersione scolastica, per assicurare a tutti gli alunni il successo scolastico. In questa II edizione vengono riproposti quei moduli, i quali, per gli spazi di apprendimento proposti e per le metodologie utilizzate hanno rappresentato un forte stimolo motivazionale a favore delle fasce più deboli</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

Descrivere le caratteristiche specifiche del territorio di riferimento dell'istituzione scolastica.

Grottaglie ha tradizionalmente espresso la propria vocazione produttiva in un'agricoltura specializzata nel settore vitivinicolo ed in una pregiata produzione artigianale ceramica, pur non rimanendo estranea allo sviluppo del processo di industrializzazione introdotto dall'insediamento dell'allora Italsider e alle recenti speranze legate all'insediamento dell'industria aeronautica "Alenia Aermacchi" che produce sezioni di fusoliera per il Boeing 787 Dreamliner. Il settore della ceramica è reso dinamico dalla promozione in campo nazionale ed internazionale del prodotto, già tutelato dal marchio DOC per la ceramica artistica e tradizionale, dalla ricerca e dalla sperimentazione di nuove forme espressive da affiancare a quelle più tradizionali. Attivo è anche il settore del turismo, soprattutto nella stagione estiva, che può contare, oltre che sul quartiere della ceramica e sul Museo della ceramica, su un notevole patrimonio archeologico, storico, artistico ed ambientale. Essa offre anche una discreta rete di infrastrutture e di servizi socio-sanitari, sportivi, nonché diversi Istituti di credito. Tra le fasce giovanili della popolazione si registrano fenomeni di disagio sociale. Negli ultimi anni si è notato infatti un incremento di minori portatori di un disagio psico-affettivo e cognitivo-motivazionale causato principalmente da carenze socio-culturali-ambientali ed economiche delle famiglie di provenienza. L'estrazione economica e socio-culturale delle famiglie è eterogenea.



Obiettivi del progetto

Indicare gli obiettivi del progetto che si sta presentando

In relazione ai bisogni rilevati appaiono pertanto preponderanti i sotto riportate obiettivi afferenti alla sfera del metacognitivo:

- Progettare percorsi educativi e didattici in situazioni autentiche complesse che offrano opportunità di apprendimento significativo a tutti gli alunni
- Favorire e migliorare i processi di apprendimento attraverso l'utilizzo di tecniche e strumenti
- Utilizzare i linguaggi non verbali per favorire il processo di apprendimento
- Valorizzare attitudini ed espressioni individuali di ogni partecipante
- Prevenire e contrastare la dispersione scolastica ed ogni forma di discriminazione
- Potenziare l'inclusione scolastica ed il diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati

Obiettivi afferenti alla sfera del cognitivo:

Potenziare il pensiero logico (Coding)

Acquisire competenze nella lingua straniera (Clil)

Acquisire competenze nella madrelingua (Teatro)

Coinvolgere gli studenti in un'attività artistico-culturale che li renda protagonisti (Teatro – Canto Corale);



Caratteristiche dei destinatari

Indicare:

- *in che modo è stata sviluppata una analisi dei bisogni*
- *potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto*

L'Obiettivo di processo del RAV/PdM finalizzato all'area di processo INCLUSIONE E DIFFERENZIAMENTO (Adottare strategie per la promozione delle competenze sociali e civiche per tutti gli studenti) consente una costante analisi dei bisogni delle fasce deboli, in quanto l'implementazione delle azioni ad esse destinate è sempre conseguente ad una mappatura delineata nei CdC/Interclasse. I potenziali destinatari del progetto sono allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo, sia per elevato numero di assenze, sia perché appartenenti a condizioni socio-economiche svantaggiate con situazioni di abbandono familiare, di demotivazione e disaffezione verso lo studio, con bassi livelli di competenze. Rientrano in tali tipologie anche gli alunni stranieri (Cinesi – Rumeni – Albanesi), presenti soprattutto nella SSIG, a favore dei quali si rendono necessarie strategie più mirate e finalizzate ad una maggiore personalizzazione degli apprendimenti. Gli studenti con esiti scolastici positivi e con problemi relazionali sono anch'essi potenziali destinatari degli interventi. Il n. degli alunni appartenenti alla fascia più debole si attesta intorno al 26% del totale. Tale analisi ci porta a riflettere sull'azione didattica impostata e a sperimentare itinerari didattici alternativi miranti ad ottenere effettivi miglioramenti / benefici cui tendere nel medio periodo. Anche il background mediano degli studenti risulta basso (TAV 1A/1B INVALSI 2017 – classi V).



