



Candidatura N. 37996 2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. 'VTTORIO BODINI'
Codice meccanografico	LEIC840001
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA VETTA D'ITALIA
Provincia	LE
Comune	Monteroni Di Lecce
CAP	73047
Telefono	0832321010
E-mail	LEIC840001@istruzione.it
Sito web	www.polo2monteroni.it
Numero alunni	992
Plessi	LEAA84003X - VIA MONTELLO LEAA840041 - VIA BARSANTI LEEE840035 - VIA CIRCONVALAZIONE LEEE840046 - VIA F.BARACCA LEMM840012 - "V.GRAMSCI" - MONTERONI P.2 LEMM840023 - V. MANCA



Sezione: Autodiagnosi

Sottoazioni per le quali si richiede il finanziamento e aree di processo RAV che contribuiscono a migliorare

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Innalzamento dei livelli di competenza delle discipline prove Invalsi, se misurabile Aumento nella partecipazione a hackathon, concorsi, gare e contest nazionali e/o internazionali (es. riferiti a coding, making, robotica) Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 37996 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	DAL CODING AL PROBLEM SOLVING	€ 4.873,80
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	IMPARARE CON IL CODING: MATEMATICAVOLANDO	€ 5.413,80
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Coding in our classroom	€ 4.873,80
Competenze di cittadinanza digitale	ESPLORAZIONI MATEMATICHE CON GEOGEBRA	€ 4.873,80
Competenze di cittadinanza digitale	"New Page under 14" - Generazione Digitale	€ 4.873,80
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.909,00



Articolazione della candidatura

10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: La sfida del coding e della multimedialità: Smart school

Descrizione progetto	<p>Inserire il coding e il pensiero computazionale a scuola è una sfida. Una sfida che grazie alle ultime innovazioni nel campo della didattica dell'informatica può essere accolta facilmente. La sfida consiste nell'individuare uno strumento e delle metodologie che risultino interessanti, utili ed efficaci non soltanto per gli studenti, ma anche e soprattutto per i docenti. Uno strumento che unisca studenti e docenti nella riconversione della scuola in un nuovo ambiente stimolante ed innovativo.</p> <p>Il coding può diventare materia di studio, ricordiamo le parole di Barack Obama che solo pochi mesi fa aveva esortato gli studenti americani: «Non comprate un nuovo videogioco, fatene uno. Non scaricate l'ultima app, disegnatela».</p> <p>Il concetto chiave di questo percorso didattico parte dall'assunto che è il «pensiero computazionale», presente anche nel documento del governo, che stimola a pensare in maniera algoritmica ovvero a trovare soluzioni e svilupparle. Il coding dà ai bambini una forma mentis che permetterà loro di affrontare problemi complessi quando saranno adulti. Imparare a programmare apre la mente ed è per questo che si può cominciare già in tenera età. Quando i bambini si avvicinano al coding diventano soggetti attivi della tecnologia. I risultati sono immediati: creare un piccolo videogioco, funzionante, rende gli alunni produttori di tecnologia superando lo status di meri fruitori. I ragazzi via via maturano un'autentica presa di coscienza: quando lavorano per il loro videogame vogliono che sia difficile iniziando a vedere le cose da una prospettiva diversa. L'approccio ludico alla programmazione permette di rinforzare e di far comprendere meglio anche le più tradizionali materie scolastiche.</p>
-----------------------------	--

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

IL TERRITORIO Il territorio di Monteroni e Arnesano, in provincia di Lecce, si trova a sud-ovest del capoluogo da cui dista circa 7 Km. L'area in cui ambedue i Comuni si estendono, nota come "Valle della Cupa", è una vallata che costituisce una delle più importanti aree d'insediamento umano della penisola salentina fin dai tempi preistorici: la valle si presenta ricca di splendide residenze antiche e moderne. Ora è sede universitaria e ospita varie facoltà scientifiche ed umanistiche in una cittadella all'ingresso del paese sulle vie per Lecce ed Arnesano. Nel corso degli anni il nucleo centrale si è ingrandito dando vita a quartieri periferici. Territorialmente, quindi, la scuola serve un grande bacino di utenza. In quest'area operano 4 parrocchie, hanno sede due biblioteche comunali e diverse associazioni di volontariato e centri culturali (Istituto Gestalt di Puglia – Arnesano). Inoltre, trovano spazio attività di gruppi musicali e bandistico giovanili e varie strutture sportive private. Scarsa la presenza di strutture e spazi idonei ad ospitare i giovani nel tempo libero. Gli spazi che circondano gli edifici scolastici centrali, sono punti di riferimento principale dei ragazzi che, altrimenti, scelgono la strada come luogo d'incontro o le piazzette della zona dove, a volte, sostano giovani sbandati. I rischi sono evidenti e numerosi, anche perché non sono assenti né la microcriminalità né la circolazione di sostanze stupefacenti.



