



Candidatura N. 32038

10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	MONTEGRANARO ISC
Codice meccanografico	APIC824008
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA MARTIRI D'UNGHERIA 98
Provincia	FM
Comune	Montegranaro
CAP	63812
Telefono	0734891987
E-mail	APIC824008@istruzione.it
Sito web	http://icmontegranaro.gov.it/
Numero alunni	1477
Plessi	APAA824015 - MONTE S. PIETRANGELI APAA824026 - CAPOLUOGO APAA824037 - S. MARIA APAA824048 - S. LIBORIO APEE82401A - M.S.PIETRANGELI-ISC M.GRANARO APEE82402B - CAPOLUOGO APEE82403C - S.MARIA APEE82404D - S. LIBORIO APMM824019 - MONTEGRANARO APMM82402A - MONTE S.PIETRANGELI



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 32038 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione motoria; sport; gioco didattico	'Tutti in H2O'	€ 5.682,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	"UNA SCUOLA SPORTIVA"	€ 5.682,00
Arte; scrittura creativa; teatro	"TEATRO LAB"	€ 5.682,00
Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali	"Caleidoscopio cittadino: il territorio in un tassello"	€ 5.682,00
Innovazione didattica e digitale	"Didattica computazionale & coding"	€ 5.682,00
Modulo formativo per i genitori	"GENITORI A SCUOLA PRE CRESCERE INSIEME"	€ 5.082,00
Potenziamento delle competenze di base	Se studio... cresco	€ 5.682,00
Potenziamento delle competenze di base	"STUDIARE PER CRESCERE"	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.856,00



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

Titolo progetto

“SCUOLA LABORATORIO... PER
CRESCERE”



Descrizione progetto

Il nostro Istituto Scolastico, quale istituzione educativa e formativa, si propone, attraverso la realizzazione di otto percorsi modulari, di rimuovere le cause che producono l'insuccesso scolastico contribuendo alla riduzione del fallimento formativo precoce e favorendo la formazione attiva degli studenti e delle loro famiglie. L'intervento di altre agenzie educative presenti nel territorio contribuirà a raggiungere gli obiettivi espressi nei vari moduli.

Ogni percorso educativo-formativo rappresenta un'attività che rientra pienamente nelle finalità previste dai progetti di inclusione sociale e lotta al disagio. L'Istituto Comprensivo ritiene fondamentale far scoprire agli alunni le loro potenzialità fino ad arrivare ad "allenare lo sguardo", a guardare non tanto ciò che sanno fare, quanto ciò che possono fare per conoscere e migliorare se stessi influenzando positivamente sul mondo familiare e sociale a cui appartengono.

Il progetto si propone inoltre di realizzare momenti di aggregazione e socializzazione all'interno e fuori dell'ambiente scolastico favorendo la nascita di sinergie forti tra i fruitori dei percorsi e il territorio.

In particolare i moduli progettati si riferiscono ai seguenti interventi:

- potenziamento delle competenze di base,
- innovazione didattica e digitale,
- educazione motoria e sport,
- educazione alla scrittura creativa e al testo,
- educazione creativa e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali,
- sostegno alla genitorialità.

L'approccio formativo si fonda su presupposti di tipo pratico-funzionale ed è finalizzato ad ottenere risultati il più possibile adeguati per quanto riguarda l'assimilazione e la sperimentazione delle conoscenze acquisite e il raggiungimento delle competenze necessarie a svolgere le diverse azioni cui si riferisce il percorso formativo.

Tutti i percorsi rientrano nelle finalità del nostro PTOF; saranno effettuati oltre l'orario scolastico, nei plessi del nostro Istituto in altri locali attrezzati del territorio e/o nei luoghi che ci verranno forniti dalle varie Associazioni e scuole di partenariato, per venire incontro alle diverse esigenze dell'utenza



Contesto di riferimento

Descrivere le caratteristiche specifiche del territorio e indicare i fattori che maggiormente incidono sulla dispersione scolastica all'interno dell'istituzione scolastica.

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

L'IC-Montegranaro, di dieci plessi, ha 1445 alunni (circa il 20% sono alunni stranieri di 2° generazione). I risultati INVALSI mostrano valori nella media a livello regionale/nazionale ma con classi della primaria e secondaria ad un livello significativamente inferiore rispetto alla media della regione. Si evidenzia anche un background familiare medio basso o, addirittura basso. Il tasso di alunni respinti è, nella maggior parte dei casi, legato ad alunni che mostrano disagi per condizioni familiari precarie o per carenze nella lingua dello studio perché stranieri. Inoltre sono presenti casi di abbandono scolastico e, soprattutto, di frequenza a “singhiozzo”: alunni che frequentano irregolarmente fino all'età di 16 anni senza conseguire il diploma. Numerosi alunni hanno scarse possibilità di aggregazione, socializzazione e conoscenza del territorio dovuto al fatto che vi è una penuria di luoghi idonei per la formazione e lo sviluppo delle attitudini dei giovani (cinema, teatri, strutture sportive, auditori, ecc); le uniche agenzie educative sono le associazioni cattoliche e sportive; queste ultime non sempre accessibili per via di costi talvolta troppo elevati per le condizioni economiche di un numero sempre più alto di famiglie montegranaresi.

Obiettivi

Indicare gli obiettivi che si intendono raggiungere con il progetto anche in collegamento con altre attività realizzate, o che si intendono realizzare, dalla scuola al suo interno e in collaborazione col territorio.

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Ridurre fenomeni di dispersione e frequenza a “singhiozzo” con azioni in funzione di un minor disagio, recupero e sostegno; aumentare e/o consolidare i diversi livelli di competenza; realizzare interventi per alunni con BES e DA; offrire stimoli e occasioni per un clima relazionale positivo; promuovere atteggiamenti di ascolto e collaborazione; favorire l'acquisizione di strumenti necessari “per crescere”; promuovere comportamenti nel rispetto delle norme di convivenza civile e l'interazione fra alunno/ambiente; offrire occasioni e attività capaci a favorire l'apprendimento della lingua italiana e di ogni forma espressiva; acquisire un metodo di studio razionale, autonomo, produttivo; motivare alla pratica del lavoro di gruppo e laboratoriale; consolidare le capacità espressive, comunicative, logico-operative; abituare gli alunni ai diversi linguaggi comprese le tecniche multimediali; sviluppare la capacità di osservare situazioni, fatti e fenomeni; correlare le proprie conoscenze, fare deduzioni e ipotesi e utilizzare le informazioni in contesti nuovi; incrementare la comunicazione e la collaborazione scuola-famiglia e promuovere pratiche inclusive tra diversi soggetti nella comunità scolastica e non.



Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

L'utenza proveniente dal territorio cittadino, si presenta piuttosto eterogenea per riferimenti culturali, stili di vita e abitudini. Lo status socio economico e culturale risulta medio basso. Il numero degli alunni stranieri è piuttosto alto e molti di essi, pur essendo di seconda generazione, non sono pienamente integrati nel contesto sociale. Il coinvolgimento delle famiglie di alunni con BES nelle attività formative, è limitato e spesso la componente familiare è in grado di assumersi la responsabilità educativa dei figli. Il nostro Istituto, in coerenza con quanto definito nel PTOF, si prefigge di: -innalzare i livelli di istruzione e le competenze degli studenti nel rispetto dei tempi e degli stili di apprendimento con attività di rinforzo e ampliamento del curriculum; -contrastare la sperequazione sociale e territoriale per prevenire e recuperare l'abbandono e la dispersione scolastica; -realizzare una scuola aperta, laboratorio permanente di ricerca, sperimentazione e innovazione didattica, di partecipazione e di educazione alla cittadinanza attiva; -garantire il diritto allo studio, le pari opportunità di successo formativo e di istruzione. I moduli sono rivolti agli alunni delle ultime classi della Sc. Primaria e agli alunni di tutte le classi della Sc. Secondaria.