Indicare quali azioni specifiche (di contrasto alla dispersione scolastica) si intende realizzare

Indicare le azioni di:

- *creazione di nuovi spazi per l'apprendimento,*
- *ripensamento degli spazi e dei luoghi in cerca di soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta,*
- *uso delle ICT per nuove modalità di apprendimento e che necessitano di nuovi tempi.*

Il presente progetto propone azioni specifiche contro la dispersione scolastica fondate su nuovi spazi per l'apprendimento, costituiti da luoghi differenti rispetto ai normali contesti formativi (laboratori di coding/robotica/informatica, teatro, ecc...) attraverso i quali possono essere sperimentati ed attuati i percorsi formativi prescelti e rese operative le conoscenze, le abilità e le competenze. La Scuola si propone come collettore tra il "dentro" e il "fuori", rilancia la sua funzione di ambiente di socializzazione e si afferma come agenzia in grado di formare e fare acquisire competenze, conoscenze e abilità necessarie per vivere e interagire nella società dell'informazione e della conoscenza. In questa ottica, diventa fondamentale ripensare gli spazi e l'organizzazione della didattica con attività che coinvolgono tutta la comunità e il territorio di riferimento. Le ICT diventano protagoniste delle nuove modalità di apprendimento (Coding/Robotica). Detti luoghi diventano il punto di incontro tra sapere formale ed informale, attraverso l'introduzione di percorsi di didattica laboratoriale in cui gli alunni sperimentano esperienze in contesti reali. Il territorio diventa orizzonte di senso: spazio di vita, ambito di studio, luogo di trasformazione in cui sperimentare la cittadinanza attiva

Apertura della scuola oltre l'orario

Scrivere le informazioni inerenti

- *apertura della scuola oltre l'orario curricolare*
- *tipologie di estensione oraria: es. apertura pomeridiana, serale, di sabato, periodo estivi*

La nostra Istituzione Scolastica, dall'a.s.2014/15 (Scuola Primaria) e dall'a.s. 2015/16 (Scuola Secondaria di 1° grado) ha adottato l'orario settimanale articolato su n. 5 gg, distribuendo l'orario didattico dal lunedì al venerdì, con uscita degli alunni della SP alle ore 13.20 e della SSIG alle ore 13.45. Le attività relative al Piano Integrato si intende svolgerle tutte in orario pomeridiano, dal lunedì al venerdì, dalle ore 16.00 in poi, utilizzando anche il mese di giugno, successivamente alla chiusura delle attività didattiche, in orario antimeridiano e pomeridiano. L'apertura sarà garantita dalla presenza dei collaboratori scolastici, disponibili ad effettuare i turni pomeridiani con ore di straordinario. Non si esclude di poter effettuare alcuni incontri nelle giornate di sabato. Non si pensa di fruire del servizio mensa in quanto la maggior parte degli studenti risulta residente nel centro abitato della nostra città e solo una piccola parte risiede nell'agro grottagliese. Considerate le distanze abbastanza ridotte, non risulta problematico per gli studenti effettuare alcuni rientri pomeridiani. Non si ritiene opportuno adottare l'apertura estiva, a causa delle elevate temperature presenti nei mesi estivi nella nostra regione



Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni

Specificare modalità e propositi di collaborazione:

- con gli enti
- le altre scuole elencate nelle apposite sezioni;
- le motivazioni dell'assenza di collaborazioni con il territorio.

Contributo sarà fornito dall'Amm. Comunale di Grottaglie, attraverso gli Assessorati della Pubblica I. e dell'Agricoltura. Il primo avrà un ruolo rilevante nei moduli "Il gioco del teatro 2" e "Tuti all'Opera", dando l'opportunità alla nostra Istituzione Scolastica di avere a disposizione la sala teatro cittadina "Monticello" per le rappresentazioni teatrali finali. L'Ass. all'Agricoltura avrà un ruolo determinante nel modulo " UN ORTO GIARDINO... PER COLTIVARE SAPERI E SAPORI 2 " attraverso il miglioramento, da un punto di vista estetico e funzionale, degli spazi a verde ubicati nella Scuola, per l'attuazione del progetto. Sempre nell'ambito di suddetto modulo è stata formalizzata una collaborazione con l'Ass. 'SLOW FOOD' che vanta una tradizione importante nell'ambito del settore sulla sensibilizzazione dei giovani al valore del cibo biologico. Contributo importante rivestirà, per il modulo "TUTTI ALL'OPERA!", la collaborazione con l' Ass. Artistico Culturale Musicale ARMONIE con che avrà come oggetto la messa a disposizione di professionalità ed esperienze presenti in codesta Associazione. Nell'ambito dei moduli " : SCACCHI COL DIGITALE - SCACCHI COL DIGITALE 2 - SCACCHI COL DIGITALE 3" è stata formalizzata una collaborazione con il liceo "Moscati" di Grottaglie che vanta una rilevante professionalità nell'ambito del settore considerata la presenza nel PTOF di codesta I. S. della rete "SCACCHI A SCUOLA", nonché di progetti di livello base e avanzato sugli scacchi.



Metodologie e Innovatività

Indicare:

- per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo
- metodi applicati nella promozione della didattica attiv
- strumenti per la realizzazione del progetto
- impatti si previsti sui destinatari
- impatti previsti sulla comunità scolastica
- impatti previsti sul territorio.