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 I.C. 'VTTORIO BODINI'
(LEIC840001)

Obiettivi del progetto

Indicare quali sono gli obiettivi generali e gli obiettivi formativi specifici perseguiti dal progetto con riferimenti al PON "Per la scuola" 2014-2020.

Dall'osservazione pluriennale da parte della Comunità scolastica, dai risultati del monitoraggio del successo formativo condotto in questi anni e dal confronto con le altre istituzioni del territorio, i problemi generali della popolazione scolastica, con le dovute eccezioni, sono:

- Inadeguata motivazione ad apprendere
- Difficoltà d'ascolto, comprensione e comunicazione
- Disagio relazionale e scarsa consapevolezza dei valori che sono alla base di una corretta socializzazione
- Insofferenza, in alcuni casi, verso le regole di convivenza civile
- Difficoltà d'integrazione degli alunni stranieri
- Difficoltà nella comprensione e accettazione delle differenze
- Conoscenza limitata della realtà territoriale.

FINALITA' DEL PROCESSO FORMATIVO

- **sviluppare l'apprendimento dei saperi e dei linguaggi di base;**
- **sviluppare gli strumenti di pensiero necessari per apprendere e selezionare le informazioni;**
- **elaborare metodi e categorie per orientare gli itinerari personali;**
- **favorire l'autonomia di pensiero a partire da concreti bisogni formativi;**
- **riconoscere e valorizzare ogni forma di diversità;**
- **rimuovere ogni ostacolo che impedisca il pieno sviluppo della persona umana.**
 - **apprendere ad apprendere;**
- **imparare a socializzare in forma significativa, cooperativa e capace di gestire costruttivamente i conflitti;**
- **elaborare gli strumenti di conoscenza per comprendere i contesti naturali, sociali, culturali, antropologici;**

- **orientare nella ricerca di orizzonti di significato**

Caratteristiche dei destinatari

Indicare, ad esempio, in che modo è stata sviluppata una analisi dei bisogni e un'individuazione dei potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto.

Risulta ancora difficile e in fase di lenta condivisione tra tutte le componenti scolastiche, sia negli aspetti organizzativi che nelle pratiche valutativo-formative, il principio che al centro dell'azione educativa vi è lo Studente, in tutti i suoi aspetti: cognitivi, affettivi, relazionali, corporei, estetici, etici, spirituali, religiosi. Altro principio, a volte disatteso, appare quello che la Scuola, in costante relazione con i bisogni fondamentali e i desideri dei bambini e degli adolescenti, fornisce le chiavi per:

apprendere ad apprendere;

imparare a socializzare in forma significativa, cooperativa e capace di gestire costruttivamente i conflitti;

elaborare gli strumenti di conoscenza per comprendere i contesti naturali, sociali, culturali, antropologici;

orientare nella ricerca di orizzonti di significato.

i destinatari del percorso saranno gli alunni delle classi della Scuola primaria e Secondaria di I g. per la formazione dei gruppi di apprendimento, in via prioritaria, si attingerà dalle classi ponte, V e I media, e via via saranno coinvolti gruppi di alunni tra II e III classi, IV e V Sc. Primaria e I e II e II e III Sec. I.g..



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 I.C. 'VTTORIO BODINI'
(LEIC840001)

Apertura della scuola oltre l'orario

Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, di sera, di sabato, nel periodo estivo.

I ritmi di vita che spesso vivono i nostri alunni non sempre sono rispondenti alle loro effettive esigenze, spesso si trovano a fare delle esperienze e a vivere occasioni senza saperle apprezzare e capirle pienamente.

Per orientarli nella realtà che vivono diventa, quindi, fondamentale ottimizzare i tempi della formazione e dello sviluppo e crescita personale, il ruolo dell'adulto, anche quale supporto culturale in grado di fornire i mezzi utili per interpretare e codificare le proposte esterne e guidare nel processo di crescita personale e collettiva. L'istituto, coerentemente con la **logica della cultura della qualità**, si impegna a:

- realizzare una scuola aperta, laboratorio permanente per l'innovazione e la sperimentazione didattica, al fine di garantire il successo formativo di tutti gli studenti con apertura pomeridiana oltre l'orario curricolare e nei gg./periodi di sospensione dell'attività scolastica, o previa consultazione delle famiglie, nel periodo estivo;
- realizzare laboratori per promuovere attività teorico-pratiche al fine di sviluppare creatività ed intelligenze multiple;
- incrementare nella didattica l'uso delle tecnologie informatiche sin dalla scuola dell'infanzia come mezzo per sviluppare le competenze digitali;
- realizzare un ampliamento dell'offerta formativa, mediante l'attivazione di laboratori curricolari per il recupero ed il sostegno degli alunni con BES, per il potenziamento delle eccellenza



Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni

Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti - Scuole, Università e/o Enti pubblici o privati - con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, e con quali finalità (messa a disposizione di spazi e/o strumentazioni, condivisione di competenze, volontari per la formazione, ecc...).