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

Ad esempio 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.

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Si intendono attivare interventi didattico-laboratoriali per gli alunni con difficoltà di apprendimento, di svantaggio e disabilità mediante percorsi formativi personalizzati. Si intende altresì programmare strategie inclusive mediante attività didattiche alternative con itinerari diversi. Si mira, infine, a favorire una maggiore integrazione e un più proficuo coinvolgimento dei genitori mediante proposte e iniziative che abbiano come obiettivo principale una formazione e partecipazione attiva.

I moduli proposti, nell'ottica di ridimensionare sia il fenomeno del disagio che della demotivazione, prevedono: -Utilizzo di spazi alternativi sia per lo sviluppo di abilità pratiche, creative e funzionali relative al patrimonio artigianale locale sia per la conoscenza e la valorizzazione delle "ricchezze" storico-artistiche locali oltre che la possibilità di fruire di spazi attrezzati per le attività motorie e di aggregazione; -Approccio alla programmazione informatica, mediante le nuove tecnologie (TIC) anche per un uso consapevole; -Coinvolgimento delle famiglie per rafforzare e sostenere la genitorialità attraverso momenti di formazione specifica e supporto psicologico per affrontare e superare situazioni problematiche.

Indicare come si intende garantire l'eventuale apertura della scuola oltre l'orario scolastico

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

L'apertura post orario scolastico può essere garantita fino alle ore 18,00 per le attività relative agli studenti sia della Scuola Primaria che della Scuola Secondaria di primo grado nei plessi dove verranno svolti i diversi moduli progettuali. Per lo svolgimento di ogni modulo proposto saranno presenti docenti dell'Istituto Comprensivo e docenti esperti. Per il regolare e fattivo funzionamento sarà presente anche il personale ATA dell'Istituto anche in previsione dei moduli da svolgere nel periodo estivo. Per il progetto di sostegno alla genitorialità la scuola prevede una apertura fino alle ore 20,30 per tutta la durata del percorso formativo. Per i progetti organizzati al di fuori dell'Istituto Scolastico, la scuola predispone il gruppo-classe e si impegna ad accompagnare gli alunni nei rispettivi luoghi designati all'attuazione dei moduli.

Indicare quali metodologie didattiche si intende adottare per la realizzazione del progetto

Ad esempio attività di rinforzo o ampliamento del curriculum, approccio laboratoriale, esperienza scuola-lavoro, ecc.
(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Per la realizzazione del progetto "Scuola Laboratorio... per crescere", si intendono adottare le seguenti metodologie:

- didattica frontale; esercitazioni laboratoriali; gruppi di discussione e riflessione;
- metodologia non formale e attività "in situazione";
- lezioni interattive e lavori di gruppo in cooperative learning;
- formazione esperienziale e laboratoriale;
- brainstorming, circle time, role play, learning by doing;
- approccio di tipo ludico-sportivo;
- momenti di insegnamento individuale e collettivo per diffondere valori propri dello sport, in particolare il fair play, e comportamenti ispirati alla cultura della legalità;
- laboratori aperti a studenti e genitori;
- utilizzo di programmi idonei per chi ha difficoltà nella letto-scrittura;
- esercitazioni mirate a favorire l'apprendimento di un proficuo metodo di studio;
- osservazione diretta e ricerca-azione.
- uscite didattiche sul territorio; visite attive e attività in laboratori specialistici; visite guidate; incontri con esperti;
- lezioni in contesti nuovi dove esplorare idee e percorsi operativi

Indicare le eventuali modalità di integrazione con l'attività scolastica descritta nel PTOF

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

In conformità a quanto previsto nel PTOF i laboratori perseguono le seguenti finalità:

- incrementare la motivazione allo studio;
- recuperare, consolidare l'acquisizione delle abilità e dell'autonomia nello studio;
- garantire il successo scolastico;
- sviluppare capacità e competenze relazionali e di lavoro.

Per garantire il successo formativo a tutti gli allievi iscritti nel nostro Istituto, compresi gli alunni diversamente abili e gli alunni con bisogni educativi speciali, si intende:

- ridurre gli eventuali ostacoli che inficiano l'apprendimento e la partecipazione sociale;
- proporre attività che facciano uso di facilitatori e abbiano alla base un'analisi ponderata dei fattori contestuali, ambientali e personali;
- potenziare lo sviluppo delle competenze collaborative;
- predisporre un ambiente accogliente che faciliti una partecipazione collaborativa da parte di tutti gli studenti;
- incentivare la partecipazione della famiglia, dei servizi socio-sanitari e di altri enti/associazioni del territorio affinché possano essere efficaci collaboratori della scuola.

Indicare il contributo alla realizzazione del progetto fornito da altre scuole e da soggetti pubblici e privati del territorio

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Per la realizzazione del progetto la Scuola intende avvalersi della collaborazione di altri Istituti quali IPSIA "F. Corridoni" di Corridonia, dell'Istituto Comprensivo "Lanzi" di Corridonia e dell'Istituto Comprensivo "A. Bacci" di S. Elpidio a Mare. Con tali Istituti Scolastici si instaureranno relazioni di buone prassi, si condivideranno spazi e attrezzature per la realizzazione pratica dei diversi moduli e, se necessario, si utilizzerà la competenza professionale dei docenti e degli assistenti di laboratorio. Si prevede inoltre la collaborazione di Enti e di Associazioni operanti nel territorio e non ("Città Vecchia", "Genitori Oggi", Ente Comunale, "Attivarci", "Arcisolidarietà") sia per forniture di strutture ed eventuali materiali necessari all'attuazione dei moduli sia per favorire l'informazione, lo scambio di buone pratiche, la stretta collaborazione scuola-territorio e la realizzazione di prodotti e manufatti artigianali locali. Con tali Istituzioni ed Associazioni è stata formalizzata una lettera di intenti.



Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

La peculiarità del presente progetto consiste nel diverso metodo adottato che è innovativo e sperimentale in quanto vede la partecipazione attiva di studenti, enti, istituzioni, associazioni culturali e di volontariato che lavorano in sinergia per il raggiungimento dell'obiettivo formativo-didattico prefissato. Con alcuni dei suddetti attori ci sarà una collaborazione attiva, in quanto gli stessi metteranno a disposizione strumenti, locali e personale formato. A livello metodologico verranno inoltre utilizzati particolari strategie come, per esempio, l'utilizzo di strumentazioni software, attività ludiche e giochi logici, linguistici e metalinguistici.

L'innovazione consiste anche nel fatto che la scuola rimarrebbe aperta in orario extrascolastico e durante il periodo estivo; ciò consentirebbe una maggiore possibilità aggregativa, di socializzazione oltre che di sviluppo e valorizzazione delle competenze ed attitudini del singolo alunno, in considerazione anche della scarsità di occasioni che il territorio mette a disposizione di ragazzi eterogenei da un punto di vista culturale e di localizzazione geografica all'interno del Comune.

Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Uno degli obiettivi fondamentali del progetto è la formazione del futuro cittadino "attivo" che sappia valorizzare le proprie potenzialità, attraverso un utilizzo adeguato della lingua italiana, attraverso una collaborazione fattiva con i pari e attraverso una integrazione nelle diverse realtà sportive e artigianali. Pertanto diventa fondamentale unire la cultura del sapere con quella del saper fare, adeguare le proprie capacità lessicali e comunicative con una realtà manifatturiera-artigianale che non può prescindere da un futuro cittadino ben formato e ben integrato con gli altri. In particolare si intendono sviluppare quegli atteggiamenti di rispetto e di valorizzazione del territorio di appartenenza. Si intende inoltre accrescere la consapevolezza delle proprie capacità e aspirazioni personali che, inevitabilmente, influenzeranno la propria autostima con un conseguente successo scolastico. Tale traguardo creerà consapevolezza dei propri meriti e riuscirà a collegare i risultati ottenuti con l'impegno profuso per raggiungerli costruendo una percezione positiva del sé che permetterà anche l'acquisizione dei concetti di doveri a cui tutti dobbiamo tendere.

Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia attivati presso l'istituzione scolastica o previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Progetto del PTOF?	Anno scolastico	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
AREE A RISCHIO E DISPERSIONE SCOLASTICA (FONDI AREE A RISCHIO)	Sì		Vedi elenco PTOF	http://icmontegranaro.gov.it/wp-content/uploads/sites/126/ptof-2016-20191.pdf



INCULTURA, INCLUSIONE, ALFABETIZZAZIONE (AREE A RISCHIO)	Sì		Vedi elenco PTOF	http://icmontegranaro.gov.it/wp-content/uploads/sites/126/ptof-2016-20191.pdf
LABORATORIO DI POTENZIAMENTO DI STORIA LOCALE	Sì		Vedi elenco PTOF	http://icmontegranaro.gov.it/wp-content/uploads/sites/126/ptof-2016-20191.pdf
LABORATORIO DI POTENZIAMENTO: IL GIORNALINO SCOLASTICO	Sì		Vedi elenco PTOF	http://icmontegranaro.gov.it/wp-content/uploads/sites/126/ptof-2016-20191.pdf
LUDUS VOCALIS	No	2015/2016		http://icmontegranaro.gov.it/wp-content/uploads/sites/126/ptof-2016-20191.pdf
MUSICA E DANZA	No	2015/2016		http://icmontegranaro.gov.it/wp-content/uploads/sites/126/ptof-2016-20191.pdf
PROGETTO CONTINUITA' E ORIENTAMENTO	Sì		Vedi elenco PTOF	http://icmontegranaro.gov.it/wp-content/uploads/sites/126/ptof-2016-20191.pdf
PROGETTO DI MIGLIORAMENTO	Sì		Vedi elenco PTOF	http://icmontegranaro.gov.it/wp-content/uploads/sites/126/ptof-2016-20191.pdf
PROGETTO LETTURA	Sì		Vedi elenco PTOF	http://icmontegranaro.gov.it/wp-content/uploads/sites/126/ptof-2016-20191.pdf
PROGETTO PSICOLOGIA SCOLASTICA (Fondi Ambito XIX)	Sì		Vedi elenco PTOF	http://icmontegranaro.gov.it/wp-content/uploads/sites/126/ptof-2016-20191.pdf
PROGETTO TEATRO	Sì		Vedi elenco PTOF	http://icmontegranaro.gov.it/wp-content/uploads/sites/126/ptof-2016-20191.pdf
PROGETTO: IL SIPARIO SI APRE	Sì		Vedi elenco PTOF	http://icmontegranaro.gov.it/wp-content/uploads/sites/126/ptof-2016-20191.pdf
SETTIMANA-RECUPERO: POTENZIAMENTO E CONSOLIDAMENTO	Sì		Vedi elenco PTOF	http://icmontegranaro.gov.it/wp-content/uploads/sites/126/ptof-2016-20191.pdf



SOSTEGNO PSICOLOGICO-APPOGGIO PER ALUNNI IN SITUAZIONE DI DIFFICOLTA' COGNITIVO-COMPORTAMENTALE	Sì		Vedi elenco PTOF	http://icmontegranaro.gov.it/wp-content/uploads/sites/126/ptof-2016-20191.pdf
---	----	--	------------------	---

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alliegato
dichiarazione di intenti prot 6707 del 11/11/2016	5	Associazione culturale ricreativa città vecchia Associazione ARCI SOLIDARIETA' ONLUS ATTIVARCI COMUNE DI MONTEGRANARO Genitori oggi associazione			Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alliegato
dichiarazione di intenti	MCRI010008 'F. CORRIDONI' APIC839002 ISC SANT'ELPIDIO A MARE MCIC83700D LUIGI LANZI	6708	11/11/2016	Sì

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
'Tutti in H2O'	€ 5.682,00
"UNA SCUOLA SPORTIVA"	€ 5.682,00
"TEATRO LAB"	€ 5.682,00
"Caleidoscopio cittadino: il territorio in un tassello"	€ 5.682,00
"Didattica computazionale & coding"	€ 5.682,00
"GENITORI A SCUOLA PRE CRESCERE INSIEME"	€ 5.082,00
Se studio... cresco	€ 5.682,00
"STUDIARE PER CRESCERE"	€ 5.682,00



TOTALE SCHEDE FINANZIARIE

€ 44.856,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: 'Tutti in H2O'

Dettagli modulo

Titolo modulo

'Tutti in H2O'



Descrizione modulo

L'attività didattico – motoria, in particolare quella del nuoto, determina, per l'alunno la possibilità di confrontarsi con una serie di nuove esperienze basate su una gamma di rapporti che si instaurano con regole comportamentali, ambienti, persone e risoluzione dei problemi. Da tale esperienza l'alunno riceve degli stimoli che lo obbligano ad arricchire la propria disponibilità e la propria capacità di risolvere positivamente il rapporto con situazioni, persone e cose. Il superamento della paura dell'acqua, la risoluzione dei problemi motori legati ad un nuovo ambiente così diverso da quello abituale, la conquista di nuovi equilibri, l'arricchimento della percezione, hanno infatti un'influenza estremamente positiva sulle altre aree della personalità che, dati alla mano, si traduce anche in più elevato rendimento scolastico.

OBIETTIVI

- Potenziare l'educazione alla salute,
- Superare la paura dell'acqua,
- Stimolare e migliorare le capacità di apprendimento e di controllo motorio,
- Migliorare la socializzazione tra i vari componenti del gruppo e tutte le persone con le quali gli alunni entrano in contatto,
- Saper utilizzare le strutture di una piscina e sapersi comportare correttamente in mare,
- Migliorare l'autonomia in senso lato, la sicurezza, la padronanza del proprio corpo,
- Migliorare l'integrazione scolastica ed extrascolastica degli alunni diversamente abili.

L'Educazione all'acqua, che si rivolge alla sfera morfologico - funzionale della personalità, ha come obiettivo primario non tanto l'insegnamento rigoroso delle tecniche di nuoto quanto una vera e propria opera di sensibilizzazione e di adattamento in questo ambiente.

CONTENUTI

L'attività consiste in lezioni prima in vasca e poi in mare della durata di 60 minuti in cui dopo i primi approcci verranno insegnati i vari stili.

Si insegneranno inoltre, oltre alle tecniche del nuoto, anche quelle dei tuffi e del salvataggio.

Le lezioni in acqua saranno accompagnate da alcune riflessioni su tematiche sportive di maggiore discussione come il fair play, l'importanza di una corretta alimentazione, il rispetto per l'ambiente ecc.

METODOLOGIA DI LAVORO

I criteri metodologici di base di tale attività didattica sono orientati a fornire interventi



didattici inclusivi nel rispetto delle caratteristiche soggettive. Questo significa che il singolo alunno trova una risposta alle proprie esigenze nell'ambito di un intervento didattico rivolto al gruppo, dove a ciascuno è richiesto di esprimere le proprie capacità nel rispetto dei tempi di maturazione e di apprendimento soggettivi.

Tale procedura richiede, innanzitutto, un attento rispetto di regole di base da parte di tutti, in coincidenza con tempi e spazi a disposizione.

L'organizzazione degli esercizi prevede una successione tale per cui si passi dai contenuti semplici a quelli più complessi.

Il passaggio da un livello di difficoltà a quello successivo deve avvenire solo dopo che il primo è stato acquisito e stabilizzato.