Anche in questa II edizione il progetto trova il suo carattere innovativo nell'insieme delle attività previste e nell'utilizzo di metodi di apprendimento innovativi, nei quali diventa preponderante l'approccio "non formale" ed il learning by doing attraverso il coinvolgimento degli studenti in situazioni concrete, in luoghi diversi dai normali contesti formativi frontali. A livello di Scuola saranno utilizzati approcci di tipo quantitativo, ai fini della misurazione dell'impatto. Lo strumento privilegiato sarà il questionario a risposta chiusa in grado di restituire un livello di percezione misurabile in %. Sarà effettuata, a favore dei destinatari: - in fase **ex ante** una analisi dei bisogni formativi, al fine di individuare le criticità su cui calibrare il miglioramento; - In fase **ex post** una analisi di risultato, attraverso indicatori utili a misurare **l'impatto sugli studenti** (Indice % di ricaduta nella attività curricolare - Indice % di miglioramento delle competenze - Indice % di attuazione delle didattiche innovative). Anche nei confronti della **comunità scolastica** (docenti/esperti/tutor) si farà ricorso a questionari di tipo quantitativo, utili a misurare il liv. di percezione emerso. Le valutazioni di impatto si fonderanno su un'ottica controfattuale (cosa sarebbe successo in assenza dell'intervento/cosa è successo grazie all'intervento). A livello territoriale si prevede di implementare un confronto con le altre scuole (valutazione longitudinale)



Inclusività

Indicare:

- strategie per il coinvolgimento di destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale;
- misure per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti.

La presenza all'interno del progetto di un considerevole numero di alunni con Bisogni Educativi Speciali (L.104/92 - L.170/2010 – CM 13/2008), di alunni stranieri, di alunni in possesso di carenti strumentalità di base, con insufficiente motivazione alle attività curricolari, limitata autonomia operativa e poca autostima prevede l'adozione di misure per l'attuazione di una didattica individualizzata e personalizzata, proprio grazie ad interventi fondati su modalità peer-to-peer (gruppi di lavoro con tutoraggio 'interno' esercitato dagli studenti stessi), sulla didattica fondata sull'apprendimento cooperativo e sulla didattica laboratoriale. Anche **l'utilizzo di mediatori didattici di attrezzature e ausili informatici** (aule aumentate dalla tecnologia - FESR – Avviso 12810 del 15/10/2015, ambienti dotati delle rete LanWLAN - Avviso 9035 del 13/07/2015, Laboratorio di Robotica Educativa e Coding acquistato grazie ai contributi dei genitori della Scuola Primaria) rappresenteranno indubbiamente uno stimolo ed una facilitazione per i soggetti con difficoltà di apprendimento. Il ricorso poi ad ambienti di apprendimento informali, al di fuori dai normali contesti scolastici che coinvolgono gli alunni in situazioni concrete, favorisce senza dubbio i processi di inclusione. La presenza del GLI, nominato dal DS in ossequio alle disposizioni di cui al D.lsg.66/2017 garantirà infine l'applicazione di misure per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti



Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
DIRITTI A SCUOLA	pag. 54 PTOF	http://istitutocomprensivopignatelli.it/attachments/article/76/PTOF_SCUOLA_IN_CHIARO.pdf
Laboratorio corale tecnico -interpretativo	ALLEGATO 2 - PTOF	http://istitutocomprensivopignatelli.it/attachments/article/76/PTOF_SCUOLA_IN_CHIARO.pdf
Nessun parli...musica ed arte oltre la parola	ALLEGATO 3 - PTOF	http://istitutocomprensivopignatelli.it/attachments/article/76/PTOF_SCUOLA_IN_CHIARO.pdf
Progetto di inclusione sociale (Avviso pubblico n. 10862 del 16.09.2016)	pag. 57-58 PTOF	http://istitutocomprensivopignatelli.it/attachments/article/76/PTOF_SCUOLA_IN_CHIARO.pdf
Un'ora di programmazione per tutti	ALLEGATO 3 - PTOF	http://istitutocomprensivopignatelli.it/attachments/article/76/PTOF_SCUOLA_IN_CHIARO.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr protocollo	Data Protocollo	All egato
Fruizione di professionalità ed esperienze dell'associazione	1	Associazione Artistico Culturale Musicale	Dichiarazione di intenti	2210/A20	04/05/2018	Sì
Concessione del Teatro Monticello al fine di rappresentare n. 2 spettacoli finali .	1	AMMINISTRAZIONE COMUNALE DI GROTTAGLIE - Assessorato alla cultura e Pubblica Istruzione Ufficio Pubblica Istruzione	Dichiarazione di intenti	2209/A20	04/05/2018	Sì
Sensibilizzazione dei giovani al valore del cibo.	1	SLOW FOOD GROTTAGLIE- VIGNE E CERAMICHE	Dichiarazione di intenti	2245/A20	04/05/2018	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr protocollo	Data Protocollo	All egato
Fruizione di professionalità ed esperienze presenti nell'Istituto	TAPS070008 LICEO STATALE 'G. MOSCATI'	2127/A20	02/05/2018	Sì

Sezione: Riepilogo Moduli



Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Tutti all'Opera!	€ 5.082,00
Il Gioco del Teatro 2	€ 4.977,90
SCACCHI COL DIGITALE	€ 4.977,90
ANDIAMO A PROGRAMMARE!	€ 4.977,90
SCACCHI COL DIGITALE 2	€ 4.977,90
ANDIAMO A PROGRAMMARE! 2	€ 4.977,90
SCACCHI COL DIGITALE 3	€ 4.977,90
UN ORTO GIARDINO...PER COLTIVARE SAPERI E SAPORI 2	€ 4.977,90
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 39.927,30

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Musica strumentale; canto corale
Titolo: Tutti all'Opera!

