



Candidatura N. 1052699

0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IST.COMPR. PONTECAGNANO MOSCATI
Codice meccanografico	SAIC88800V
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA DELLA REPUBBLICA
Provincia	SA
Comune	Pontecagnano Faiano
CAP	84098
Telefono	089201032
E-mail	SAIC88800V@istruzione.it
Sito web	www.icmoscatiedu.it
Numero alunni	1011
Plessi	SAAA88801Q - FAIANO SAAA88802R - BARONCINO SAAA888061 - PICCIOLA SAAA888072 - GIFFONI SEI CASALI-MALCHE SAAA888083 - GIFFONI SEI CASALI-CAPITIGNANO SAEE888011 - FAIANO SAEE888022 - TRIVIO EX BARONCINO SAEE888033 - GIFFONI SEI CASALI - MALCHE SAEE888044 - GIFFONI SEI CASALI - PREPEZZANO SAEE888055 - GIFFONI SEI CASALI CAPITIGNANO SAIC88800V - IST.COMPR. PONTECAGNANO MOSCATI SAMM88801X - PONTECAGNANO F. "A.MOSCATI" SAMM888021 - GIFFONI SEI CASALI



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1052699 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	SPORT IN GIOCO	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 5.082,00

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza alfabetica funzionale	VOGLIA DI ...LEGGERE!	€ 4.041,00
Competenza alfabetica funzionale	MISSIONE...LETTURA	€ 4.041,00
Competenza alfabetica funzionale	LE PAROLE E LE IDEE	€ 4.041,00
Competenza alfabetica funzionale	IL MONDO DELLE PAROLE	€ 4.041,00
Competenza alfabetica funzionale	PAROLE IN LIBERTA'	€ 4.041,00
Competenza alfabetica funzionale	SCRITTURA CREATIVA	€ 4.041,00
Competenza alfabetica funzionale	SCRIVO..GIOCO...IMPARO	€ 4.041,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	MATEMATICA...MENTE	€ 4.041,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	OPER@ZIONI	€ 4.041,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	MISSIONE NUMERI	€ 4.041,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	IL MONDO DEI NUMERI	€ 4.041,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	NUMERI CHE PASSIONE!	€ 4.041,00
Competenza digitale	DIGITAL...MENTE	€ 4.561,51
Competenza digitale	DIGITI...AMO	€ 4.561,51
Competenza digitale	CITTADINI DIGITALI	€ 4.561,51
Competenza digitale	MONDO DIGITALE	€ 4.561,51



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 IST.COMPR. PONTECAGNANO
MOSCATI (SAIC88800V)

Competenza digitale	SCUOL@DIGITALE	€ 4.561,51
Competenza digitale	CODI...AMO	€ 4.561,51
Competenza digitale	PROGRAMMATORI IN ERBA	€ 4.561,51
Competenza digitale	COMPUT@ZIONI	€ 4.561,51
Competenza digitale	A SCUOLA DI...ROBOTICA	€ 4.561,51
Competenza digitale	ROBOTICA...MENTE	€ 4.561,51
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 94.107,10



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: UN PON...TE PER IL FUTURO!

<p>Descrizione progetto</p>	<p>La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2020-2021 e 2021-2022, in particolare durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate a ridurre il rischio di dispersione scolastica, promuovendo iniziative per l'aggregazione, la socialità e la vita di gruppo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti e degli adulti, nel rispetto delle norme sulle misure di sicurezza Covid vigenti. Le attività proposte sono intese come una combinazione dinamica di conoscenze, abilità e atteggiamenti proposti al discente per lo sviluppo della persona e delle relazioni interpersonali, l'inclusione sociale, il potenziamento delle competenze per rafforzare il successo formativo. I percorsi di formazione sono volti a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio, anche all'esito dei rischi di abbandono determinati dalla pandemia; - Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente; - Favorire e migliorare i processi di apprendimento attraverso l'utilizzo di tecniche e strumenti anche non formali e di metodologie didattiche innovative.



Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
SPORT IN GIOCO	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 5.082,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: SPORT IN GIOCO

Dettagli modulo

Titolo modulo	SPORT IN GIOCO
Descrizione modulo	L'impatto che l'attività sportiva ha sui giovani è ampiamente sottovalutato e lo è ancora di più se si considerano gli effetti positivi, in termini di riabilitazione e recupero della socializzazione, che l'attività sportiva svolge sulle persone disabili e in condizione di svantaggio sociale. Per quanto possibile, le attività saranno a contatto con l'ambiente naturale. La proposta didattica, svolta nel rispetto delle norme anti-Covid vigenti, intende favorire attraverso le pratiche motorie e sportive il miglioramento del livello di socializzazione, la riduzione dello stress e dell'ansia attraverso il movimento corporeo, favorire la percezione dell'altro, insegnando a leggere i movimenti degli avversari, a comprenderne le intenzioni e a regolarsi di conseguenza.
Data inizio prevista	14/06/2021
Data fine prevista	26/08/2022
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	SAIC88800V
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SPORT IN GIOCO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €



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 IST.COMPR. PONTECAGNANO
MOSCATI (SAIC88800V)

	TOTALE					5.082,00 €
--	---------------	--	--	--	--	-------------------



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 SCUOLA AL...CENTRO

Progetto: LA SCUOLA AL...CENTRO	
Descrizione progetto	<p>La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2020-2021 e 2021-2022, in particolare durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate al potenziamento degli apprendimenti e delle competenze chiave, in conformità alla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea 22 maggio 2018.</p> <p>La progettazione e la realizzazione dei percorsi didattici e formativi sono ispirate all'utilizzo di metodologie didattiche innovative, che valorizzano l'apprendimento attivo e cooperativo, con particolare attenzione anche al benessere personale e alle relazioni. Le azioni promuovono il protagonismo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti, delle adulte e degli adulti, in situazioni esperienziali.</p> <p>I moduli didattici sono svolti in setting di aula flessibili e modulari oppure in contesti di tipo esperienziale o immersivo, anche all'aperto, nel rispetto delle norme sulle misure di sicurezza Covid vigenti, in sinergia con le realtà istituzionali, culturali, sociali, economiche del territorio.</p> <p>I percorsi di formazione sono volti a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rafforzare le competenze chiave per l'apprendimento permanente, in particolare potenziando i livelli di base; - Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio con metodologie innovative, proattive e stimolanti; - Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente.



Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
VOGLIA DI ...LEGGERE!	€ 4.041,00
MISSIONE...LETTURA	€ 4.041,00
LE PAROLE E LE IDEE	€ 4.041,00
IL MONDO DELLE PAROLE	€ 4.041,00
PAROLE IN LIBERTA'	€ 4.041,00
SCRITTURA CREATIVA	€ 4.041,00
SCRIVO...GIOCO...IMPARO	€ 4.041,00
MATEMATICA...MENTE	€ 4.041,00
OPER@ZIONI	€ 4.041,00
MISSIONE NUMERI	€ 4.041,00
IL MONDO DEI NUMERI	€ 4.041,00
NUMERI CHE PASSIONE!	€ 4.041,00
DIGITAL...MENTE	€ 4.561,51
DIGITI...AMO	€ 4.561,51
CITTADINI DIGITALI	€ 4.561,51
MONDO DIGITALE	€ 4.561,51
SCUOL@DIGITALE	€ 4.561,51
CODI...AMO	€ 4.561,51
PROGRAMMATORI IN ERBA	€ 4.561,51
COMPUT@ZIONI	€ 4.561,51
A SCUOLA DI...ROBOTICA	€ 4.561,51
ROBOTICA...MENTE	€ 4.561,51
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 94.107,10

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza alfabetica funzionale
Titolo: VOGLIA DI ...LEGGERE!

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	VOGLIA DI ...LEGGERE!



Descrizione modulo	Lo stile e le regole di discussione devono essere basati sul rispetto e sull'accoglienza dei reciproci punti di vista. Nel laboratorio, la discussione nei gruppi di lettura viene guidata da un moderatore che svolge una funzione essenzialmente metodologica e fornisce al gruppo spunti e strumenti utili per la discussione, vigila sul rispetto delle regole che il gruppo autonomamente si è dato. Le attività dei gruppi di lettura saranno svolte all'interno della biblioteca "che sono il luogo fisico in cui abitano i libri" o in spazi appositamente predisposti con disponibilità di testi o all'aria aperta.
Data inizio prevista	21/06/2021
Data fine prevista	26/08/2022
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	SAEE888011
Numero destinatari	10 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: VOGLIA DI ...LEGGERE!