Gli esercizi saranno proposti secondo un criterio di multilateralità degli stimoli, per sollecitare lo sviluppo della maggiore quantità possibile di aspetti della motricità acquatica; tale procedura tende a creare un ricco bagaglio di gestualità applicata al mezzo, che è il presupposto più importante per stare bene in acqua padroneggiando le situazioni e per apprendere rapidamente ed efficacemente le tecniche natatorie.

COMPETENZE ACQUISITE

Le competenze che si raggiungono non riguardano esclusivamente aspetti relativi alla corretta esecuzione di azioni motorie, ma anche quelli relativi alla consapevolezza del ruolo culturale ed espressivo della propria corporeità in collegamento con gli altri linguaggi. Inoltre, in questo insegnamento, assume rilevanza speciale il ruolo delle competenze sociali o trasversali, in particolare quelle collegabili all'educazione alla cittadinanza attiva.

MODALITA' DI VALUTAZIONE

Osservazioni in itinere, registrazione competenze acquisite, test tecnici.

INNOVATIVITA' E ORIGINALITA' DELLA PROPOSTA PROGETTUALE

Il corso di nuoto è un'esperienza privilegiata che consente all'alunno di costruire la propria identità, la consapevolezza delle proprie competenze motorie, acquisite sia in piscina che al mare, dei propri limiti e consente ai ragazzi di sviluppare capacità neuro-cognitivo-motorie, compatibili con le fasi sensibili dell'età evolutiva.

Data inizio prevista

30/11/2016

Data fine prevista

31/08/2017



Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	APMM824019
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	10 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 20 - ore di lezione in acqua (15 in piscina e 5 mare)
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali Allievi bisognosi di azioni di orientamento Altro (specificare, campo testo) alunni che necessitano di punti di aggregazione pomeridiani

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: 'Tutti in H2O'

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzioni	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico
Titolo: "UNA SCUOLA SPORTIVA"

Dettagli modulo



Titolo modulo	"UNA SCUOLA SPORTIVA"
<p>Descrizione modulo</p>	<p>L'insegnamento delle scienze motorie e sportive costituisce un ambito essenziale per favorire negli studenti il raggiungimento di un equilibrato sviluppo e buone le basi per un corretto stile di vita.</p> <p>Il progetto "Una Scuola Sportiva" consiste nel far provare agli alunni diverse attività sia sportive che di ballo in orario extracurricolare in modo che gli alunni possano avere la possibilità di fare esperienze positive e sentirsi realizzati dal punto di vista motorio. In particolare la natura divertente e coinvolgente della danza hip hop crea uno spazio dove poter socializzare, sfogarsi, divertirsi, condividere emozioni. Permette di esprimere la propria interiorità usando un linguaggio non verbale, aiuta a vincere la timidezza e superare i propri limiti.</p> <p>OBIETTIVI:</p> <ul style="list-style-type: none"> -favorire negli studenti il raggiungimento di un equilibrato sviluppo e un consapevole benessere psico-fisico; -far conseguire allo studente risultati di apprendimento che lo mettano in grado di avere consapevolezza dell'importanza che riveste la pratica dell'attività motoria e sportiva per il benessere individuale, collettivo e inclusivo e di saperla esercitare in modo efficace; -Valorizzare la funzione educativa e non meramente addestrativa delle scienze motorie e sportive; -migliorare il senso del ritmo e dello spazio, la coordinazione; -migliorare l'autonomia in senso lato, la sicurezza, la padronanza del proprio corpo; -migliorare l'integrazione scolastica ed extrascolastica degli alunni diversamente abili. <p>CONTENUTI</p> <p>Verranno proposte diverse attività per far scoprire ad ogni ragazzo le proprie capacità e potenzialità.</p> <p>Verranno affiancati alle discipline sportive dei laboratori multimediali di approccio alle stesse e di riflessione anche attraverso il commento di video e foto prodotti "sul campo" dai ragazzi.</p> <p>Si approfondiranno inoltre alcune tematiche sportive di maggiore discussione come il fair play, l'importanza di una corretta alimentazione, etc.</p> <p>Verranno proposti moduli relativi a: arrampicata sportiva, hip-hop, rugby.</p> <p>SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Metodologia non formale e attività sul</p>



campo, esercitazioni pratiche, gruppi di discussione e riflessione. Organizzazione degli esercizi in modo graduale, da contenuti più semplici a quelli più complessi.

COMPETENZE ACQUISITE

Le competenze che si raggiungono non riguardano esclusivamente aspetti relativi alla corretta esecuzione di azioni motorie, ma anche quelli relativi alla consapevolezza del ruolo culturale ed espressivo della propria corporeità in collegamento con gli altri linguaggi. Inoltre, in questo insegnamento, assume rilevanza speciale il ruolo delle competenze sociali o trasversali, in particolare quelle collegabili all'educazione alla cittadinanza attiva.

MODALITA' DI VALUTAZIONE

Osservazioni in itinere,
registrazione delle competenze acquisite.

INNOVATIVITA' E ORIGINALITA'

Il progetto è mirato al pieno coinvolgimento degli studenti con disagio e con disabilità inseriti nel nostro Istituto. "Una Scuola Sportiva" intende realizzare azioni significative nell'attività motoria e sportiva che consentono agli alunni di ampliare le opportunità di apprendere attraverso il corpo, di sviluppare globalmente la personalità sul piano psico-motorio, di avvicinarsi alla pratica sportiva e di competere. Consente inoltre di sviluppare capacità neuro-cognitivo-motorie, compatibili con le fasi sensibili dell'età evolutiva.

30/11/2016

31/08/2017

Educazione motoria; sport; gioco didattico.
In particolare: potenziamento delle abilità motorie e della meta cognizione favorendo la creatività,
promozione e acquisizione di tutti i tipi di linguaggio;
valorizzazione dell'educazione allo sport.

Data inizio prevista	30/11/2016
Data fine prevista	31/08/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	APMM824019 APMM82402A
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Distribuzione ore per modalità didattica	4 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 26 - arrampicata sportiva : 3 lezioni di 3 ore cad.; hip-hop: 5 lex. di 2 ore cad.; Rugby: 5 lex di 2 ore cad.
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali Allievi bisognosi di azioni di orientamento

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "UNA SCUOLA SPORTIVA"

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alun ni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzioni	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro

Titolo: "TEATRO LAB"

Dettagli modulo

Titolo modulo	"TEATRO LAB"
----------------------	--------------



Descrizione modulo

In una società sempre più votata alla velocità, all'apparenza e alla tecnologia, i ragazzi sono continuamente sommersi da distrazioni e stimoli e trovano sempre più difficoltà a concentrarsi, soffermarsi, approfondire, riflettere. Il teatro, per struttura e necessità sceniche, va nella direzione perfettamente opposta. Recitare significa prima di tutto rallentare, concentrarsi, fare silenzio, approfondire, essere presenti a se stessi e agli altri "hic et nunc". Esso permette inoltre di mantenere un atteggiamento di apertura e rispetto nei confronti dei loro compagni perché recitare insegna a dare un significato e un "colore" alle azioni che si compiono e alle cose che si dicono, dandosi importanza e dando considerazione ai propri compagni di scena, nell'ambito di un dialogo ininterrotto, verbale e non verbale.