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Tutti all'Opera!



Descrizione modulo	<p>Il modulo destinato a gruppi di alunni delle classi III SSIG si giustifica sulla scorta delle criticità del RAV circoscritte agli esiti delle competenze chiave di cittadinanza. Esso si prefigge di realizzare uno spettacolo, unendo due forme espressive, quali la recitazione e il canto, finalizzati ad acquisire quelle competenze chiave funzionali all'esercizio consapevole della cittadinanza attiva</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Potenziare lo spazio educativo laboratoriale riservato alla lingua veicolare italiana • Stimolare motivazioni forti per un apprendimento significativo • Favorire un metodo di lavoro fondato sulla ricerca-azione e sull'apprendimento • Coinvolgere i ragazzi in un'attività artistico-culturale che li renda protagonisti; • Valorizzare attitudini ed espressioni individuali di ognuno; <p>Il modulo si concretizzerà nella rilettura di un'opera in chiave moderna, attraverso le seguenti fasi:</p> <p>? Utilizzo del canto per sviluppare l'intonazione, il controllo dell'emissione vocale, l'espressività e le capacità attentive.</p> <p>? Utilizzo della recitazione come mezzo per potenziare la ricchezza espressiva.</p> <p>? Rielaborazione di letture ed opere e canti, fino alla predisposizione di un canovaccio scenico-teatrale.</p> <p>Il Laboratorio corale diverrà strumento efficace per esprimere emozioni, desideri in un percorso di ascolto di se stessi e degli altri. Si farà riferimento a tecniche attive di coinvolgimento che tendano a sciogliere le meccanizzazioni e gli stereotipi e favorire le relazioni con gli altri. Il teatro diventa spazio di educazione alla cittadinanza attiva dando voce a tematiche e a problemi sociali e facendo sperimentare agli alunni la forza attiva delle idee.</p> <p>Risultati attesi:</p> <p>Promozione del successo formativo e contrasto del disagio attraverso il potenziamento di:</p> <p>Motivazione ed interesse Coinvolgimento nelle attività scolastiche Competenze trasversali (competenze di cittadinanza) Ambiente di apprendimento privilegiato sarà il "laboratorio" su compiti di realtà, inteso come spazio fisico, ma soprattutto culturale, al fine di sviluppare ed integrare le abilità di base dell'imparare ad apprendere. Altre metodologie: Cooperative Learning/Peer to peer/learning by doing</p> <p>Modalità verifica/Valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - N. 2 Eventi rivolti al contesto scolastico ed al territorio; - Miglioramento dei livelli di padronanza delle competenze di cittadinanza <p>INDICATORE DI MONITORAGGIO: Indice medio % di efficacia didattica - Modalità di rilevazione:</p>
Data inizio prevista	07/01/2019
Data fine prevista	30/06/2019
Tipo Modulo	Musica strumentale; canto corale
Sedi dove è previsto il modulo	TAMM859011
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Tutti all'Opera!

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €



Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro

Titolo: Il Gioco del Teatro 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Il Gioco del Teatro 2
Descrizione modulo	<p>L'esperienza ampiamente positiva, anche a livello di partecipazione, del modulo "IL GIOCO DEL TEATRO" portato avanti nella prima edizione (Avviso 10862 del 16.9.16) ha fatto pensare ad una riproposizione della attività destinata a gruppi di alunni delle classi I della SSIG. L'intervento si giustifica sulla scorta delle criticità emerse dal RAV circoscritte agli esiti delle competenze chiave di cittadinanza. Esso si prefigge lo scopo di allestire e realizzare uno spettacolo teatrale valorizzando le abilità di ogni discente partecipante che andrà ad acquisire quelle competenze chiave funzionali all'esercizio consapevole della cittadinanza attiva.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Potenziare lo spazio educativo laboratoriale riservato alla lingua veicolare italiana • Stimolare motivazioni forti per un apprendimento significativo • Favorire un metodo di lavoro fondato sulla ricerca-azione e sull'apprendimento • Coinvolgere i ragazzi in un'attività artistico-culturale che li renda protagonisti; • Valorizzare attitudini ed espressioni individuali di ogni partecipante; <p>Come per la precedente edizione, questo laboratorio si porrà come un esempio di percorso espressivo facilmente ripetibile e ampliabile a seconda delle esigenze del gruppo. Ogni lezione si articolerà attraverso 4 fasi: • Riscaldamento • Controllo del corpo • Espressività del corpo • Voce. La scelta di operare su due piani, corpo/voce, permetterà una riflessione di una sinergia fra movimento mimico e fonazione. È infatti interessante scoprire come l'esperienza mimica possa in maniera determinante influire sull'espressività della comunicazione verbale. Il legame tra attività mimica e attività fonatoria creerà un discorso di lettura intesa non solo come comprensione ma anche come ricerca espressiva personale e di gruppo.</p> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promozione del successo formativo e contrasto del disagio attraverso il potenziamento di: <ul style="list-style-type: none"> o Motivazione ed interesse o Coinvolgimento nelle attività scolastiche o Competenze trasversali (competenze chiave e di cittadinanza) <p>Metodologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Didattica Laboratoriale - Cooperative Learning - Peer to peer - learning by doing <p>Verifica/Valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - N. 2 Eventi rivolti al contesto scolastico ed al territorio; - Miglioramento dei livelli di padronanza delle competenze di cittadinanza INDIC. <p>MONITORAGGIO: Indice medio % di efficacia didattica - Modalità di rilevazione: Confronto esiti Rubrica di Autovalutazione ex ante/ex post (FONTE: PdM 2017-18)</p>