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		10	1.041,00 €
	TOTALE					4.041,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza alfabetica funzionale

Titolo: MISSIONE...LETTURA

Dettagli modulo

Titolo modulo	MISSIONE...LETTURA
Descrizione modulo	Lo stile e le regole di discussione devono essere basati sul rispetto e sull'accoglienza dei reciproci punti di vista. Nel laboratorio, la discussione nei gruppi di lettura viene guidata da un moderatore che svolge una funzione essenzialmente metodologica e fornisce al gruppo spunti e strumenti utili per la discussione, vigila sul rispetto delle regole che il gruppo autonomamente si è dato. Le attività dei gruppi di lettura saranno svolte all'interno della biblioteca "che sono il luogo fisico in cui abitano i libri" o in spazi appositamente predisposti con disponibilità di testi o all'aria aperta.
Data inizio prevista	21/06/2021
Data fine prevista	26/08/2022
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale



Sedi dove è previsto il modulo	SAEE888022
Numero destinatari	10 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MISSIONE...LETTURA

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		10	1.041,00 €
	TOTALE					4.041,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza alfabetica funzionale
Titolo: LE PAROLE E LE IDEE

Dettagli modulo

Titolo modulo	LE PAROLE E LE IDEE
Descrizione modulo	La lingua italiana è caratterizzata da una trasversalità intrinseca in quanto veicolo per lo studio delle altre discipline e condizione indispensabile per l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali. L'apprendimento mnemonico di regole, tipico dell'insegnamento della grammatica tradizionale e normativa, può essere superato a favore di pratiche in classe di riflessione e confronto sul meccanismo di funzionamento della lingua. In questo senso l'attività didattica prevede l'adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della "grammatica valenziale" e lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l'apprendimento dinamico e stimolante.
Data inizio prevista	06/09/2021
Data fine prevista	18/12/2021
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	SAIC88800V
Numero destinatari	10 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: LE PAROLE E LE IDEE

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		10	1.041,00 €
	TOTALE					4.041,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza alfabetica funzionale

Titolo: IL MONDO DELLE PAROLE

Dettagli modulo

Titolo modulo	IL MONDO DELLE PAROLE
Descrizione modulo	La lingua italiana è caratterizzata da una trasversalità intrinseca in quanto veicolo per lo studio delle altre discipline e condizione indispensabile per l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali. L'apprendimento mnemonico di regole, tipico dell'insegnamento della grammatica tradizionale e normativa, può essere superato a favore di pratiche in classe di riflessione e confronto sul meccanismo di funzionamento della lingua. In questo senso l'attività didattica prevede l'adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della "grammatica valenziale" e lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l'apprendimento dinamico e stimolante.
Data inizio prevista	21/06/2021
Data fine prevista	17/12/2021
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	SAMM88801X
Numero destinatari	10 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: IL MONDO DELLE PAROLE

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		10	1.041,00 €
	TOTALE					4.041,00 €



Elenco dei moduli

Modulo: Competenza alfabetica funzionale

Titolo: PAROLE IN LIBERTA'

Dettagli modulo

Titolo modulo	PAROLE IN LIBERTA'
Descrizione modulo	La lingua italiana è caratterizzata da una trasversalità intrinseca in quanto veicolo per lo studio delle altre discipline e condizione indispensabile per l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali. L'apprendimento mnemonico di regole, tipico dell'insegnamento della grammatica tradizionale e normativa, può essere superato a favore di pratiche in classe di riflessione e confronto sul meccanismo di funzionamento della lingua. In questo senso l'attività didattica prevede l'adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della "grammatica valenziale" e lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l'apprendimento dinamico e stimolante.
Data inizio prevista	06/09/2021
Data fine prevista	20/12/2021
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	SAIC88800V
Numero destinatari	10 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PAROLE IN LIBERTA'

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		10	1.041,00 €
	TOTALE					4.041,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza alfabetica funzionale

Titolo: SCRITTURA CREATIVA

Dettagli modulo

--	--



Titolo modulo	SCRITTURA CREATIVA
Descrizione modulo	Il laboratorio intende favorire lo studio della letteratura e dei classici con approccio trasversale per generi letterari e temi, a partire da quelli più vicini al mondo emozionale degli studenti. Lo sviluppo delle competenze letterarie nello studente costituisce una riappropriazione del testo letterario, esercizio di riscrittura fino alla rielaborazione multimediale. Il laboratorio si concentra sull'evoluzione della scrittura in ambiente digitale, che consente la scrittura collaborativa, l'organizzazione di gruppi di lettura, anche in digitale, l'utilizzo dei social media in chiave di scambio di contenuti letterari, anche con la creazione da parte degli alunni di podcast e blog condivisi.
Data inizio prevista	21/06/2021
Data fine prevista	26/08/2022
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	SAEE888011
Numero destinatari	10 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SCRITTURA CREATIVA