OBIETTIVI

- Incanalare le proprie energie in attività creative, prevenendo disagio, dispersione scolastica e aggressività e promuovendo benessere e positività;
- concentrarsi su se stessi e sulle persone che si hanno intorno;
- abbracciare piuttosto che respingere le proprie emozioni, esprimendole liberamente;
- aprirsi e restare aperti verso gli altri, superando timidezze e inibizioni nei rapporti interpersonali;
- imparare a collaborare e abituarsi al lavoro di squadra (cooperative learning);
- aumentare stima di sé e sicurezza, prendendo coscienza delle proprie potenzialità, senza scoraggiarsi di fronte alle difficoltà e ai propri errori;
- sperimentare le potenzialità espressive del proprio corpo e padroneggiarne tutti i canali comunicativi (movimento, mimica facciale, gesti, versi, rumori...);
- valorizzare e interiorizzare il rispetto delle regole;
- abbattere e ridimensionare stereotipi e luoghi comuni fisici o psicologici e apprezzare la diversità in quanto risorsa;
- allargare i propri orizzonti attraverso la conoscenza e la pratica di nuove forme comunicative ed espressive, anche ai fini dell'orientamento e delle scelte professionali future;
- promuovere il problem-solving in modo interdisciplinare e collaborativo;
- sentirsi a proprio agio al centro dell'attenzione, sul palco, sotto gli occhi di qualsiasi pubblico (dentro o fuori dal teatro);
- imparare vocabolario e grammatica



dell'arte del Teatro;

- padroneggiare tecniche semplici e solide per approcciarsi alla recitazione in qualunque situazione;
- scrivere, leggere e analizzare testi/copioni;
- modulare la propria voce, sperimentandone sfaccettature e potenzialità espressive;
- Giocare con la teatralità spontanea dei propri vissuti;
- imparare le regole principali di dizione della lingua italiana.

CONTENUTI

Le lezioni prenderanno sempre il via da una fase di rilassamento/concentrazione, necessaria per lasciare fuori tutto il resto e concentrarsi su se stessi e sul proprio rapporto con i presenti.

Ci saranno poi esercizi, giochi e attività di gruppo, lavoro sul copione, prove di recitazione di scene e dialoghi, lavoro sullo spettacolo di fine anno. Infine ci sarà la fase di "decompressione", con l'aiuto di tecniche di rilassamento e giochi di gruppo più liberi (basati sui riflessi e attenzione a 360 gradi) che possano fungere da ricompensa per i ragazzi, continuando a condizionarli a rimanere sempre in presenza.

METODOLOGIA DI LAVORO

In linea con la pedagogia teatrale dominante, i ragazzi verranno inizialmente coinvolti in giochi ed esercizi teatrali pensati per farli divertire e contemporaneamente sviluppare le capacità e le abilità necessarie alla recitazione. Tali giochi hanno anche il vantaggio di sviluppare il rispetto per le regole, l'autodisciplina e il lavoro di squadra. Tra gli altri, si darà particolare rilievo agli esercizi pensati per iniziare ad abbattere timidezze e limiti caratteriali. Successivamente si inizierà a lavorare su copione alle prime scene tratte da opere di autori classici e contemporanei (di cui si racconteranno trama, personaggi, retroscena). Contestualmente i ragazzi inizieranno a sperimentare la scrittura per il teatro, facendo recitare i propri dialoghi ai compagni. In questo periodo verranno introdotte nozioni tecniche in pillole (respirazione, uso della voce e del corpo, dizione ecc).

Ci sarà poi la realizzazione di uno spettacolo.

COMPETENZE ACQUISITE

- Sviluppare autostima oltre che alle competenze elementari necessarie alla recitazione;
- sapersi impegnare per la realizzazione di un progetto in cui sono gli altri oltre che se



	<p>stressi; -saper rispettare regole e collaborare fruttuosamente per ottenere risultati. MODALITA' DI VALUTAZIONE -Osservazioni in itinere, -registrazione e valorizzazione delle competenze acquisite. INNOVATIVITA' E ORIGINALITA' DELLA PROPOSTA PROGETTUALE L'attività teatrale offre ai ragazzi la possibilità di vivere a pieno il momento in cui si agisce e si parla perché il training teatrale è uno dei mezzi più efficaci per invertire la tendenza del vivere odierno basato sulla velocità e superficialità. E' inoltre un mezzo importantissimo per aiutare gli alunni in difficoltà, specie relazionali, ad aprirsi agli altri e collaborare per un obiettivo comune.</p>
Data inizio prevista	30/11/2016
Data fine prevista	31/08/2017
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Sedi dove è previsto il modulo	APEE82401A APEE82402B APEE82403C APEE82404D APMM824019 APMM82402A
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Lezioni /seminari tenuti da esperti
Target	<p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali Allievi bisognosi di azioni di orientamento</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "TEATRO LAB"

Tipo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore	Quantità	num.	Importo
------	---------------	------------------	--------	----------	------	---------



Costo			unitario		Alun ni	voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzion ali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali
Titolo: "Caleidoscopio cittadino: il territorio in un tassello"

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	"Caleidoscopio cittadino: il territorio in un tassello"



Descrizione modulo

Il progetto si propone di essere attivo sul territorio predisponendo un ambiente educativo che favorisca l'apprendimento con precisi modelli di didattica alternativa e di relazione educativa.

Scuola e altri attori possono così, in un lavoro congiunto, favorire processi di apprendimento che, tenendo conto della storia di ciascun ragazzo, possono dare a ognuno uno spazio di ascolto e di espressione di sé offrendo l'incontro in luoghi e ambiti in cui poter rafforzare la propria autostima e trovare sostegno per la riuscita scolastica. Le proposte didattiche, facendo interagire gli alunni nel corso dell'attività, offrono la possibilità, attraverso lezioni e laboratori sperimentali, di approfondire diverse tematiche: storico-artistiche, paesaggistico-archeologiche, sportivo-culturali, usi e costumi della proprio territorio. Il percorso didattico, da realizzarsi con unità di apprendimento diversificate secondo la tipologia delle attività da svolgere con specifici itinerari di apprendimento, è sviluppato con la collaborazione degli enti locali e delle associazioni. Il progetto ha lo scopo di: - attivare processi sul territorio per considerare e valorizzare le risorse naturali, umane e materiali della propria città; - considerarne la memoria storica per facilitare la conoscenza empirica del proprio territorio; di creare connessioni fondamentali per raggiungere una collaborazione tra le varie agenzie formative del territorio.

OBIETTIVI

- Stimolare i ragazzi a conoscere e capire l'ambiente sotto il profilo culturale paesaggistico - e artistico;
- individuare ed apprezzare le varie opportunità esistenti nell'ambiente-territorio in cui si vive;
- favorire una piena integrazione nel territorio di tutti i ragazzi, in particolar modo quelli disagiati e a rischio dispersione scolastica;
- acquisire consapevolezza critica verso il territorio di appartenenza per una continuità costruttiva tra il mondo della scuola e quello sociale inteso nel senso più ampio;
- facilitare la creazione di una situazione interattiva piacevole ed emotivamente "calda";
- stimolare, incoraggiare e coinvolgere gli alunni nelle attività didattico-operative con proposte di compiti significativi;
- offrire ogni possibile opportunità



- consentendo a ciascun alunno il pieno sviluppo delle proprie potenzialità;
- valorizzare il ruolo degli alunni con BES e DA attraverso opportunità di "visibilità sociale" nella comunità di appartenenza;
- favorire lo sviluppo di relazioni umane significative tra la "persona in difficoltà" e la sua Comunità;
- progettare un percorso formativo per sviluppare le capacità potenziali degli alunni, per imparare a pensare in modo creativo, per migliorare le performances relazionali individuali e di gruppo, per conoscere le proprie capacità organizzative ed interagire con le varie agenzie del territorio;
- Sviluppare "l'autonomia della ricerca" reperendo il materiale necessario per sviluppare gli argomenti da affrontare;
- Comprendere l'importanza di cercare, confrontare e vagliare fonti diverse;
- "Mettersi alla prova" per scoprire e realizzare ricette del passato.

