



## Candidatura N. 21491 10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	I.C. PERUGIA 5
<b>Codice meccanografico</b>	PGIC869001
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA CHIUSI SNC
<b>Provincia</b>	PG
<b>Comune</b>	Perugia
<b>CAP</b>	06129
<b>Telefono</b>	0755057622
<b>E-mail</b>	PGIC869001@istruzione.it
<b>Sito web</b>	istitutocomprensivoperugia5.gov.it/
<b>Numero alunni</b>	949
<b>Plessi</b>	PGAA86901T - 'G. RODARI' PONTE DELLA PIETRA PGAA86902V - VIA CHIUSI PGAA86903X - PILA 'STELLA POLARE' PGAA869041 - VIA ACACIA/MONTESSORI MANZONI PGEE869013 - 'G. SANTUCCI' PONTE D. PIETRA PGEE869024 - SC. OSPEDALIERA 'MISERICORDIA' PGEE869035 - 'ANNA FRANK' - PILA PGEE869046 - G.FALCONE E P.BORSELLINO -PREPO PGMM869012 - VIA CHIUSI



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 21491 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	"Ci sono 7 cocodrilli ed un pallone Giallo!"	€ 5.082,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	A scuola di Rugby Terzo Tempo	€ 5.082,00
Orientamento post scolastico	Orientarsi	€ 4.665,60
Potenziamento della lingua straniera	ENJOY ENGLISH AND DRAMMAR	€ 5.082,00
Innovazione didattica e digitale	I Wanna Be a FoodMaker!	€ 4.769,70
Modulo formativo per i genitori	"All'interno della rete: percorso educativo per la prevenzione del cyberbullismo e dei pericoli di internet"	€ 5.082,00
Potenziamento delle competenze di base	Classifichiamo con multipli e divisori e...non solo	€ 5.082,00
Potenziamento delle competenze di base	La redazione scolastica	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 39.927,30</b>



## 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	
<b>Titolo progetto</b>	SAPERI valor. la Scuola Attraverso Percorsi Educativi ed il Rafforzamento degli Interventi formativi
<b>Descrizione progetto</b>	<p>Premessa: Il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca ha recentemente emanato l'Avviso pubblico "Progetti di inclusione sociale e lotta al disagio nonché per garantire l'apertura delle scuole oltre l'orario scolastico soprattutto nelle aree a rischio e in quelle periferiche", con il quale si invitano le scuole alla formulazione di progetti originali e innovativi al fine di riequilibrare e compensare situazioni di svantaggio socio-economico, intervenendo in modo mirato su gruppi di alunni con difficoltà e bisogni specifici e quindi esposti a maggiori rischi di abbandono. A tale bando, l'Istituto Comprensivo 5, intende rispondere con il progetto "SAPERI", le cui attività sono di seguito illustrate.</p> <p>Obiettivi: Il progetto intende:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- realizzare percorsi formativi per il potenziamento delle competenze di base, con lo scopo sia di colmare il gap di competenze posseduto da alcuni allievi che di potenziare ed affinare competenze e conoscenze già possedute da studenti dell'Istituto;</li> <li>- promuovere un percorso di orientamento riservato agli allievi della Scuola secondaria di primo grado, inteso come azione formativa mirata a mettere in grado i ragazzi di orientarsi in una realtà complessa, nella scelta della Scuola superiore di secondo grado, prevenendo al contempo la dispersione scolastica;</li> <li>- coinvolgere gli studenti dell'Istituto Comprensivo 5 nella progettazione e realizzazione di un giornalino d'Istituto quale strumento che favorisca la conoscenza fra gli stessi, dei principali software applicativi di editing, nonché strumento di promozione dell'Istituto e delle sue attività, in ottica di educazione/formazione peer to peer;</li> <li>- sensibilizzare i genitori ad un corretto uso</li> </ul>



delle nuove tecnologie, in particolare degli smartphone, con lo scopo di acquisire corretti stili comportamentali in ottica di maggiore consapevolezza e di prevenzione di fenomeni quali, ad esempio, il CyberBullismo;

- Promuovere percorsi di avvicinamento a particolari sport, quali Rugby e Pallanuoto, con lo scopo di avvicinare gli studenti ad attività sportive in grado di sviluppare un sano senso di competizione e di squadra, la conoscenza del proprio corpo e l'educazione al rispetto delle regole.