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		10	1.041,00 €
	TOTALE					4.041,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza alfabetica funzionale

Titolo: SCRIVO..GIOCO...IMPARO

Dettagli modulo

Titolo modulo	SCRIVO..GIOCO...IMPARO
Descrizione modulo	Il laboratorio intende favorire lo studio della letteratura e dei classici con approccio trasversale per generi letterari e temi, a partire da quelli più vicini al mondo emozionale degli studenti. Lo sviluppo delle competenze letterarie nello studente costituisce una riappropriazione del testo letterario, esercizio di riscrittura fino alla rielaborazione multimediale. Il laboratorio si concentra sull'evoluzione della scrittura in ambiente digitale, che consente la scrittura collaborativa, l'organizzazione di gruppi di lettura, anche in digitale, l'utilizzo dei social media in chiave di scambio di contenuti letterari, anche con la creazione da parte degli alunni di podcast e blog condivisi.
Data inizio prevista	21/06/2021



Data fine prevista	26/08/2022
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	SAEE888022
Numero destinatari	10 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SCRIVO..GIOCO...IMPARO

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		10	1.041,00 €
	TOTALE					4.041,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)
Titolo: MATEMATICA...MENTE

Dettagli modulo

Titolo modulo	MATEMATICA...MENTE
Descrizione modulo	Il percorso di apprendimento più efficace, che sarà utilizzato per il potenziamento, non è di carattere deduttivo, dalla legge all'esemplificazione, ma induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico. Il laboratorio si caratterizza come spazio fisico e mentale, con l'utilizzo del problem posing, del problem solving, della modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. Lo studente è al centro di questo percorso induttivo, raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; saranno, quindi, fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento formativo per lo studente.
Data inizio prevista	21/06/2021
Data fine prevista	26/08/2022
Tipo Modulo	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	SAEE888011
Numero destinatari	10 Studentesse e studenti Primaria



Numero ore	30
------------	----

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MATEMATICA...MENTE

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		10	1.041,00 €
	TOTALE					4.041,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)

Titolo: OPER@ZIONI

Dettagli modulo

Titolo modulo	OPER@ZIONI
Descrizione modulo	Il percorso di apprendimento più efficace, che sarà utilizzato per il potenziamento, non è di carattere deduttivo, dalla legge all'esemplificazione, ma induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico. Il laboratorio si caratterizza come spazio fisico e mentale, con l'utilizzo del problem posing, del problem solving, della modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. Lo studente è al centro di questo percorso induttivo, raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; saranno, quindi, fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento formativo per lo studente.
Data inizio prevista	21/06/2021
Data fine prevista	26/08/2022
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	SAEE888022
Numero destinatari	10 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: OPER@ZIONI

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		10	1.041,00 €
	TOTALE					4.041,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)

Titolo: MISSIONE NUMERI

Dettagli modulo

Titolo modulo	MISSIONE NUMERI
Descrizione modulo	Il percorso di apprendimento più efficace, che sarà utilizzato per il potenziamento, non è di carattere deduttivo, dalla legge all'esemplificazione, ma induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico. Il laboratorio si caratterizza come spazio fisico e mentale, con l'utilizzo del problem posing, del problem solving, della modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. Lo studente è al centro di questo percorso induttivo, raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; saranno, quindi, fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento formativo per lo studente.
Data inizio prevista	06/09/2021
Data fine prevista	17/12/2021
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	SAIC88800V
Numero destinatari	10 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MISSIONE NUMERI

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		10	1.041,00 €
	TOTALE					4.041,00 €



Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)

Titolo: IL MONDO DEI NUMERI

Dettagli modulo

Titolo modulo	IL MONDO DEI NUMERI
Descrizione modulo	Il percorso di apprendimento più efficace, che sarà utilizzato per il potenziamento, non è di carattere deduttivo, dalla legge all'esemplificazione, ma induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico. Il laboratorio si caratterizza come spazio fisico e mentale, con l'utilizzo del problem posing, del problem solving, della modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. Lo studente è al centro di questo percorso induttivo, raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; saranno, quindi, fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento formativo per lo studente.
Data inizio prevista	21/06/2021
Data fine prevista	06/12/2021
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	SAMM88801X
Numero destinatari	10 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: IL MONDO DEI NUMERI

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		10	1.041,00 €
	TOTALE					4.041,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)

Titolo: NUMERI CHE PASSIONE!