CONTENUTI

- Fornire agli alunni una serie di strumenti semplici, divertenti e facilmente accessibili attraverso l'uso di materiali propedeutici all'attività manipolativa e creativa;
- Fare esperienze pratiche, motivanti e coinvolgenti in situazione e in loco;
- Conoscere la strumentazione necessaria per la costruzione e la produzione di articoli utilizzando diverse tecniche per la realizzazione di manufatti tipici del territorio ad esempio calzature e cucina tipica;
- Conoscere fatti storici del luogo attraverso l'uso delle fonti e gli strumenti di lettura del patrimonio culturale locale;
- Conoscere ed utilizzare la biblioteca come fonte di ricerca;
- Conoscere e sperimentare "come nasce un libro";

- Evidenziare i problemi connessi con la tutela e la valorizzazione del patrimonio;
 - creare prodotti e contenuti, come volantini e/o guide turistiche sia cartacei che multimediali per pubblicizzare e valorizzare, in modo semplice, il luogo di appartenenza;
- #### SCELTE METODOLOGICHE FORMATIVE E DIDATTICHE ADOTTATE

- utilizzo di diversi codici comunicativi per rendere flessibile la didattica, ed accrescere l'efficacia del processo di insegnamento-apprendimento;
- utilizzo di nuove esperienze per integrarle nelle metodologie didattiche;
- creazione di contesti nuovi dove esplorare idee e percorsi operativi;
- sviluppo di metodi basati sull'uso di attività



	<p>pratiche per migliorare e innovare i processi di insegnamento/apprendimento; -uscite didattiche sul territorio; visite attive e attività in laboratori specialistici; visite guidate; incontri con esperti.</p> <p>COMPETENZE ACQUISITE Saper utilizzare consapevolmente fonti e materiali diversi; saper affrontare situazioni nuove e superare le difficoltà in itinere; saper individuare percorsi creativi per interagire nel gruppo e nel territorio; saper realizzare semplici prodotti del territorio.</p> <p>MODALITA' DI VALUTAZIONE In itinere nelle singole attività: -Autonomia personale, grazie al miglioramento di alcune abilità strumentali e di base; -Consapevolezza delle potenzialità del loro territorio; -Modalità di utilizzo di strumenti per la raccolta e l'elaborazione dei dati e la realizzazione del prodotto finale; -Modalità di ricerca di fonti ed utilizzo di materiali.</p> <p>INNOVATIVITA' E ORIGINALITA' DELLA PROPOSTA PROGETTUALE Scopo del progetto è proporre un'attività di confronto e di crescita, per imparare a integrare e utilizzare linguaggi e strumenti nuovi per lo sviluppo di processi di apprendimento e l'incremento di competenze cognitive e metacognitive all'interno di un contesto formativo e innovativo. Il progetto-laboratorio è teso a: -Rafforzare il senso di appartenenza dei ragazzi al proprio territorio attraverso una osservazione critica ed obiettività; -Promuovere attraverso esperienze significative la cura e il rispetto dell'ambiente favorendo forme di cooperazione e solidarietà. L'azione osservativa e quella progettuale convergono nella fase di realizzazione operativa sul campo, che contempla il concorso di tutti gli attori del processo educativo per una finalità condivisa.</p>
Data inizio prevista	30/11/2016
Data fine prevista	31/08/2017
Tipo Modulo	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali
Sedi dove è previsto il modulo	APEE82404D APMM824019
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	6 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 24 - Laboratori con produzione di lavori individuali
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali Allievi bisognosi di azioni di orientamento

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "Caleidoscopio cittadino: il territorio in un tassello"

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzioni	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Innovazione didattica e digitale

Titolo: "Didattica computazionale & coding"

Dettagli modulo

Titolo modulo	"Didattica computazionale & coding"
----------------------	-------------------------------------



Descrizione modulo

Il progetto nasce dalla volontà di condividere gli obiettivi della formazione, conoscere le diverse realtà e dimensioni educative che connotano la crescita di ogni studente, confrontare valori e responsabilità e ampliare le occasioni di scoprire nuovi "saperi". Ma, soprattutto, promuovere lo stare bene a scuola e divulgare quelle competenze tecnologiche che devono essere parte integrante della formazione di ogni studente e di ogni cittadino. Il progetto ha l'intento di promuovere la conoscenza di strumentazioni tecnologiche e innovative per quegli alunni che presentano problematiche e difficoltà di disagio socio-culturale, affettivo-relazionale, didattico-apprenditivo. Le lezioni di coding non sono tradizionali corsi di informatica in cui si impara a usare gli oggetti digitali. Il coding è un salto di qualità che introduce al "pensiero computazionale", cioè a realizzare un'idea o risolvere un problema facendo leva sulla creatività e sugli strumenti giusti. Si impara "giocando", partendo dalle istruzioni per mettere in sequenza azioni più o meno complesse e più le difficoltà aumentano, più ci si avvicina al codice informatico che anima le applicazioni e i software che si è soliti usare. Scopo del progetto è proporre un'attività di confronto e di crescita, per imparare a integrare e utilizzare linguaggi e strumenti nuovi per lo sviluppo di processi di apprendimento e l'incremento di competenze cognitive e metacognitive all'interno di un contesto formativo e innovativo.

OBIETTIVI

- avvicinare i propri studenti allo sviluppo del pensiero computazionale per "imparare a pensare" in modo alternativo;
- migliorare l'alfabetizzazione digitale degli studenti;
- sperimentare concetti di base dell'informatica attraverso la programmazione (coding), usando strumenti che non richiedono un'abilità avanzata nell'uso del computer;
- fornire una serie di strumenti semplici, divertenti e facilmente accessibili per formare gli studenti ai concetti di base dell'informatica;
- conoscere e praticare la programmazione, uno strumento utile per imparare a pensare;
- stimolare i ragazzi a capire il digitale oltre la superficie, a non limitarsi ad essere "consumatori digitali", ma a progettare con creatività;
- acquisire consapevolezza critica verso il



digitale affinché possano esprimersi in modo creativo e fare esperienze pratiche di coding;

-fornire una serie di strumenti semplici, divertenti e facilmente accessibili per formare gli studenti ai concetti di base dell'informatica;

-imparare a risolvere i problemi applicando la logica del paradigma informatico anche attraverso modalità ludiche.

CONTENUTI

-imparare ad utilizzare gli open data per raccontare storie, gestire privacy e sicurezza in rete, utilizzare tecniche di stampa 3D;

-creare prodotti e contenuti digitali da parte degli alunni che non si limiteranno ad essere solo fruitori, ma diventeranno produttori;

-mettersi alla prova con la programmazione di un semplice gioco;

-produrre "piccoli programmi" come videogiochi o brevi sequenze con lezioni di coding, oltre a saper usare il computer;

-creare applicazioni semplici, fare simulazioni, utilizzare il codice per applicare le tecniche del pensiero computazionale.

SCELTE METODOLOGICHE E

DIDATTICHE ADOTTATE

-utilizzare nuove esperienze ed integrarle nelle metodologie didattiche;

-usare le conoscenze legate alla programmazione per creare contesti dove esplorare idee

didattica da trasmissiva a laboratoriale;

-incentivare la collaborazione e la discussione;

-approccio volto allo sviluppo di metodi e pratiche basate sull'uso delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC) per migliorare e innovare i processi di insegnamento/apprendimento nei vari ambiti disciplinari.

COMPETENZE ACQUISITE

-Acquisire competenze in tema di Pensiero Computazionale;

-acquisire competenze sul Coding, dalla creazione di semplici app. e all'uso dell'ambiente scratch;

-acquisire una "competenza digitale" dei ragazzi programmatori;

-arricchire il proprio lavoro con particolari, personaggi e opzioni a loro piacimento e in modo diversificato;

-superare in modo positivo i momenti di difficoltà del 'fermo-attività', quando non riescono ad andare avanti:

MODALITA' DI VALUTAZIONE

Osservazioni in itinere circa l'approccio alla



nuova competenza: il pensiero computazionale, ovvero la capacità di elaborare semplici concetti e problemi in forma algoritmica e nello specifico; brevi test e giochi tecnici.

INNOVATIVITA' E ORIGINALITA' DELLA PRPOSTA PROGETTUALE

Il percorso educativo e formativo prevede lo sviluppo del pensiero computazionale e richiede un cambiamento della didattica tradizionale verso una più innovativa: da trasmissiva a laboratoriale.