Diverse sono le Istituzioni che operano sul territorio e con le quali l'IC intrattiene rapporti di collaborazione e cooperazione finalizzati alla programmazione, all'attuazione e all'ampliamento dell'offerta formativa. Esse rappresentano risorse utili per la scuola, che mettono a disposizione competenze ed energie ed operano per favorire l'inclusione e per arginare la dispersione scolastica, spesso conseguenza di un errato orientamento del giovane nella realtà sociale più prossima.

Accoglie le iniziative progettuali che ritiene più formative e rispondenti ai bisogni specifici dei propri allievi e alle finalità dell'Istituto, che vengono proposte per tempo dal Territorio, verso il quale si pone anche come *Soggetto interagente e promotore*.

Per attuare questa scelta l'Istituto ha realizzato Accordi di rete/Convenzioni/Protocolli formalizzati con:

ISTITUTO COMPRENSIVO " Don salvatore Colonna" DI MONTERONI

- IISS Costa Galilei Lecce
- ISTITUTO TECNICO COMMERCIALE "BACHELET" DI COPERTINO
- I.T.A.S. "DELEDDA" DI LECCE
- ISTITUTO PROFESSIONALE STATALE "A. DE PACE" DI LECCE
- SCUOLE ADERENTI ALLA "RETE INFANZIA"
- VELIERO PARLANTE
- UNIVERSITA' DEL SALENTO



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 I.C. 'VTTORIO BODINI'
(LEIC840001)

Metodologie e Innovatività

Indicare, ad esempio: per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodologie/strategie didattiche saranno applicate nella promozione della didattica attiva (ad es. Tutoring, Peer-education, Flipped classroom, Debate, Cooperative learning, Learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning, ecc.) e fornire esempi di attività che potranno essere realizzate; quali strumenti (in termini di ambienti, attrezzature e infrastrutture) favoriranno la realizzazione del progetto; quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio (ad es. numero di studenti coinvolti; numero di famiglie coinvolte, ecc.).

Inserire il coding e il pensiero computazionale nella scuola appare come una sfida particolarmente accattivante. Una sfida che grazie alle ultime innovazioni nel campo della didattica dell'informatica può essere vinta facilmente. L'obiettivo prioritario consiste nell'individuare uno strumento e delle metodologie che risultino interessanti, utili ed efficaci non soltanto per gli studenti, ma anche e soprattutto per i docenti. Uno strumento che unisca studenti e docenti nella riconversione della scuola in un nuovo ambiente stimolante ed innovativo. Ma una strategia efficace dell'introduzione del digitale non può limitarsi a considerare l'uso del coding e del pensiero computazionale in modo estemporaneo e frammentato ma deve introdurre l'uso di strumenti digitali a tutti i livelli e coinvolgendo tutte le materie. La seguente proposta progettuale auspica l'uso del coding e del pensiero computazionale qualcosa di stabile nella scuola partendo dall'esempio dei "mattoncini Lego", che sono alla portata di tutti e rendono l'approccio alla programmazione qualcosa di estremamente stimolante a tutti i livelli. Il percorso ricercherà nella rete, attraverso software liberi, spunti di condivisione per far conoscere ai giovani alternative, metodi attivi, cioè il "learning by doing" - imparare facendo, con programmi stimoli e ambienti coinvolgenti per permettere di risolvere giochi logici o di sviluppare divertenti animazioni interattive.



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 I.C. 'VTTORIO BODINI'
(LEIC840001)

Coerenza con l'offerta formativa

Indicare, ad esempio, se il progetto ha connessioni con progetti già realizzati o in essere presso la scuola e, in particolare, se il progetto si pone in continuità con altri progetti finanziati con altri azione del PON-FSE, PON-FESR, PNSD, Piano Nazionale Formazione

L'istituto, coerentemente con la **logica della cultura della qualità**, si impegna a:

- realizzare una scuola aperta, laboratorio permanente per l'innovazione e la sperimentazione didattica, al fine di garantire il successo formativo di tutti gli studenti;
- realizzare laboratori per promuovere attività teorico-pratiche al fine di sviluppare creatività ed intelligenze multiple;
- promuovere la realizzazione di progetti e UdA che abbiano il fine di realizzare compiti di realtà per lo sviluppo delle competenze chiave di cittadinanza con i supporti tecnologici/multimediali;
- incrementare nella didattica l'uso delle tecnologie informatiche sin dalla scuola dell'infanzia come mezzo per sviluppare le competenze digitali;
- realizzare un ampliamento dell'offerta formativa, mediante l'attivazione di laboratori curriculari per il recupero ed il sostegno degli alunni con BES, per il potenziamento delle eccellenza;
- sviluppare una didattica attiva ed una valutazione per competenze con il coinvolgimento pieno del protagonista del percorso;
- sviluppare tra gli studenti e nel personale della scuola le competenze digitali supporto del processo apprendimento/insegnamento.



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 I.C. 'VTTORIO BODINI'
(LEIC840001)

Inclusività

Indicare, ad esempio, quali strategie sono previste per il coinvolgimento di destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale; quali misure saranno adottate per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti.