Dettagli modulo

Titolo modulo	NUMERI CHE PASSIONE!
----------------------	----------------------



Descrizione modulo	Il percorso di apprendimento più efficace, che sarà utilizzato per il potenziamento, non è di carattere deduttivo, dalla legge all'esemplificazione, ma induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico. Il laboratorio si caratterizza come spazio fisico e mentale, con l'utilizzo del problem posing, del problem solving, della modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. Lo studente è al centro di questo percorso induttivo, raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; saranno, quindi, fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento formativo per lo studente.
Data inizio prevista	06/09/2021
Data fine prevista	18/12/2021
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	SAIC88800V
Numero destinatari	10 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: NUMERI CHE PASSIONE!

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		10	1.041,00 €
	TOTALE					4.041,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza digitale
Titolo: DIGITAL...MENTE

Dettagli modulo

Titolo modulo	DIGITAL...MENTE
Descrizione modulo	Educazione alla comprensione, fruizione ed uso consapevole dei media, soprattutto in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali sono le finalità del laboratorio, che approfondirà le caratteristiche specifiche dei media e degli intermediari digitali, della capacità di gestire una identità online e offline con integrità, delle caratteristiche della socialità in rete, della gestione dei conflitti su social network. Attraverso esempi operativi, basati sul corretto uso dello strumento, gli studenti apprendono strategie comportamentali per prevenire e gestire i rischi online.
Data inizio prevista	21/06/2021



Data fine prevista	26/08/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	SAEE888011
Numero destinatari	15 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: DIGITAL...MENTE

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		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza digitale
Titolo: DIGITI...AMO

Dettagli modulo

Titolo modulo	DIGITI...AMO
Descrizione modulo	Educazione alla comprensione, fruizione ed uso consapevole dei media, soprattutto in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali sono le finalità del laboratorio, che approfondirà le caratteristiche specifiche dei media e degli intermediari digitali, della capacità di gestire una identità online e offline con integrità, delle caratteristiche della socialità in rete, della gestione dei conflitti su social network. Attraverso esempi operativi, basati sul corretto uso dello strumento, gli studenti apprendono strategie comportamentali per prevenire e gestire i rischi online.
Data inizio prevista	21/06/2021
Data fine prevista	22/08/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	SAEE888022
Numero destinatari	15 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: DIGITI...AMO

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		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale
Titolo: CITTADINI DIGITALI

Dettagli modulo

Titolo modulo	CITTADINI DIGITALI
Descrizione modulo	Educazione alla comprensione, fruizione ed uso consapevole dei media, soprattutto in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali sono le finalità del laboratorio, che approfondirà le caratteristiche specifiche dei media e degli intermediari digitali, della capacità di gestire una identità online e offline con integrità, delle caratteristiche della socialità in rete, della gestione dei conflitti su social network. Attraverso esempi operativi, basati sul corretto uso dello strumento, gli studenti apprendono strategie comportamentali per prevenire e gestire i rischi online.
Data inizio prevista	21/06/2021
Data fine prevista	22/08/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	SAMM88801X
Numero destinatari	15 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CITTADINI DIGITALI

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		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €



Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale

Titolo: MONDO DIGITALE

Dettagli modulo

Titolo modulo	MONDO DIGITALE
Descrizione modulo	Educazione alla comprensione, fruizione ed uso consapevole dei media, soprattutto in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali sono le finalità del laboratorio, che approfondirà le caratteristiche specifiche dei media e degli intermediari digitali, della capacità di gestire una identità online e offline con integrità, delle caratteristiche della socialità in rete, della gestione dei conflitti su social network. Attraverso esempi operativi, basati sul corretto uso dello strumento, gli studenti apprendono strategie comportamentali per prevenire e gestire i rischi online.
Data inizio prevista	21/06/2021
Data fine prevista	26/08/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	SAMM888021
Numero destinatari	15 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MONDO DIGITALE