L'apprendimento digitale a scuola, a partire proprio dalla conoscenza dell'informatica nei curricula scolastici permette di usare le conoscenze legate alla programmazione al fine di creare contesti dove esplorare idee e nuovi percorsi. Sperimentare l'introduzione strutturale nella nostra scuola dei concetti di base dell'informatica attraverso la programmazione (coding), usando strumenti di facile utilizzo e che non richiedono un'abilità avanzata nell'uso del computer è una opportunità d'apprendimento "alternativo" per tutti gli alunni che manifestano disagio e rischio di abbandono scolastico. Le attività educative e formative si basano su un approccio ludico-didattico, sullo scambio reciproco e il peer-learning e fanno emergere tutte una serie di abilità che nascono spontaneamente quando gli alunni imparano giocando, in un ambiente dove non sono giudicati, e hanno diritto all'errore. Stimolando la creatività di ognuno, si coltivano non solo le abilità tecniche, ma anche la capacità relazionale e il valore di lavorare in team. I ragazzi, affiancati da "mentor", che li sostengono nelle loro scelte e li incoraggiano a trovare una soluzione personale, collaborano e interagiscono con più persone per un medesimo risultato.

Data inizio prevista	30/11/2016
Data fine prevista	31/08/2017
Tipo Modulo	Innovazione didattica e digitale
Sedi dove è previsto il modulo	APEE82401A APEE82402B APEE82403C APEE82404D APMM824019 APMM82402A
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Lezioni /seminari tenuti da esperti
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali Allievi bisognosi di azioni di orientamento

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "Didattica computazionale & coding"

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzioni	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Modulo formativo per i genitori

Titolo: "GENITORI A SCUOLA PRE CRESCERE INSIEME"

Dettagli modulo

Titolo modulo	"GENITORI A SCUOLA PRE CRESCERE INSIEME"
----------------------	--



Descrizione modulo

Il bisogno di una genitorialità consapevole caratterizza le famiglie di oggi: paure, ansie, preoccupazioni, bisogno di risposte nella convinzione di poter controllare tutto ciò che appartiene alla funzione genitoriale. La complessità della vita quotidiana condiziona pesantemente il vissuto delle famiglie penalizzate da ritmi sempre più frenetici e dall'assenza di reti familiari; la vita di relazione si è ridotta, ma si è anche impoverita la rete di sostegno territoriale. Da queste considerazioni emerge la necessità di prendere in considerazione bisogni che vanno al di là della cura e dell'educazione dei figli. I genitori chiedono sempre più di avere degli interlocutori competenti per la soluzione dei problemi quotidiani e per l'educazione dei propri figli, persone in grado di capirli, che accolgano i loro dubbi senza dare giudizi e che non entrino in conflitto con loro.

OBIETTIVI

Il progetto si propone di attivare un intervento che si caratterizza per un coinvolgimento attivo dei genitori, creando un "luogo" che offra occasioni di sostegno reciproco tra adulti in cui condividere l'esperienza della genitorialità. far scoprire a ciascun genitore le proprie qualità, risorse e competenze rafforzando la fiducia in se stessi.

- Favorire il confronto e la condivisione di esperienze per affrontare in gruppo le difficoltà insite nel ruolo genitoriale;
- diffondere nuove pratiche educative attraverso lo scambio di esperienze e i suggerimenti fra i membri del gruppo;
- individuare strategie per sdrammatizzare le situazioni e facilitare la comunicazione all'interno della famiglia;
- aiutare le famiglie a sviluppare una propria creatività educativa;
- permettere la creazione di nuove relazioni sociali tra famiglie del territorio;
- rafforzare nei genitori la consapevolezza che ognuno ha il potere di operare su se stesso un cambiamento costruttivo;
- aumentare la competenza e la sensibilità dei genitori, delle proprie aspettative, delle proprie paure, dei propri bisogni;
- far emergere le competenze e le risorse già esistenti;
- fornire informazioni e competenze relativamente alla specifica fase evolutiva;
- favorire il riconoscimento del proprio stile educativo e fornire ai genitori strumenti di comunicazione adatti alla realizzazione del progetto educativo.

CONTENUTI



Il modulo propone un percorso formativo basato principalmente sul lavoro esperienziale in gruppo in cui si metteranno a fuoco le paure, le ansie, i bisogni dei genitori e si offriranno occasioni informarli e aiutarli a facilitare la comunicazione all'interno della famiglia diventando così guida sicura per aiutare i figli nel difficile viaggio della crescita.

Verrà avviata anche una riflessione profonda sul proprio personale modo di sentirsi genitori che permetterà ai partecipanti di individuare valori e competenze per aiutare i propri figli a distinguere i desideri dell'anima da quelli superflui.

SCELTE METODOLOGICHE FORMATIVE E DIDATTICHE ADOTTATE

Il lavoro verrà suddiviso in due fasi: ascolto delle problematiche e dei bisogni genitoriali; supporto psicologico e consigli sul giusto comportamento da tenere nel confronto tra scuola ed alunno

COMPETENZE ACQUISITE

Potenziare nelle famiglie la cultura della prevenzione in modo che, confrontandosi con il "sapere" e con l'esperienza, i genitori possano svolgere il loro ruolo educativo con maggiori consapevolezza individuando difficoltà e problemi e attivandosi per agire comportamenti che aiutino i figli a trovare risposte significative ai loro bisogni e a divenire autonomi e responsabili nel cammino di crescita e di costruzione della loro identità.

Sensibilizzare la comunità educante al fine di sostenere i genitori, vista le difficoltà che incontrano nel cercare di combattere i falsi desideri e valori che la società moderna spesso propone.

METODOLOGIA DI LAVORO

Gli incontri proposti hanno un orientamento prevalentemente concreto e pragmatico, ciò allo scopo di poter dare risorse concrete agli adulti che si relazionano con i bambini ed i ragazzi.

La metodologia e la conduzione dei gruppi è definita dalle coordinatrici del progetto che hanno il compito di raccogliere proposte e problemi, definire con il gruppo il percorso, sostenere la riflessione, facilitare la comunicazione tra genitori in modo che dal confronto delle esperienze ci si arricchisca reciprocamente. Il clima degli incontri è tale da favorire l'espressione della diversità, vissuta come ricchezza in un contesto in cui ogni persona si sente protagonista nel chiarirsi rispetto a bisogni, aspettative e sentimenti. Dal confronto dei genitori si



	<p>possono poi individuare possibili percorsi per affrontare situazioni che si presentano nella quotidianità.</p> <p>MODALITA' DI VALUTAZIONE Attraverso elaborazione condivisa di materiale proposto e compilazione di un questionario finale relativo al percorso metodologico.</p> <p>INNOVATIVITA' ED ORIGINALITA' DELLA PROPOSTA PROGETTUALE Avere il supporto di una figura professionale di riferimento che sappia muoversi all'interno del pericoloso steccato genitori-scuola-alunni rappresenta sicuramente un punto di partenza fortemente innovativo specie per quei genitori che hanno difficoltà a rapportarsi con l'istituzione scolastica per diversi motivi. Partire dall'ascolto delle necessità e trovare, insieme la giusta soluzione, è probabilmente quello che manca per un disteso dialogo tra la componente genitoriale e le istituzioni scolastiche</p>
Data inizio prevista	30/11/2016
Data fine prevista	31/08/2017
Tipo Modulo	Modulo formativo per i genitori
Sedi dove è previsto il modulo	APAA824015 APAA824026 APAA824037 APAA824048 APEE82401A APEE82402B APEE82403C APEE82404D APMM824019 APMM82402A
Numero destinatari	20 Famiglie/genitori allievi
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo
Target	

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "GENITORI A SCUOLA PRE CRESCERE INSIEME"