Per garantire il successo formativo e scolastico di ogni singolo alunno dell'istituto, attraverso la massima integrazione ed un proficuo inserimento, una convivenza serena, il rispetto dell'individuo, la motivazione alla conoscenza ed il superamento cooperativo delle difficoltà, il personale della scuola accompagnerà l'alunno in tutto il processo formativo, mettendosi in gioco, offrendo attenzione e strumenti, osservando, progettando insieme e valutando i progressi e le difficoltà, calibrando i ritmi e diversificando i percorsi di apprendimento, cercando di offrire a ciascun alunno ciò che gli permette di crescere. La scuola è interessata ad un lavoro comune, anche in fase progettuale, con le famiglie e con tutte le realtà educative e civili presenti sul territorio, convinta che solo così i propri obiettivi possono essere condivisi, raggiunti e consolidati.

Ciascun alunno è un universo di risorse e potenzialità: il contesto in cui vive, con gli stimoli e la fiducia che saprà offrirgli, determinerà in gran parte il suo futuro.

Quindi, in conformità con quanto previsto dalle Indicazioni per Il Curricolo, il principale obiettivo è la crescita e la valorizzazione della persona, rispondendo il più possibile alle esigenze degli alunni e delle famiglie, fermo restando il perseguimento dei traguardi delle competenze al termine del Primo Ciclo di istruzione.



Impatto e sostenibilità

Indicare, ad esempio, in che modo saranno valutati gli impatti previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio; quali strumenti saranno adottati per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto; come si prevede di osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze, quali collegamenti ha il progetto con la ricerca educativa.

L'Istituto assume procedure di valutazione in ingresso, in itinere e in uscita, secondo una valenza soprattutto formativa, in quanto svolge una funzione di accompagnamento dei processi di apprendimento, di stimolo alla riflessione metacognitiva, di orientamento e miglioramento continuo, padronanza piena dell'utilizzo della tecnologia.

In sintesi si auspica il raggiungimento dei seguenti principi

- adesione a criteri comuni di valutazione tra scuola primaria e secondaria di primo grado per evitare l'insuccesso scolastico in ingresso nell'ordine superiore di scuola
- Elaborazione di un curriculum verticale condiviso tra i diversi ordini di scuola con particolare attenzione ai traguardi di apprendimento attesi
- Valutazione e validazione del processo e non del risultato
- Analisi attenta dei bisogni formativi dell'alunno e di eventuali BES
- Riconoscimento e rimozione di eventuali ostacoli al normale sviluppo cognitivo nelle prime fasi della scolarità
- Scambio di informazioni tra i due ordini di scuola interessati finalizzati alla formazione di gruppi classe che possano stemperare difficoltà di tipo affettivo – relazionale

Valorizzazione delle eccellenze anche attraverso percorsi educativi personalizzati miranti allo sviluppo corretto della personalità e delle attitudini, e orientanti rispetto alle scelte personali e di formazione



Prospettive di scalabilità e replicabilità della stessa nel tempo e sul territorio

Indicare, ad esempio, come sarà comunicato il progetto alla comunità scolastica e al territorio; se il progetto prevede l'apertura a sviluppi che proseguano oltre la sua conclusione; se saranno prodotti materiali/modelli riutilizzabili e come verranno messi a disposizione; quale documentazione sarà realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practices).

Una scuola accessibile, attraente e funzionale all'apprendimento anche in termini di ambienti ben attrezzati per la didattica, sicuri e accoglienti, contribuisce ad attenuare gli effetti di quei fattori di contesto che influiscono su motivazioni, impegno e aspettative degli studenti e delle loro famiglie. L'I C "V. Bodini" di Monteroni negli anni ha predisposto e usufruito del piano FESR per migliorare la qualità delle infrastrutture, adeguandole ai fini didattici, garantendo sicurezza e qualità delle attrezzature in coerenza con gli strumenti richiesti per lo sviluppo delle competenze di base. Sono state attrezzate le aule con lavagne interattive multimediali e realizzato postazioni per accoglienza e consulenza, documentazione.

DIMENSIONE ORGANIZZATIVA

1) Flessibilità nell'utilizzo di spazi e tempi in funzione della didattica:

la presenza di supporti didattici nelle classi: computer, lim, materiali per attività scientifiche, materiali per attività espressive, Reti wireless e LAN, saranno di pieno utilizzo, sia per attività didattiche, sia per sperimentazioni innovative, che per lo sviluppo di competenze disciplinari e trasversali.

La Promozione di modalità didattiche innovative passerà quindi attraverso il consolidarsi della pratica comune di utilizzo di tutto il parco hardware e software, attuale e futuro, dell'istituto. Soprattutto in asse verticale partendo anche dalla scuola dell'infanzia sino ad arrivare alla scuola secondaria di primo grado.