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale

Titolo: SCUOL@DIGITALE

Dettagli modulo

Titolo modulo	SCUOL@DIGITALE
----------------------	----------------



Descrizione modulo	Educazione alla comprensione, fruizione ed uso consapevole dei media, soprattutto in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali sono le finalità del laboratorio, che approfondirà le caratteristiche specifiche dei media e degli intermediari digitali, della capacità di gestire una identità online e offline con integrità, delle caratteristiche della socialità in rete, della gestione dei conflitti su social network. Attraverso esempi operativi, basati sul corretto uso dello strumento, gli studenti apprendono strategie comportamentali per prevenire e gestire i rischi online.
Data inizio prevista	21/06/2021
Data fine prevista	26/08/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	SAIC88800V
Numero destinatari	15 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SCUOL@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		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli Modulo: Competenza digitale Titolo: CODI...AMO

Dettagli modulo

Titolo modulo	CODI...AMO
Descrizione modulo	Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici.
Data inizio prevista	21/06/2021
Data fine prevista	26/08/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	SAEE888011



Numero destinatari	15 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CODI...AMO

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		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale

Titolo: PROGRAMMATORI IN ERBA

Dettagli modulo

Titolo modulo	PROGRAMMATORI IN ERBA
Descrizione modulo	Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici.
Data inizio prevista	21/06/2021
Data fine prevista	26/08/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	SAEE888022
Numero destinatari	15 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PROGRAMMATORI IN ERBA

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		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza digitale
Titolo: COMPUT@ZIONI

Dettagli modulo

Titolo modulo	COMPUT@ZIONI
Descrizione modulo	Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici.
Data inizio prevista	21/06/2021
Data fine prevista	26/08/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	SAIC88800V
Numero destinatari	15 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: COMPUT@ZIONI

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		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza digitale
Titolo: A SCUOLA DI...ROBOTICA

Dettagli modulo

--	--



Titolo modulo	A SCUOLA DI...ROBOTICA
Descrizione modulo	Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici.
Data inizio prevista	21/06/2021
Data fine prevista	26/08/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	SAMM88801X
Numero destinatari	15 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: A SCUOLA DI...ROBOTICA

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		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza digitale
Titolo: ROBOTICA...MENTE

Dettagli modulo

Titolo modulo	ROBOTICA...MENTE
Descrizione modulo	Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici.
Data inizio prevista	21/06/2021
Data fine prevista	26/08/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	SAMM888021
Numero destinatari	15 Studentesse e studenti Secondaria primo grado



Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ROBOTICA...MENTE

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		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €



Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
UN PON...TE PER IL FUTURO!	€ 5.082,00
LA SCUOLA AL...CENTRO	€ 94.107,10
TOTALE PROGETTO	€ 99.189,10

Avviso	0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità (Piano 1052699)
Importo totale richiesto	€ 99.189,10
Massimale avviso	€ 100.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	
Data Delibera collegio docenti	-
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	
Data Delibera consiglio d'istituto	-
Data e ora inoltro	18/05/2021 14:48:53
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo/rendiconto relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>SPORT IN GIOCO</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "UN PON...TE PER IL FUTURO!"	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>VOGLIA DI ...LEGGERE!</u>	€ 4.041,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>MISSIONE...LETTURA</u>	€ 4.041,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>LE PAROLE E LE IDEE</u>	€ 4.041,00	



10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>IL MONDO DELLE PAROLE</u>	€ 4.041,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>PAROLE IN LIBERTA'</u>	€ 4.041,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>SCRITTURA CREATIVA</u>	€ 4.041,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>SCRIVO..GIOCO...IMPARO</u>	€ 4.041,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>MATEMATICA...MENTE</u>	€ 4.041,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>OPER@ZIONI</u>	€ 4.041,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>MISSIONE NUMERI</u>	€ 4.041,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>IL MONDO DEI NUMERI</u>	€ 4.041,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>NUMERI CHE PASSIONE!</u>	€ 4.041,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>DIGITAL...MENTE</u>	€ 4.561,51	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>DIGITI...AMO</u>	€ 4.561,51	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>CITTADINI DIGITALI</u>	€ 4.561,51	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>MONDO DIGITALE</u>	€ 4.561,51	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>SCUOL@DIGITALE</u>	€ 4.561,51	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>CODI...AMO</u>	€ 4.561,51	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>PROGRAMMATORI IN ERBA</u>	€ 4.561,51	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>COMPUT@ZIONI</u>	€ 4.561,51	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>A SCUOLA DI...ROBOTICA</u>	€ 4.561,51	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>ROBOTICA...MENTE</u>	€ 4.561,51	
	Totale Progetto "LA SCUOLA AL...CENTRO"	€ 94.107,10	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 99.189,10	€ 100.000,00