Data inizio prevista	07/01/2019
Data fine prevista	30/06/2019
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Sedi dove è previsto il modulo	TAMM859011
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Il Gioco del Teatro 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli
Modulo: Innovazione didattica e digitale
Titolo: SCACCHI COL DIGITALE

Dettagli modulo

Titolo modulo	SCACCHI COL DIGITALE
----------------------	----------------------



Descrizione modulo	<p>Molte recenti ricerche nel campo della didattica evidenziano come il gioco degli scacchi riesca a coinvolgere attivamente il bambino nei processi di apprendimento ed essere un valido ausilio per il potenziamento delle abilità cognitive degli alunni.</p> <p>Il presente modulo, partendo da tali consapevolezza, suggerisce l'utilizzo degli scacchi come strategia didattica e mira a sviluppare le capacità di intuizione e previsione, di concentrazione, di memoria e di progettazione da parte degli alunni.</p> <p>Il gioco tradizionale (sulle scacchiere) sarà accompagnato ed integrato dal gioco attraverso supporti digitali, quali LIM e Tablet.</p> <p>Più nello specifico, il modulo si porrà i seguenti obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • favorire i processi di socializzazione, • rafforzare l'autostima personale; • favorire l'apprendimento in tutti gli ambiti disciplinari, poiché il gioco degli scacchi sviluppa attitudini di base quali l'attenzione, la concentrazione, la percezione e l'osservazione; • sviluppare il senso del rispetto verso le regole e lo spirito di competizione inteso come aggregazione. <p>L'articolazione del progetto prevede l'intervento dell'Esperto con un corso di alfabetizzazione scacchistica per alunni delle classi seconde attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lezioni alla LIM con l'uso di applicativi appositamente predisposti; • uso della LIM per spiegazioni o partite collettive attraverso il ricorso a siti Web che mostrino la scacchiera gigante per una introduzione teorico/pratica sul movimento dei pezzi; • esercizi di psicomotricità su scacchiera gigante a terra; • esercitazione attraverso l'uso dei Tablet e di specifiche app per il gioco degli scacchi; • Partite simultanee e partite a coppie tra gli allievi in modalità virtuale e reale. <p>Modalità di verifica/Valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manifestazione finale destinata ai genitori di diffusione dell'esperienza; - Miglioramento dei livelli di padronanza delle competenze di cittadinanza INDIC. <p>MONITORAGGIO: Indice medio % di efficacia didattica - Modalità di rilevazione: Confronto esiti Rubrica di Autovalutazione ex ante/ex post (FONTE: PdM 2017-18)</p>
Data inizio prevista	07/01/2019
Data fine prevista	30/06/2019
Tipo Modulo	Innovazione didattica e digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TAAE859012
Numero destinatari	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SCACCHI COL DIGITALE

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €



Elenco dei moduli

Modulo: Innovazione didattica e digitale

Titolo: ANDIAMO A PROGRAMMARE!