Modalità di coinvolgimento di studentesse e di studenti e genitori nella progettazione da definire nell'ambito della descrizione del progetto

Indicare, ad esempio, come sarà previsto il coinvolgimento di studenti e genitori, specificando in quali fasi e con quali ruoli.

Rilevante appare il ruolo della scuola quale propositore e partner strategico di reti territoriali e coordinamento di diversi soggetti che hanno responsabilità per la politiche dell'istruzione del Territorio.

Si punta da sempre ad un alto livello di coinvolgimento delle famiglie e capacità di confronto con le stesse per la definizione dell'offerta formativa e sui diversi aspetti della vita scolastica. Fondamentale appare la condivisione piena dei percorsi di ampliamento dell'offerta formativa programmati.

Fondamentale appare la definizione dei bisogni e delle aspettative dell'utenza e del contesto di appartenenza, nonché l'individuazione delle priorità d'azione e realizzazione di attività conseguenti.

Scelta delle priorità e loro condivisione interna ed esterna

- 2. Controllo dei processi – uso di forme di controllo strategico e monitoraggio delle azioni intraprese dalla scuola per il conseguimento degli obiettivi individuati (es. pianificazione strategica, misurazione delle performance, strumenti di autovalutazione).**

Organizzazione delle risorse umane – individuazione di ruoli e responsabilità, definizione dei compiti del personale

- 4. Gestione delle risorse economiche – assegnazione delle risorse per la realizzazione delle priorità.**



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 I.C. 'VTTORIO BODINI'
(LEIC840001)

Tematiche e contenuti dei moduli formativi

Indicare, ad esempio, quali tematiche e contenuti verranno affrontati nel progetto, anche con riferimento agli allegati 1 e 2 del presente Avviso e con altri progetti in corso presso l'Istituto Scolastico, e quali attività saranno previste, con particolare attenzione a quelle con un approccio fortemente esperienziale e laboratoriale

Attraverso la realizzazione di percorsi modulari si affronteranno compiti di realtà per lo sviluppo delle competenze chiave di cittadinanza. Obiettivo generale: -incrementare nella didattica l'uso delle tecnologie informatiche come mezzo per sviluppare le competenze chiave, trasversali /disciplinari • Consolidare le abilità di base, acquisendo la conoscenza dei principi disciplinari e interpretandoli in ambiti specifici. • Utilizzare semplici programmi informatici per comunicare e per apprendere. • Analizzare le strutture delle discipline, individuando analogie e differenze in situazioni già definite per giungere ad una visione unitaria dei concetti. • Esporre, in forma orale e scritta, messaggi e contenuti disciplinari con un linguaggio pertinente e corretto. • Conoscere ed applicare nuove modalità per esprimere messaggi della comunicazione verbale, non verbale e multimediale. • Valutare una situazione problematica sulla base di possibili interventi risolutivi. • Stimolare le capacità logico-intuitive • Sviluppare le capacità di osservazione, descrizione e analisi • Indirizzare a un personale e proficuo metodo di lavoro • Avviare alla consapevolezza e alla padronanza di processi logici e matematici • Consolidare le abilità di base. • Avviare all'uso chiaro e preciso del linguaggio matematico • Avviare alla padronanza di procedimenti logici nella risoluzione di un problema • Esporre correttamente, in forma orale e scritta, messaggi e contenuti disciplinari.



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
Dialogo Vittorio Bodini e Friends "Pace e Libertà"	pag. 50	www.polo2monteroni.it

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
N2Y4 Startuppering - rete scolastica di approccio all'autoimprenditorialità giovanile	LEIS04200R ISTITUTO ISTRUZ.SEC.SUP.'GALILEI COSTA'	2868/C2 3	22/11/20 16	Sì

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

Settore	Elemento
---------	----------

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
DAL CODING AL PROBLEM SOLVING	€ 4.873,80
IMPARARE CON IL CODING: MATEMATICAVOLANDO	€ 5.413,80
Coding in our classroom	€ 4.873,80
ESPLORAZIONI MATEMATICHE CON GEOGEBRA	€ 4.873,80
"New Page under 14" - Generazione Digitale	€ 4.873,80
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.909,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo: DAL CODING AL PROBLEM SOLVING