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €



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

Elenco dei moduli
Modulo: Potenziamento delle competenze di base
Titolo: Se studio... cresco

Dettagli modulo

Titolo modulo	Se studio... cresco
Descrizione modulo	<p>Il nostro Istituto si caratterizza per l'alta percentuale di alunni stranieri specie di seconda generazione, che, pur essendo in grado di utilizzare la lingua italiana nella vita quotidiana, si trovano in grande difficoltà nell'affrontare i testi scolastici, in particolare quando, negli ultimi anni della scuola primaria, si richiede la decodificazione e l'utilizzo dei primi termini di un lessico specifico relativo alle discipline quali le scienze, la storia e la geografia. Per questo motivo si ritiene utile l'attivazione di un laboratorio di sostegno per l'apprendimento della lingua dello studio.</p> <p>OBIETTIVI:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Decodificare il lessico dei libri di testo e arricchire il proprio bagaglio lessicale con termini specifici delle discipline scolastiche. -Leggere e comprendere il linguaggio del libro di testo. -Esporre in maniera corretta il contenuto di un breve testo di studio. -Aumentare l'autostima nelle proprie capacità espositive e proprietà di linguaggio. -Favorire una maggiore integrazione tra diverse culture. <p>SCELTE METODOLOGICHE FORMATIVE E DIDATTICHE ADOTTATE</p> <p>Nel corso del laboratorio saranno utilizzate lezioni partecipate, giochi linguistici interattivi e di ruolo, lavori di gruppo, riflessioni guidate, esercitazioni con metodo induttivo per la costruzione collettiva delle conoscenze.</p> <p>COMPETENZE ACQUISITE</p> <p>Si ritiene che questo laboratorio possa avere ricadute positive in primo luogo sull'autostima degli allievi e sul loro senso di autoefficacia; in secondo luogo, li mette</p>



	<p>in grado di avvicinarsi, senza troppo timore, anche alla qualità dello studio richiesto dalla scuola secondaria di primo grado ed in quella più settoriale di secondo grado.</p> <p>MODALITA' DI VALUTAZIONE Il progetto sarà ritenuto efficace se miglioreranno la competenza linguistica e di comunicazione nella lingua principale dei bambini: questa valutazione verrà effettuata dai responsabili del progetto attraverso questionari, test a risposta multipla, indagini con questionari, giochi a quiz.</p> <p>INNOVATIVITA' ED ORIGINALITA' DELLA PROPOSTA PROGETTUALE Il modulo verrà attivato in orario extrascolastico per consentire agli alunni di partecipare pienamente a tutte le attività dell'orario scolastico e sarà effettuato all'interno del laboratorio di informatica dell'Istituto Comprensivo.</p> <p>Per la parte relativa alla valutazione verranno sottoposti dei giochi-quiz che, oltre a fornire la valutazione finale del singolo alunno consentiranno una ulteriore situazione di apprendimento ludico-coINVOLGENTE</p>
Data inizio prevista	30/11/2016
Data fine prevista	31/08/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	APEE82401A APEE82402B APEE82403C APEE82404D
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo
Target	<p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio</p> <p>Allievi con bassi livelli di competenze</p> <p>Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare</p> <p>Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali</p> <p>Allievi bisognosi di azioni di orientamento</p>



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Se studio... cresco

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzioni	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento delle competenze di base

Titolo: "STUDIARE PER CRESCERE"

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	"STUDIARE PER CRESCERE"
Descrizione modulo	<p>L'ideazione di questo progetto è partita dalla constatazione della difficoltà che lo studio casalingo, specie quello delle materie orali, rappresenta per gli alunni BES e soprattutto quelli con DSA. La necessità di un valido supporto per le migliori metodologie di studio da utilizzare diventa essenziale davanti alle difficoltà che un libro di testo può presentare oppure davanti alle difficoltà dovute a situazioni particolari del contesto in cui un singolo alunno vive. Spesso gli alunni BES o DSA si sentono in imbarazzo nei confronti degli altri compagni, ma con le dovute strategie, anche loro possono raggiungere risultati eccellenti, occorre solo trovare la giusta chiave di volta.</p> <p>OBIETTIVI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisizione e consolidamento di un metodo di studio valido, attraverso l'uso di mappe concettuali. • Capacità di orientarsi nel testo per coglierne gli elementi più significativi • Capacità di creare collegamenti tra cause ed effetti e tra argomenti trattati in discipline differenti. • Capacità di creare mappe concettuali, che possano favorire l'esposizione orale di alcune materie, sia su carta che attraverso



l'utilizzo di appositi programmi per PC a questo preposti.

CONTENUTI

In una prima fase l'insegnante illustrerà quali sono le basi di costruzione di una mappa concettuale, su carta e contemporaneamente su pc, in modo da agevolare anche l'operatività dei ragazzi con DSA. Spiegherà poi l'utilizzo di uno o due programmi per la costruzione di mappe. In una seconda fase, gli allievi lavoreranno a coppie per esercitarsi nella creazione di mappe a partire da testi forniti dall'insegnante. Nelle lezioni successive, può essere permesso agli allievi di esercitarsi su testi effettivamente in loro possesso. Infine, dalle mappe create gli allievi dovranno prepararsi per l'esposizione orale, prima con la mappa sotto, poi in maniera autonoma.

SCELTE METODOLOGICHE FORMATIVE E DIDATTICHE ADOTTATE

Il lavoro verrà suddiviso in diverse fasi: all'inizio ci saranno lezioni introduttive, poi lavori di gruppo, infine rielaborazione ed interiorizzazione dei materiali creati. Si useranno programmi per la creazione di mappe per pc, come Freemind (gratuito) o Supermappe (a pagamento)

COMPETENZE ACQUISITE

Capacità di muoversi all'interno di un testo, scolastico e non. Saper creare collegamenti. Miglioramento delle capacità espositive. Maggior senso di fiducia ed autostima.

MODALITA' DI VALUTAZIONE

La valutazione avverrà attraverso le mappe concettuali create dai ragazzi stessi. Nell'esposizione orale degli argomenti affrontati si terrà conto di quanti collegamenti della mappa sono stati effettuati.

INNOVATIVITA' ED ORIGINALITA' DELLA PROPOSTA PROGETTUALE

L'utilizzo di programmi software per la creazione di mappe concettuali rappresenta sicuramente un aspetto innovativo. Attraverso le nuove tecnologie è infatti possibile modificare la mappa concettuale a seconda delle nozioni che, in corso d'opera, integrano lo studio della materia.

Data inizio prevista	30/11/2016
Data fine prevista	31/08/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	APMM824019 APMM82402A



Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Lezioni /seminari tenuti da esperti
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali Allievi bisognosi di azioni di orientamento

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "STUDIARE PER CRESCERE"

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €



Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 32038)
Importo totale richiesto	€ 44.856,00
Massimale avviso	€ 45.000,00
Num. Delibera collegio docenti	6709 del 11/11/2016
Data Delibera collegio docenti	20/10/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	6709 del 11/11/2016
Data Delibera consiglio d'istituto	21/10/2016
Data e ora inoltro	11/11/2016 20:27:57

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>'Tutti in H2O'</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>"UNA SCUOLA SPORTIVA"</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>"TEATRO LAB"</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali: <u>"Caleidoscopio cittadino: il territorio in un tassello"</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>"Didattica computazionale & coding"</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Modulo formativo per i genitori: <u>"GENITORI A SCUOLA PRE CRESCERE INSIEME"</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>Se studio... cresco</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>"STUDIARE PER CRESCERE"</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "SCUOLA LABORATORIO... PER CRESCERE"	€ 44.856,00	
	TOTALE PIANO	€ 44.856,00	€ 45.000,00



UNIONE EUROPEA

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
MIUR

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

Scuola MONTEGRANARO ISC
(APIC824008)