



Candidatura N. 1013944 4396 del 09/03/2018 - FSE - Competenze di base - 2a edizione

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IC - PIRANDELLO
Codice meccanografico	AGIC84000A
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA MOLO, 2
Provincia	AG
Comune	Porto Empedocle
CAP	92014
Telefono	0922535371
E-mail	AGIC84000A@istruzione.it
Sito web	www.icpirandellope.it
Numero alunni	904
Plessi	AGAA840017 - L. PIRANDELLO AGAA840039 - MARULLO AGAA84004A - MADRE TERESA DI CALCUTTA AGEE84001C - PIRANDELLO AGEE84002D - MARULLO AGIC84000A - IC - PIRANDELLO AGMM84001B - L.RIZZO



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 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Integrazione di risorse e strumenti digitali e multimediali per la realizzazione dell'attività didattica all'interno dei moduli Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali -



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1013944 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Scienze	Fare per ... imparare	€ 5.082,00
Scienze	Imparo facendo	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 10.164,00



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: Primi passi con gli automata

Descrizione progetto	<p>I moduli saranno rivolti agli studenti degli ultimi tre anni della scuola primaria. Verranno prioritariamente coinvolti gli studenti che versano in particolari situazioni di svantaggio. I saperi verranno veicolati attraverso laboratori basati sul gioco; verrà privilegiato l'uso del computer e della didattica learning by doing nella convinzione che l'uso della tecnologia permetterà una maggiore inclusione degli studenti con bisogni educativi speciali. La dimensione laboratoriale faciliterà inoltre, lo sviluppo delle soft skills (team work, problem solving) necessarie per il long life learning dei nostri studenti. Proporre tali laboratori conferma ancora una volta la scuola come agenzia di riferimento per la comunità locale.</p> <p>Il progetto sarà fortemente incentrato sul superamento degli stereotipi e sulla parità di genere in ambito scientifico e tecnologico.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto Comprensivo 'Pirandello' è ubicato in parte nel centro storico empedoclineo, in prossimità del porto che rappresenta una tra le maggiori risorse commerciali e turistiche della cittadina, e in parte nella zona alta del paese denominata "Altipiano Lanterna". Si compone di quattro plessi: tre per la scuola dell'infanzia (Pirandello, Madre Teresa di Calcutta, Marullo), due per la scuola primaria (Pirandello, Marullo) e uno per la scuola secondaria di primo grado (Luigi Rizzo). Per quanto si siano registrati significativi miglioramenti nel corso degli ultimi anni, il livello di sviluppo economico di Porto Empedocle resta basso e, di conseguenza, le inevitabili implicazioni sul contesto urbano e culturale mostrano una realtà frammentata e disomogenea in cui il disagio sociale e la disoccupazione fanno da cornice negativa su uno sfondo dalle grandi potenzialità. Di contro, il fascino paesaggistico e le peculiarità territoriali - primo fra tutte lo stupendo litorale - rappresentano autentiche potenzialità per uno sviluppo ricettivo e turistico "sostenibile" configurandosi, in tal senso, come le uniche, vere risorse per il futuro di quei giovani che sapranno intercettarle e valorizzarle come la scuola ha insegnato loro.



Obiettivi del progetto

Indicare gli obiettivi del progetto che si sta

Gli obiettivi di seguito elencati intendono coinvolgere gli studenti in attività a carattere altamente inclusivo al fine di permettere loro di approcciare l'apprendimento delle tematiche proposte in modo divertente, stimolante e coinvolgente.

Il progetto, attraverso un approccio ludico e creativo, accompagnerà il bambino verso:

lo sviluppo di conoscenze scientifiche di base; lo sviluppo di abilità tecnologiche di base riguardanti il coding e la robotica educativa; la realizzazione di una esperienza di didattica diversa; la gestione dei propri errori con feedback anche documentati; la consapevolezza di poter scegliere tra più percorsi e soluzioni senza l'ansia di sbagliare; la fruizione delle nuove tecnologie in maniera consapevole e costruttiva; la riorganizzazione di un compito grande in diversi compiti più piccoli; la disposizione pratica delle indicazioni che servono per raggiungere l'obiettivo prefissato.