Dettagli modulo

--	--



Titolo modulo	DAL CODING AL PROBLEM SOLVING
Descrizione modulo	<p>Il percorso modulare parte da una riflessione su quale sia, attualmente, il ruolo dell'Informatica nel processo educativo, a partire dai primi anni di scolarizzazione; nel ruolo implicito delle competenze utili ai Docenti in materia di Coding, Pensiero Procedurale e Problem Solving; nelle strategie d'intervento da adottare, ai diversi livelli di Scuola, nel contesto didattico-operativo; quali opportunità offerte dallo sviluppo di percorsi didattici e strategie operative in materia di Coding e Pensiero Procedurale e Computazionale possono essere trasferite su percorso didattico di educazione scientifico/ambientale.</p> <p>Descrizione del modulo: attraverso l'osservazione del territorio e con il brainstorming guidato si porteranno gli alunni a riflettere consapevolmente sulla tematica ambientale. "Quali bisogni ha una città? Quali problemi si riscontrano? Quali modifiche all'ambiente apporteresti per costruire la città ideale? " Questi gli interessanti interrogativi che porteranno gli alunni a progettare una cittadina a misura di bambino con la freschezza della baby vision. Si partirà dalla creazione di un "telecomando universale" con materiali di recupero per familiarizzare con le istruzioni, le espressioni booleane e la selezione, basi del pensiero computazionale. Utilizzando le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici si affronteranno situazioni problematiche e si elaboreranno opportune soluzioni. La trasposizione digitale del telecomando su Scratch creerà un videogioco che coniugherà l'educazione civica allo sviluppo delle competenze digitali, la creatività all'imprenditorialità e il divertimento all'innovazione didattica.</p> <p>Gli studenti saranno i progettisti di una versione "smart" della loro città capace di rispondere allo stesso tempo ai loro bisogni di cittadinanza attiva e alle sfide poste dalla realtà, in particolare quelle di carattere ambientale. Gli strumenti con i quali la "città ideale" prenderà forma saranno la progettazione collaborativa, l'uso di kit robotici (bee bot / doc Clementoni) e di kit tecnologici (Scratch e altre risorse open source) oltre che la manipolazione di materiali di recupero.</p> <p>L'utilizzo dei social sui propri terminali (Byod) organizzerà in maniera divertente tutte le fasi del progetto raggiungendo il duplice obiettivo di diffondere sul territorio la propria progettualità e di rendere replicabile/ modificabile il progetto.</p> <p>Il progetto potrebbe partecipare anche al "Italian Scratch Festival" organizzato dall'associazione Dschola presumibilmente nel mese di maggio 2018.</p>
Data inizio prevista	30/11/2017
Data fine prevista	07/06/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	LEEE840035
Numero destinatari	18 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: DAL CODING AL PROBLEM SOLVING

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		18	1.873,80 €
	TOTALE					4.873,80 €



Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: IMPARARE CON IL CODING: MATEMATICAVOLANDO

Dettagli modulo

Titolo modulo	IMPARARE CON IL CODING: MATEMATICAVOLANDO
Descrizione modulo	<p>PERCORSO LOGICO MATEMATICO DESTINATARI: ALUNNI DELLA SCUOLA PRIMARIA (dalla classi 2 e 3) Il percorso analogico, unito all'approccio digitale, è accessibile agli alunni che presentino difficoltà di apprendimento e che possono, così, aumentare i livelli di prestazione, soprattutto nel calcolo mentale (con conseguente accrescimento del proprio senso di autoefficacia) pur rispettando i tempi diversi di ognuno in modo tale che i bambini in difficoltà possano stupirci.</p> <p>OBIETTIVI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fornire agli alunni la modalità di apprendere che usiamo nella vita di tutti i giorni, in cui prima vediamo poi riflettiamo. • Stimolare in loro il patrimonio intellettuale per essere aderenti alla propria natura profonda su base analogica. • Fruire di una "didattica essenziale" per riscoprire se stessi. • Facilitare l'esperienza del gioco delle associazioni <p>- risolvere giochi logici e sviluppare divertenti animazioni interattive - creare giochi o animazioni multimediali ed interattive usando immagini, musica e suoni</p> <p>METODOLOGIA: Essa è prevalentemente di tipo pratico e risponde ai principi di gradualità e intenzione; ha una ricaduta didattica significativa, perché permette di privilegiare le simulazioni e non le spiegazioni, in linea con una didattica costruttiva e non nozionistica. L'utilizzo della metodologia permette anche di ampliare il bagaglio della strumentazione da costruire con gli stessi alunni utilizzando materiale di riciclo e di facile reperibilità, permettendo così attività individuali ed in piccoli gruppi e ricorrere al supporto della multimedialità per creare semplici programmi e sistemi interattivi logici.</p> <p>PERCORSO INTERDISCIPLINARE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con educazione motoria, mediante l'uso del corpo e degli strumenti di alfabetizzazione motoria, usati per le quantificazioni, l'individuazione della posizione dei numeri e le operazioni di calcolo; - con informatica per la creazione di prodotti multimediali; • con arte e immagine, riempiendo il tempo "vuoto" con le cornicette ed i mandala e con altra didattica - supporto della multimedialità.
Data inizio prevista	01/02/2018
Data fine prevista	30/11/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	LEEE840035 LEEE840046
Numero destinatari	18 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: IMPARARE CON IL CODING: MATEMATICAVOLANDO

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 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		18	540,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		18	1.873,80 €
	TOTALE					5.413,80 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Coding in our classroom