Dettagli modulo

Titolo modulo	ANDIAMO A PROGRAMMARE!
Descrizione modulo	<p>Il Coding a scuola rappresenta una grande novità per la didattica, inteso non solo come disciplina fine a sé stessa ma utile anche per l'apprendimento di materie diverse. Un modo diverso di aggiungere cose nuove al proprio bagaglio di conoscenze, percorrendo strade nuove per apprendere. Attraverso il Coding si possono imparare i concetti base di altre materie come scienze, matematica, ma anche ad applicare la logica nella risoluzione di problemi più o meno complessi.</p> <p>Finalità del modulo è introdurre il Coding e il pensiero computazionale attraverso l'apprendimento creativo, ragionato e collaborativo utilizzando apps e tools specifici in dotazione della scuola (Scratch, OSMO Coding, LEGO WE DO 2.0 ecc.)</p> <p>Attraverso questo modulo rivolto agli studenti delle classi quinte, con la guida dell'Esperto, si aiuterà l'alunno ad</p> <p>impadronirsi di tecniche della programmazione, partendo dalla presentazione della PIXEL ART, di SCRATCH, passando attraverso l'utilizzo di tools specifici, e così via sino ad arrivare alla programmazione di piccoli robot costruiti da loro con i LEGO 2.0.</p> <p>Il Coding nasce con l'intento di aiutare i bambini a imparare a programmare attraverso il gioco e la creatività. Questo aiuta a sviluppare in loro un processo di "progettazione", sperimentando, "leggendo" soluzioni pre-esistenti e a riadattandole al proprio problema, trovando gli errori quando le cose non vanno, in genere ragionando. Saranno anche guidati a programmare piccoli robot (Lego WEDO 2.0) attraverso la costruzione pratica di modelli motorizzati assemblati coi mattoncini LEGO. Questo li porterà ad interrogarsi sistematicamente sulla realtà, osservandone i fenomeni, facendo ipotesi e creando delle soluzioni concrete a problemi ispirati alla vita reale. Si tratta quindi di indirizzare gli studenti ad un nuovo metodo di studio basato sui concetti di problem solving e sul learn by doing.</p> <p>Sarà privilegiata la metodologia del PAIR PROGRAMMING, il lavoro a coppie con alternanza dei ruoli "navigatore" e "guidatore"; In questo modo, gli alunni vengono invitati e guidati a collaborare tra loro, sperimentando la dimensione collaborativa e socializzante dell'esperienza Coding.</p> <p>Modalità di verifica/Valutazione: - Miglioramento dei livelli di padronanza delle competenze di cittadinanza INDIC. MONITORAGGIO: Indice medio % di efficacia didattica - Modalità di rilevazione: Confronto esiti Rubrica di Autovalutazione ex ante/ex post (FONTE: PdM 2017-18)</p>
Data inizio prevista	07/01/2019
Data fine prevista	30/06/2019
Tipo Modulo	Innovazione didattica e digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TAE859012
Numero destinatari	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ANDIAMO A PROGRAMMARE!



Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Innovazione didattica e digitale

Titolo: SCACCHI COL DIGITALE 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	SCACCHI COL DIGITALE 2
Descrizione modulo	<p>Molte recenti ricerche nel campo della didattica evidenziano come il gioco degli scacchi riesca a coinvolgere attivamente lo studente nei processi di apprendimento ed essere un valido ausilio per il potenziamento delle abilità cognitive degli alunni.</p> <p>Il presente modulo, partendo da tali consapevolezza, suggerisce l'utilizzo degli scacchi come strategia didattica e mira a sviluppare le capacità di intuizione e previsione, di concentrazione, di memoria e di progettazione da parte degli alunni.</p> <p>Il gioco tradizionale (sulle scacchiere) sarà accompagnato ed integrato dal gioco attraverso supporti digitali, quali LIM e Tablet.</p> <p>Più nello specifico, il modulo si porrà i seguenti obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • favorire i processi di socializzazione, • rafforzare l'autostima personale; • favorire l'apprendimento in tutti gli ambiti disciplinari, poiché il gioco degli scacchi sviluppa attitudini di base quali l'attenzione, la concentrazione, la percezione e l'osservazione; • sviluppare il senso del rispetto verso le regole e lo spirito di competizione inteso come aggregazione. <p>L'articolazione del progetto prevede l'intervento dell'Esperto con un corso di alfabetizzazione scacchistica per alunni delle classi terze attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lezioni alla LIM con l'uso di applicativi appositamente predisposti; • uso della LIM per spiegazioni o partite collettive attraverso il ricorso a siti Web che mostrino la scacchiera gigante per una introduzione teorico/pratica sul movimento dei pezzi; • esercizi di psicomotricità su scacchiera gigante a terra; • esercitazione attraverso l'uso dei Tablet e di specifiche app per il gioco degli scacchi; • Partite simultanee e partite a coppie tra gli allievi in modalità virtuale e reale. <p>Modalità di verifica/Valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manifestazione finale destinata ai genitori di diffusione dell'esperienza; - Miglioramento dei livelli di padronanza delle competenze di cittadinanza INDIC. <p>MONITORAGGIO: Indice medio % di efficacia didattica - Modalità di rilevazione: Confronto esiti Rubrica di Autovalutazione ex ante/ex post (FONTE: PdM 2017-18)</p>
Data inizio prevista	07/01/2019
Data fine prevista	30/06/2019
Tipo Modulo	Innovazione didattica e digitale



Sedi dove è previsto il modulo	TAAE859012
Numero destinatari	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SCACCHI COL DIGITALE 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Innovazione didattica e digitale