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

Il nuovo trend formativo della didattica, incentrato sul miglioramento continuo, è appositamente costruito intorno ai fabbisogni degli alunni: per questo, negli ultimi anni, il bacino di utenza dell'istituto si è ampliato, catalizzando l'attenzione di utenti provenienti da altri quartieri della città, piacevolmente attratti da un approccio tanto attento alla loro crescita. Una parte degli alunni iscritti proviene da famiglie in grado di contribuire alla crescita culturale dei propri figli, intervenendo in modo costruttivo e partecipativo sulle scelte e le attività della scuola; altri alunni, invece, appartengono a nuclei familiari culturalmente ed economicamente semplici, che delegano totalmente alla scuola ogni onere educativo e persino pedagogico. Ed è in base a quest'ultima analisi che la nostra scuola intende operare mettendo a disposizione tutte le risorse disponibili. Pertanto, il progetto richiesto sarà rivolto a quest'ultima tipologia di alunni particolarmente bisognosi di interventi mirati.



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)

Apertura della scuola oltre

Scrivere le informazioni inerenti l'apertura della scuola oltre l'orario curricolare, con particolare riguardo alle tipologie di estensione oraria: es. apertura pomeridiana, serale, di sabato, periodo estivi

Una scuola aperta rappresenta l'avamposto di una società dinamica, dove trovare spazi d'incontro, concreto supporto alle famiglie e un ambiente conciliante per gli studenti.”, così recita il manuale delle scuole aperte inserito nella L. 107 ecco perché, per permettere lo svolgimento delle attività inerenti i PON, la scuola funzionerà su cinque giorni e resterà aperta in orario pomeridiano. Fornire attività diverse da quelle strettamente scolastiche ad alunni che vivono condizioni di deprivazione culturale, rappresenta un apporto significativo per la loro crescita e, nel contempo, li allontana dai pericoli di una società sempre più povera di valori. I ragazzi vedranno così la scuola non solo come luogo di studio ma anche come luogo in cui esplicitare le proprie passioni e attitudini, sotto forma di gioco.

Coinvolgimento del territorio in termini di collaborazioni

Specificare modalità e propositi di collaborazione con gli enti e le altre scuole elencate nelle apposite sezioni; in alternativa le motivazioni dell'assenza di collaborazioni con il territorio./i>

Una collaborazione regolare ed efficiente tra agenzie che operano sullo stesso territorio rappresenta un elemento vitale per la buona preparazione di un progetto. Il partenariato unito deve prevedere un coinvolgimento attivo di tutte gli stakeholders interessati e deve avere degli obiettivi comuni. La costruzione di una relazione di fiducia tra i partners è requisito essenziale. Per la buona riuscita dello scambio si prevede di concordare una modalità di 'contrattazione' attraverso la sottoscrizione di un accordo che definisca in maniera chiara gli impegni di ciascuno. La scuola, per la realizzazione delle attività inerenti al progetto, intende avvalersi della collaborazione della DAVIMARZ.COM - Graphic Designer con sede in Porto Empedocle, via Antonino Cassarà, e-mail: davide.marziano@gmail.com, p. iva 02419840844, rappresentata dal titolare Marziano Davide nato ad Agrigento il 21/01/1974, c.f. MRZDVD74A21A089Y



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)

Metodologie e Innovatività

Indicare, ad esempio, per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodi saranno applicati nella promozione della didattica attiva; quali strumenti favoriranno la realizzazione del progetto, e quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio.