Dettagli modulo

Titolo modulo	Coding in our classroom
Descrizione modulo	<p>Il progetto intende coinvolgere gli studenti in attività laboratoriali ludico-educative per inserire nell'offerta formativa esperienze di didattica innovativa. Attraverso l'introduzione di tecnologie, l'uso del web, materiali di recupero, momenti di confronto e lavori di gruppo, gli studenti parteciperanno ad un'attività altamente inclusiva che permetterà loro di approcciare l'apprendimento del coding in modo divertente, perseguendo comunque contenuti curricolari. Le attività unplugged, l'approccio multidisciplinare, il Byod e la robotica educativa svilupperanno nell'alunno le competenze chiave per padroneggiare la realtà multimediale nella quale sono nati e che, molto spesso, viene fruita in maniera passiva. Gli studenti verranno guidati e spronati ad usare la loro creatività e a riflettere consapevolmente sui problemi e sulle soluzioni più funzionali per risolverli, favorendo la costruzione della partecipazione attiva e la cittadinanza digitale.</p> <p>Scratch permette agli studenti di creare giochi o animazioni multimediali ed interattive usando immagini, musica e suoni, permette anche agli studenti di imparare in maniera semplice ed intuitiva a sviluppare supporti multimediali ed interattivi per li loro prodotti, per qualunque disciplina.</p> <p>Obiettivi del progetto:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Stimolare negli studenti lo sviluppo delle competenze relative al pensiero computazionale, al coding, alle abilità costruttive, alla robotica e all'uso delle tecnologie digitali? 2. Promuovere la maturazione delle soft skills (competenze trasversali) con particolare attenzione al pensiero critico, alle abilità di analisi, al problem solving, alla capacità progettuale, al lavoro di gruppo e alle abilità interpersonali e comunicative? 3. Accrescere l'efficacia delle pratiche educative della scuola attraverso l'introduzione di metodologie e strumenti didattici innovativi e la diffusione di tali pratiche tra i docenti e comunicazione alle famiglie? 4. Promuovere negli studenti a partire dalle prime classi di frequenza scolastica la cultura della partecipazione reale e digitale alla comunità di appartenenza e una coscienza attenta alle problematiche del territorio (fonti energetiche, raccolta differenziata, comunicazione multimediale e non ecc..)
Data inizio prevista	28/02/2018



Data fine prevista	30/11/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	LEEE840035 LEEE840046 LEMM840012 LEMM840023
Numero destinatari	9 Allievi (Primaria primo ciclo) 9 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Coding in our classroom

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		18	1.873,80 €
	TOTALE					4.873,80 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: ESPLORAZIONI MATEMATICHE CON GEOGEBRA

Dettagli modulo

Titolo modulo	ESPLORAZIONI MATEMATICHE CON GEOGEBRA
----------------------	---------------------------------------



Descrizione modulo	<p>DESTINATARI N. 20 alunni delle classi II e III Secondaria I g.</p> <p>OBIETTIVI ? Promuovere la conoscenza del software GeoGebra ? Promuovere una didattica della matematica innovativa, laboratoriale e accattivante ? Favorire i processi logici ? Promuovere un processo in cui il problema da spunto all'esplorazione, alla ricerca, alla congettura ? Permettere allo studente di esplorare, fare esperienze, osservare, produrre e formulare congetture e validarle. ? Stimolare l' alunno ad affrontare sempre situazioni nuove, a matematizzare la realtà, a ipotizzare soluzione e strategie opportune. ? Favorire la ricerca continua dell'autocontrollo, la condivisione degli apprendimenti, la disponibilità ad ascoltare gli altri e ad assimilare informazioni - trattare la complessità - riformulare contenuti già sviluppati</p> <p>METODOLOGIE ? Apprendimento cooperativo ? Attività laboratoriale ? Didattica attiva ? Brain Storming ? Problem solving</p> <p>ESITI ATTESI ? Autonomia nell'operare con GeoGebra ? Sviluppo del pensiero critico ? Potenziamento delle conoscenze e abilità in algebra e geometria ? Capacità di controllare emozioni e reazioni: lavorare con gli altri e imparare dagli altri Realizzare contenuti interattivi digitali</p>
Data inizio prevista	28/02/2018
Data fine prevista	30/11/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	LEMM840012 LEMM840023
Numero destinatari	18 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ESPLORAZIONI MATEMATICHE CON GEOGEBRA

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		18	1.873,80 €
	TOTALE					4.873,80 €



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 I.C. 'VTTORIO BODINI'
(LEIC840001)

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: "New Page under 14" - Generazione Digitale

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	"New Page under 14" - Generazione Digitale



**Descrizione
modulo**

Laboratorio di potenziamento delle competenze comunicative e linguistiche in Italiano con il supporto della multimedialità

Destinatari: 18 alunni delle classi seconde e terze della scuola secondaria di primo grado.

Titolo: "New Page under 14" - Generazione Digitale

Tematica

Movimento letterario "New page" in store, fondato da F. S. Dòdaro e curato in Italia anche da F. Aprile - Opere letterarie in poche parole, con "la ricetta" dei media.