Soggetto Attuatore: Istituto Comprensivo 5 (sede legale) - Via Chiusi - 06129 Perugia

Soggetti partner:  
Comune di Perugia  
Associazione Emergenze  
Centro per l'impiego di Perugia  
FIGC Umbria

## Sezione: Caratteristiche del Progetto

### Contesto di riferimento

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

L'Istituto Comprensivo 5 è inserito in un contesto sociale influenzato da diversi fattori "esterni" al sistema scolastico, riconducibili a fattori economici, culturali, legati al territorio, all'individuo, alla famiglia e alle relazioni sociali. La situazione economica del territorio in cui insiste l'Istituto - caratterizzata da una veloce crescita del settore terziario che ha trasformato il segmento di Via Settevalli fino a Pila, in una zona commerciale più che a indirizzo industriale - incide fortemente sul sistema scolastico, sia direttamente che indirettamente, con conseguenze sulla possibilità di effettivo esercizio del diritto allo studio. In particolare il territorio in cui è inserito l'IC5 è una vasta area geografica che attualmente è a pieno titolo "città" ma che, solo pochi decenni fa, era decisamente un'area periferica. Oggi nella stessa area risiedono un alto tasso di popolazione immigrata con status medio-basso accanto a nuclei familiari italiani, condizione che determina situazioni di non facile convivenza, sulle quali alcuni enti del territorio stanno operando per unire la comunità.



## Obiettivi

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Perseguendo l'obiettivo primario riportato nell'Avviso Pubblico, ovvero "quello di riequilibrare e compensare situazioni di svantaggio socio economico in zone particolarmente disagiate, nelle aree a rischio e in quelle periferiche, intervenendo in modo mirato su gruppi di alunni con difficoltà e bisogni specifici e quindi esposti a maggiori rischi di abbandono, ma anche coinvolgendo altri soggetti del territorio: enti pubblici e locali, associazioni, fondazioni, professionisti", il progetto SAPERI intende:

- costruire attività mirate al potenziamento delle competenze di base (lingua italiana e matematica);
- ampliare il curricolo ed approfondire competenze per gli studenti che incontrano difficoltà nello studio della lingua inglese;
- promuovere un percorso di orientamento che supporti i ragazzi nella scelta della scuola secondaria di II grado;
- coinvolgere gli studenti nella progettazione e realizzazione di un giornalino d'Istituto;
- sensibilizzare i genitori ad un corretto uso delle nuove tecnologie con lo scopo di prevenire fenomeni come il CyberBullismo;
- promuovere percorsi di avvicinamento a particolari sport con lo scopo di migliorare la conoscenza di se stessi;
- creare insieme ai ragazzi del materiale multimediale educativo utile all'intero contesto scolastico.

## Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il RAV dell'IC5 mostra come gli studenti incontrino difficoltà nello studio della Lingua italiana, della Matematica e dell'Inglese. Nel PDM elaborato per rispondere efficacemente a tali criticità la scuola intende andare a lavorare su due aree: - miglioramento delle competenze degli allievi nella comunicazione in madrelingua, matematica, scienza e tecnologia; - promozione dell'acquisizione delle competenze-chiave europee attraverso lo sviluppo delle competenze disciplinari. "SAPERI" si pone in continuità con il PDM andando ad attivare 8 moduli che implementano anche le aree sopracitate: 2 MOD. POTENZIAMENTO COMPETENZE DI BASE, aperti agli alunni delle classi in entrata della scuola secondaria di I°; 1 MOD. POTENZIAMENTO LINGUA STRANIERA, dedicato agli alunni delle classi quarte e quinte della scuola primaria e alle classi prime della scuola secondaria di I°; 1 MOD. ORIENTAMENTO POST SCOLASTICO, indirizzato agli allievi della terza classe della scuola secondaria di I°; 1 MOD. INNOVAZIONE DIDATTICA DIGITALE, riservato agli alunni delle classi terze della scuola secondaria di I°; 2 MOD. DI ED. MOTORIA, SPORT, GIOCO DIDATTICO, dedicati agli alunni delle quarte e quinte della scuola primaria; 1 MODULO FORMATIVO PER I GENITORI aperto alle famiglie di tutto l'IC5.