L'approccio alle attività sarà di tipo laboratoriale attraverso la metodologia "learning by doing and by creating", tipica di una materia come scienze, è applicabile anche al pensiero computazionale caratterizzato da concetti quali logica, algoritmo, decomposizione, schematizzazione, astrazione, valutazione. Inoltre, gli alunni saranno avviati alla creazione di giochi o animazioni multimediali ed interattive usando immagini, musica e suoni. Per lo svolgimento delle attività verrà utilizzato il laboratorio di informatica della scuola. L'ambiente, così strutturato fornirà lo stimolo per l'uso autonomo dei materiali disponibili e per le attività guidate. Alla fine del percorso si prevede che gli alunni abbiano imparato ad utilizzare il mezzo tecnologico in modo attivo e consapevole e a sperimentare nuove modalità e nuovi contesti per riflettere, cooperare, sviluppare la creatività e imparare.

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.

Gli interventi saranno mirati verso le variabili della personalità e verso i fattori di apprendimento per prevenire il disagio, la dispersione e la devianza. Gli stessi interventi saranno altresì rivolti a favorire i processi di partecipazione e di collaborazione, regolando la relazionalità e aprendo la via della convivenza democratica. Ciò alla luce di quella che è la vera finalità che si vuole raggiungere, ossia il massimo grado possibile di apprendimento e partecipazione sociale, nel rispetto, naturalmente della valorizzazione delle differenze di tutti i soggetti coinvolti. Allo stesso modo ci si propone di porre l'attenzione sulla centralità e le trasversalità dei processi inclusivi in relazione alla qualità dei risultati educativi per creare un contesto educante dove realizzare concretamente la scuola per tutti e per ciascuno



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.

Saranno utilizzati dei test in forma di gioco per verificare il livello di apprendimento degli studenti così da poter valutare l'efficacia degli interventi del progetto. Inoltre, si valuteranno in entrata, in corso e in uscita la qualità e la quantità delle relazioni allievo-allievo e allievo-docente dentro le classi e i team attraverso strumenti standardizzati (es. questionari, sociogramma), e approcci qualitativi (es. focus group, interviste). Infine, si valuterà in fase iniziale, intermedia e finale l'atteggiamento emotivo e cognitivo degli studenti verso l'istituzione scolastica attraverso strumenti quantitativi e qualitativi per rilevare eventuali modificazioni nelle rappresentazioni soggettive dell'istituzione scolastica. Infine, al termine delle attività sarà misurato negli studenti il gradimento verso le attività svolte con strumenti quantitativi creati ad hoc. Il monitoraggio scientifico delle attività consisterà nella valutazione delle implicazioni educative delle attività e delle tecnologie scelte e dei loro effetti sui livelli di apprendimento con l'utilizzo di strumenti validati. Inoltre, per rilevare quanto il progetto contribuirà a migliorare le competenze verranno svolte attività direttamente al computer con esercitazioni pratiche attraverso software specifici tipo Scratch e piattaforme online ma anche attività unplugged senza utilizzo del mezzo informatico.

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 riutilizzabili e come verranno messi a disposizione; quale documentazione sarà realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practices)

Le attività, descritte nelle varie fasi, le metodologie e i risultati del progetto verranno socializzati non solo all'interno della comunità scolastica ma anche nel territorio in cui l'istituto opera attraverso i canali telematici, come il sito web o la pagina Facebook. Inoltre, verrà inviata apposita comunicazione alle famiglie e agli enti locali e verrà data evidenza alle attività svolte attraverso la stampa e i media locali. La replicabilità verrà assicurata da prodotti finali che nella fattispecie consisteranno nella realizzazione di artefatti tecnologici. Il materiale prodotto verrà reso disponibile e condiviso per ulteriori utilizzi didattici. Infine al termine del progetto la scuola organizzerà un evento pubblico al quale potranno partecipare i genitori degli alunni e la cittadinanza. L'evento potrà svolgersi nei locali della scuola o presso uno spazio messo a disposizione dai partners individuati. Le attività svolte saranno documentate in un video che verrà proiettato durante la manifestazione finale.