Titolo: ANDIAMO A PROGRAMMARE! 2

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	ANDIAMO A PROGRAMMARE! 2



Descrizione modulo	<p>Il Coding a scuola rappresenta una grande novità per la didattica, inteso non solo come disciplina fine a sé stessa ma utile anche per l'apprendimento di materie diverse. Un modo diverso di aggiungere cose nuove al proprio bagaglio di conoscenze, percorrendo strade nuove per apprendere. Attraverso il Coding si possono imparare i concetti base di altre materie come scienze, matematica, ma anche ad applicare la logica nella risoluzione di problemi più o meno complessi.</p> <p>Finalità del modulo è introdurre il Coding e il pensiero computazionale attraverso l'apprendimento creativo, ragionato e collaborativo utilizzando apps e tools specifici in dotazione della scuola (Scratch, OSMO Coding, LEGO WE DO 2.0 ecc.)</p> <p>Attraverso questo modulo rivolto agli studenti delle classi quinte, con la guida dell'Esperto, si aiuterà l'alunno ad</p> <p>impadronirsi di tecniche della programmazione, partendo dalla presentazione della PIXEL ART, di SCRATCH, passando attraverso l'utilizzo di tools specifici, e così via sino ad arrivare alla programmazione di piccoli robot costruiti da loro con i LEGO 2.0.</p> <p>Il Coding nasce con l'intento di aiutare i bambini a imparare a programmare attraverso il gioco e la creatività. Questo aiuta a sviluppare in loro un processo di "progettazione", sperimentando, "leggendo" soluzioni pre-esistenti e a riadattandole al proprio problema, trovando gli errori quando le cose non vanno, in genere ragionando. Saranno anche guidati a programmare piccoli robot (Lego WEDO 2.0) attraverso la costruzione pratica di modelli motorizzati assemblati coi mattoncini LEGO. Questo li porterà ad interrogarsi sistematicamente sulla realtà, osservandone i fenomeni, facendo ipotesi e creando delle soluzioni concrete a problemi ispirati alla vita reale. Si tratta quindi di indirizzare gli studenti ad un nuovo metodo di studio basato sui concetti di problem solving e sul learn by doing.</p> <p>Sarà privilegiata la metodologia del PAIR PROGRAMMING, il lavoro a coppie con alternanza dei ruoli "navigatore" e "guidatore"; In questo modo, gli alunni vengono invitati e guidati a collaborare tra loro, sperimentando la dimensione collaborativa e socializzante dell'esperienza Coding.</p> <p>Modalità di verifica/Valutazione: - Miglioramento dei livelli di padronanza delle competenze di cittadinanza INDIC. MONITORAGGIO: Indice medio % di efficacia didattica - Modalità di rilevazione: Confronto esiti Rubrica di Autovalutazione ex ante/ex post (FONTE: PdM 2017-18)</p>
Data inizio prevista	07/01/2019
Data fine prevista	30/06/2019
Tipo Modulo	Innovazione didattica e digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TAAE859012
Numero destinatari	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ANDIAMO A PROGRAMMARE! 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €



Elenco dei moduli

Modulo: Innovazione didattica e digitale

Titolo: SCACCHI COL DIGITALE 3

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	SCACCHI COL DIGITALE 3
Descrizione modulo	<p>Molte recenti ricerche nel campo della didattica evidenziano come il gioco degli scacchi riesca a coinvolgere attivamente lo studente nei processi di apprendimento ed essere un valido ausilio per il potenziamento delle abilità cognitive degli alunni.</p> <p>Il presente modulo, partendo da tali consapevolezza, suggerisce l'utilizzo degli scacchi come strategia didattica e mira a sviluppare le capacità di intuizione e previsione, di concentrazione, di memoria e di progettazione da parte degli alunni.</p> <p>Il gioco tradizionale (sulle scacchiere) sarà accompagnato ed integrato dal gioco attraverso supporti digitali, quali LIM e Tablet.</p> <p>Più nello specifico, il modulo si porrà i seguenti obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • favorire i processi di socializzazione, • rafforzare l'autostima personale; • favorire l'apprendimento in tutti gli ambiti disciplinari, poiché il gioco degli scacchi sviluppa attitudini di base quali l'attenzione, la concentrazione, la percezione e l'osservazione; • sviluppare il senso del rispetto verso le regole e lo spirito di competizione inteso come aggregazione. <p>L'articolazione del progetto prevede l'intervento dell'Esperto con un corso di alfabetizzazione scacchistica per alunni delle classi seconde attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lezioni alla LIM con l'uso di applicativi appositamente predisposti; • uso della LIM per spiegazioni o partite collettive attraverso il ricorso a siti Web che mostrino la scacchiera gigante per una introduzione teorico/pratica sul movimento dei pezzi; • esercizi di psicomotricità su scacchiera gigante a terra; • esercitazione attraverso l'uso dei Tablet e di specifiche app per il gioco degli scacchi; • Partite simultanee e partite a coppie tra gli allievi in modalità virtuale e reale. <p>Metodologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Didattica Laboratoriale - Cooperative Learning - Peer to peer <p>Modalità di verifica/Valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manifestazione finale destinata ai genitori di diffusione dell'esperienza; - Miglioramento dei livelli di padronanza delle competenze di cittadinanza INDIC. <p>MONITORAGGIO: Indice medio % di efficacia didattica - Modalità di rilevazione: Confronto esiti Rubrica di Autovalutazione ex ante/ex post (FONTE: PdM 2017-18)</p>
Data inizio prevista	07/01/2019
Data fine prevista	30/06/2019
Tipo Modulo	Innovazione didattica e digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TAMM859011
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SCACCHI COL DIGITALE 3