Obiettivi

- Conoscere e applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura
 - Scrivere testi di tipo e forma diversi, corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario
 - Realizzare forme diverse di scrittura creativa, in prosa e in versi
 - Utilizzare la videoscrittura per i propri testi, con particolari accorgimenti grafici, mirati a evidenziare parole o lettere con dimensioni e colori scelti con cura, per conferire maggiore efficacia alla comunicazione
- esplorare attraverso la rete orizzonti letterari

Metodologia

Discussione - Didattica Laboratoriale – Ricerca/Azione – Cooperative Learning – Problem Solving – Ricerca sperimentale.

Nel contesto delle lezioni-laboratorio, guidati dalle domande nate dalla curiosità e dall'attenzione-osservazione, i discenti entreranno in contatto con un percorso letterario di sperimentazione che li porrà in maniera dialetticamente critica nei confronti del sistema sociale in atto, nell'ottica di giungere gradualmente, attraverso il linguaggio, all'auto-esplorazione della personale condizione nel mondo. Particolare motivazione al fare susciterà la dinamica espressiva consentita, vicina alla realtà esperienziale dell'alunno, calata nell'hic et nunc, che permetterà al corsista di liberarsi da ogni condizionamento o freno di natura, anche strumentale, legato talvolta, in ambito scolastico, al bisogno di soddisfare le attese di docenti e/o famiglie. Ogni discente consegnerà allo spazio bianco delle New Page elementi intimi, densi, forti, proiettandosi in una dimensione di conoscenza e approfondimento del proprio percorso umano ancor breve, ma capace di maturare consapevolezza dell'essere una parte attiva nella realtà sociale. Gli alunni, nel laboratorio linguistico, si cimenteranno, di volta in volta, individualmente o in gruppo, nella realizzazione di opere letterarie di massimo cento parole, rientranti nei criteri di ricerca del movimento, fondato nel 2009 da Francesco Saverio Dòdaro, dando vita ad una branca denominata "New Page under 14", spazio per l'innocenza, per l'espressione dei ragazzi, per l'ascolto del loro ciò che è stato, dello scoprirsi voce e racconto, dell'esserci. Poche parole efficaci e un diverso apparato pausativo si riveleranno fondamentali, per ben ossigenare il testo, per farlo "respirare" nel ritmo frenetico della quotidianità. Le tematiche scelte, meditate accuratamente, saranno trasferite sulla pagina reinventata, utilizzando particolari forme grafiche. Tale ricerca letteraria di nuove produzioni narrative, poetiche e teatrali, in un'età fondante per la crescita e formazione culturale degli studenti, introdurrà e lascerà liberamente recepire concezioni sempre aperte al confronto e al cambiamento. L'esposizione pubblica delle brevissime opere letterarie, prodotte dagli alunni in itinere, permetterà loro di porsi nella traiettoria dell'ascolto, dell'incontro, del veicolare testi che non sono vendibili, in un contesto sociale fortemente mercificato.

Esiti attesi

Suscitare nei preadolescenti quell'atteggiamento critico di curiosità, osservazione, ricerca, formulazione di ipotesi e confronto, fondamentali per uno sviluppo armonico della personalità di ciascuno; sentirsi protagonisti nella costruzione del proprio apprendimento e scoprire la dimensione sociale dell'apprendere.

Potenziamento delle competenze trasversali attraverso il supporto della multimedialità, di lettura, scrittura, capacità progettuali, di logica e problem solving in contesti di realtà.

Produzione di brevissime opere letterarie, frutto di rielaborazione creativa, per verificare le conoscenze e competenze acquisite nelle varie fasi del progetto: capacità ideativa personale, interpretazione di un testo, chiarezza espositiva, capacità di sintesi, corretta applicazione delle regole linguistiche essenziali, ma anche stile personale e capacità di coinvolgere il lettore.



Data inizio prevista	28/02/2018
Data fine prevista	14/12/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	LEMM840012 LEMM840023
Numero destinatari	18 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "New Page under 14" - Generazione Digitale

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		18	1.873,80 €
	TOTALE					4.873,80 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 37996)
Importo totale richiesto	€ 24.909,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	circolare n. 63/12.04.2017
Data Delibera collegio docenti	20/04/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	1086/U
Data Delibera consiglio d'istituto	21/04/2017
Data e ora inoltro	19/05/2017 13:27:12
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì
Si dichiara di avere la disponibilità di spazi attrezzati per lo svolgimento delle attività proposte	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>DAL CODING AL PROBLEM SOLVING</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>IMPARARE CON IL CODING: MATEMATICAVOLANDO</u>	€ 5.413,80	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Coding in our classroom</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>ESPLORAZIONI MATEMATICHE CON GEOGEBRA</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>"New Page under 14" - Generazione Digitale</u>	€ 4.873,80	



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 I.C. 'VTTORIO BODINI'
(LEIC840001)

	Totale Progetto "La sfida del coding e della multimedialità: Smart school"	€ 24.909,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 24.909,00	€ 25.000,00