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)

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.

Per rendere l'alunno protagonista, capace di ragionamento critico verranno utilizzati approcci metodologici che coinvolgeranno le nuove Information and Communications Technology, ossia l'insieme dei metodi e delle tecnologie che realizzano i sistemi di trasmissione, ricezione ed elaborazione di informazioni (tecnologie digitali comprese). Vivrà esperienze progettate in maniera da fornire momenti di sintesi tra teoria e pratica, tra esperienza diretta e indiretta, tra momenti di insegnamento frontale e laboratoriale. Le tematiche trattate verranno rilevate dalle proposte fornite direttamente dagli studenti. Le attività verranno svolte attraverso la metodologia del cooperative learning in modo che i partecipanti possano condividere le proprie esperienze, produrre nuove idee e sviluppare il pensiero creativo apprendendo facendo (learning by doing).



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
Il laboratorio dei talenti -Un'opportunità in più - Coding: programma il tuo futuro	37	http://www.icpirandellope.it/wp-content/uploads/2017/11/PTOF-16-19.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
Facilitare le attività di promozione e diffusione di qualsiasi attività prevista all'interno del progetto; collaborare fattivamente alla realizzazione delle attività previste nel progetto.	1	D. CONSULTING DI DAVIDE MARZIANO	Accordo	1808	08/05/2018	Si

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Fare per ... imparare	€ 5.082,00
Imparo facendo	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 10.164,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Scienze

Titolo: Fare per ... imparare

Dettagli modulo

Titolo modulo	
Fare per ... imparare	



<p>Descrizione modulo</p>	<p>L'attività scientifica promuove le attitudini creative negli alunni, nonché la loro capacità di comunicazione, cooperazione e lavoro di gruppo e la sua applicazione sviluppa negli studenti un atteggiamento nuovo ed attivo verso le nuove tecnologie. Il fascino che i robot hanno su bambini e ragazzi fa sì che anche i più piccoli possano esplorare il campo dell'ingegneria e delle scienze esatte, da una prospettiva divertente. Secondo importanti esperienze educative (Papert e altri), infatti, l'impiego dei robot nella didattica offre molti interessanti vantaggi, derivanti dalle caratteristiche intrinseche del mezzo. Una delle ragioni per occuparsi di robotica è la possibilità di costruire le condizioni di un apprendimento che sia contestualizzato, attivo e costruttivo, collaborativo, intenzionale e riflessivo. L'utilizzo di robot nella didattica, promuove così la coniugazione del fare e del pensare con il metodo dell'imparare facendo (learning by doing). Le finalità del progetto sono rivolte a: favorire la crescita della cultura scientifico-tecnologica; promuovere l'acquisizione dei concetti di robot e robotica con maturazione di comportamenti consapevoli; sviluppare processi di apprendimento personalizzati, favorire un apprendimento multidisciplinare; promuovere processi che consentono agli alunni di diventare costruttori del proprio sapere. Gli obiettivi di seguito elencati intendono coinvolgere gli studenti in attività a carattere altamente inclusivo al fine di permettere loro di approcciare l'apprendimento delle tematiche proposte in modo divertente, stimolante e coinvolgente. Il progetto, attraverso un approccio ludico e creativo, accompagnerà il bambino verso: lo sviluppo di conoscenze scientifiche di base; lo sviluppo di abilità tecnologiche di base riguardanti il coding e la robotica educativa; la realizzazione di una esperienza di didattica diversa; la gestione dei propri errori con feedback anche documentati; la consapevolezza di poter scegliere tra più percorsi e soluzioni senza l'ansia di sbagliare. Attraverso la metodologia del "learning by doing", che mira a coinvolgere mani e mente dello studente, si realizzeranno e si utilizzeranno macchine o congegni automatici in grado di eseguire il compito deciso dagli studenti. Le attività coinvolgeranno il rapporto che ognuno ha con il sapere e lo studente dominerà il senso del suo apprendimento perché opera concretamente e "facendo" sa dove vuole arrivare e perché.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/10/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>28/06/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Scienze</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>AGEE84001C</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi (Primaria primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Fare per ... imparare