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Laboratori di educazione alimentare

Titolo: UN ORTO GIARDINO...PER COLTIVARE SAPERI E SAPORI 2

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	UN ORTO GIARDINO...PER COLTIVARE SAPERI E SAPORI 2



<p>Descrizione modulo</p>	<p>L'esperienza ampiamente positiva, anche a livello di partecipazione, del modulo "UN ORTO GIARDINO...PER COLTIVARE SAPERI E SAPORI" portato avanti nella prima edizione del PON INCLUSIONE (Avviso 10862 del 16 settembre 2016) ha fatto pensare ad una riproposizione della attività, in questa nuova edizione destinata a gruppi di alunni delle classi II della SSIG</p> <p>Attraverso il progetto si intende sperimentare attività che approfondiscano i temi base dell'alimentazione, della produzione, del consumo e condivisione dei prodotti orticoli. Sperimentare, anche in città, in sintonia con il ciclo di vita delle piante e delle stagioni, consente di rendere concreto un percorso di educazione alimentare al consumo consapevole che altrimenti rimarrebbe privo di collegamenti con la realtà circostante.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Promuovere comportamenti salutari e favorire una sana alimentazione per il benessere della persona; - Condividere emozioni ed esperienze, legate al lavoro di gruppo nell'orto ed al consumo dei prodotti dell'orto; - Valorizzare il coinvolgimento degli alunni in esperienze ed attività pratiche; - Favorire la conoscenza di un consumo consapevole - Promuovere il consumo di prodotti ortofrutticoli locali e stagionali attraverso la conoscenza dei cicli produttivi, la stagionalità, le modalità di consumo; - Promuovere cultura in campo alimentare attraverso esperienze dirette <p>FASI PROGETTUALI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Progettare, organizzare, gestire un orto - Scelta del terreno situato nel giardino della scuola, - Preparazione del terreno con l'utilizzo di attrezzi comuni e semina. - Pratiche colturali durante la crescita delle piante: Annaffiatura, diserbo manuale, - Raccolta dei prodotti ottenuti <p>Percorsi di degustazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Documentazione e diffusione delle attività svolte <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promozione del successo formativo e contrasto del disagio attraverso il potenziamento di: <ul style="list-style-type: none"> o Motivazione ed interesse o Coinvolgimento nelle attività scolastiche o Competenze trasversali (competenze chiave e di cittadinanza) <p>Metodologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Didattica Laboratoriale - Cooperative Learning - Peer to peer - learning by doing <p>Modalità di verifica/Valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manifestazione finale destinata ai genitori di diffusione dell'esperienza - Miglioramento dei livelli di padronanza delle competenze di cittadinanza INDIC. <p>MONITORAGGIO: Indice medio % di efficacia didattica - Modalità di rilevazione: Confronto esiti Rubrica di Autovalutazione ex ante/ex post (FONTE: PdM 2017-18)</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>07/01/2019</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/06/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Laboratori di educazione alimentare</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>TAMM859011</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>



Sezione: Scheda finanziaria

**Scheda dei costi del modulo: UN ORTO GIARDINO...PER COLTIVARE SAPERI E SAPORI
2**

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €



Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	4395 del 09/03/2018 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio - 2a edizione(Piano 1011194)
Importo totale richiesto	€ 39.927,30
Massimale avviso	€ 40.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	3733/A20 (DELIBERA n. 36/2017)
Data Delibera collegio docenti	08/09/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	4746/A20 (DELIBERA n. 36/2017)
Data Delibera consiglio d'istituto	26/10/2017
Data e ora inoltro	15/05/2018 12:46:32
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo da parte del Consiglio d'Istituto relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Musica strumentale; canto corale: <u>Tutti all'Opera!</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>Il Gioco del Teatro 2</u>	€ 4.977,90	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>SCACCHI COL DIGITALE</u>	€ 4.977,90	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>ANDIAMO A PROGRAMMARE!</u>	€ 4.977,90	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>SCACCHI COL DIGITALE 2</u>	€ 4.977,90	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>ANDIAMO A PROGRAMMARE! 2</u>	€ 4.977,90	



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

UNIONE EUROPEA
PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

MIUR

Scuola PIGNATELLI-GROTTAGLIE
(TAIC85900X)

10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>SCACCHI COL DIGITALE 3</u>	€ 4.977,90	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Laboratori di educazione alimentare: <u>UN ORTO GIARDINO...PER COLTIVARE SAPERI E SAPORI 2</u>	€ 4.977,90	
	Totale Progetto "VIVI...AMO LA SCUOLA"	€ 39.927,30	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 39.927,30	€ 40.000,00