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		20	2.082,00 €



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

Elenco dei moduli
Modulo: Scienze
Titolo: Imparo facendo

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Imparo facendo
Descrizione modulo	<p>L'attività scientifica promuove le attitudini creative negli alunni, nonché la loro capacità di comunicazione, cooperazione e lavoro di gruppo e la sua applicazione sviluppa negli studenti un atteggiamento nuovo ed attivo verso le nuove tecnologie. Il fascino che i robot hanno su bambini e ragazzi fa sì che anche i più piccoli possano esplorare il campo dell'ingegneria e delle scienze esatte, da una prospettiva divertente. Secondo importanti esperienze educative (Papert e altri), infatti, l'impiego dei robot nella didattica offre molti interessanti vantaggi, derivanti dalle caratteristiche intrinseche del mezzo. Una delle ragioni per occuparsi di robotica è la possibilità di costruire le condizioni di un apprendimento che sia contestualizzato, attivo e costruttivo, collaborativo, intenzionale e riflessivo. L'utilizzo di robot nella didattica, promuove così la coniugazione del fare e del pensare con il metodo dell'imparare facendo (learning by doing).</p> <p>Le finalità del progetto sono rivolte a:</p> <ul style="list-style-type: none"> favorire la crescita della cultura scientifico-tecnologica; promuovere l'acquisizione dei concetti di robot e robotica con maturazione di comportamenti consapevoli; sviluppare processi di apprendimento personalizzati, favorire un apprendimento multidisciplinare; promuovere processi che consentono agli alunni di diventare costruttori del proprio sapere. <p>Gli obiettivi di seguito elencati intendono coinvolgere gli studenti in attività a carattere altamente inclusivo al fine di permettere loro di approcciare l'apprendimento delle tematiche proposte in modo divertente, stimolante e coinvolgente.</p> <p>Il progetto, attraverso un approccio ludico e creativo, accompagnerà il bambino verso:</p> <ul style="list-style-type: none"> lo sviluppo di conoscenze scientifiche di base; lo sviluppo di abilità tecnologiche di base riguardanti il coding e la robotica educativa; la realizzazione di una esperienza di didattica diversa; la gestione dei propri errori con feedback anche documentati; la consapevolezza di poter scegliere tra più percorsi e soluzioni senza l'ansia di sbagliare. <p>Attraverso la metodologia del "learning by doing", che mira a coinvolgere mani e mente dello studente, si realizzeranno e si utilizzeranno macchine o congegni automatici in grado di eseguire il compito deciso dagli studenti. Le attività coinvolgeranno il rapporto che ognuno ha con il sapere e lo studente dominerà il senso del suo apprendimento perché opera concretamente e "facendo" sa dove vuole arrivare e perché.</p>
Data inizio prevista	01/10/2018
Data fine prevista	28/06/2019
Tipo Modulo	Scienze
Sedi dove è previsto il modulo	AGEE84002D
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)



Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Imparo facendo

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Primi passi con gli automata	€ 10.164,00
TOTALE PROGETTO	€ 10.164,00

Avviso	4396 del 09/03/2018 - FSE - Competenze di base - 2a edizione(Piano 1013944)
Importo totale richiesto	€ 10.164,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	1917/b18
Data Delibera collegio docenti	22/02/2018
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	1153/b18
Data Delibera consiglio d'istituto	22/02/2018
Data e ora inoltro	16/05/2018 12:32:41
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo da parte del Consiglio d'Istituto relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>Fare per ... imparare</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>Imparo facendo</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Primi passi con gli automata"	€ 10.164,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 10.164,00	