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

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Gli interventi formativi sono finalizzati alla prevenzione di fenomeni di dispersione e disagio scolastico con l'obiettivo di favorire e migliorare i processi di apprendimento utilizzando tecniche e strumenti laboratoriali grazie ai quali gli studenti siano protagonisti del proprio percorso formativo. A tal fine si intende sia utilizzare spazi al di fuori dell'ambiente scolastico, sia quelli esistenti all'interno dell'Istituto, rigenerandoli per renderli polifunzionali, fruibili, in grado di aiutare a sviluppare flessibilità mentale, creatività, capacità di ascolto, attenzione all'altro, capacità di lavorare in gruppo, di leggere e di adattarsi alle situazioni. Inoltre, i moduli formativi sono stati progettati per far sì che gli studenti divengano attori nella costruzione del proprio sapere, attraverso metodologie didattiche che sviluppino l'acquisizione di competenze trasversali e di base, spendibili in contesti diversi da quello scolastico, grazie anche all'utilizzo delle nuove tecnologie.



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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto prevede l'erogazione dei moduli formativi in orari differenti rispetto a quelli canonici di apertura della scuola. Pertanto attraverso SAPERI si garantirà l'apertura dell'Istituto durante: - pomeriggi - fine settimana - tempi di vacanza estiva. A seguito della condivisione del progetto con tutto il personale docente e ATA, è emersa la disponibilità da parte dei collaboratori alla buona riuscita del progetto. A tal fine oltre ai formatori e ai tutor, sarà garantita la presenza del personale ATA. A fronte di ciò la scuola potrà diventare un punto di riferimento per la comunità territoriale e per i ragazzi che ne fanno parte.

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

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

Da tempo l'UE sta promuovendo l'adozione di stili educativi per formare competenze spendibili nella complessità sociale. L'IC 5 allineandosi con tale "raccomandazione" ha già avviato processi e percorsi in tale direzione, abbracciando approcci che mirano a far diventare la scuola un laboratorio di formazione dove al centro c'è l'apprendimento, il sapere, il saper fare, il sapere agito, per comprendere i cambiamenti e muoversi agevolmente in essi. In continuità con tale scelta metodologica, "SAPERI" si avvarrà di modalità didattiche in cui centrale sarà l'apprendimento personale e l'aiuto reciproco, al fine di valorizzare le competenze di ciascuno. In particolare si utilizzeranno metodologie riferite al: • LEARNING BY DOING (apprendimento attraverso il fare, l'operare e le azioni). • PROBLEM SOLVING (attivazione di procedure collettive per analizzare, affrontare e risolvere positivamente situazioni problematiche). • ROLE PLAYING (gioco di ruolo). • OUTDOOR TRAINING D ("trasportarsi all'esterno") • TECNICHE E METODOLOGIE DELL'ARTE TEATRALE (simulazione di un'attività teatrale in un contesto formativo). • PEER EDUCATION (Educazione tra pari per un passaggio spontaneo di conoscenze) • PROJECT WORK (creazione di occasioni per far esprimere gli allievi in contesti reali e stimolanti).

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto è in continuità con i valori riportati nel PTOF, in particolare quelli facenti riferimento alla VISION e alla MISSION. La VISION dell'IC5 si basa, infatti, su quattro principi fondamentali: inclusione, competenza, cittadinanza attiva e benessere. La visione di scuola, è quella di un'istituzione formativa che ponga al centro di ogni sua azione l'alunno come studente e come persona e che sia pienamente consapevole dell'alto compito che è chiamata a svolgere: formare i futuri cittadini del mondo. Per raggiungere l'obiettivo la scuola si impegna a: • favorire un clima sereno, far star bene e motivare l'alunno durante il processo di apprendimento a qualsiasi livello; • garantire l'inclusione e l'integrazione scolastica di tutti gli allievi soprattutto attraverso l'abbattimento delle barriere culturali, sociali e cognitive esistenti. La MISSION è di accogliere e valorizzare ogni alunno nelle sue caratteristiche peculiari e nella sua unicità, nel rispetto del suo diritto di raggiungere il successo formativo in un'ottica di crescita personale autonoma, libera e responsabile, attraverso l'acquisizione delle seguenti "competenze per la vita": - IMPARARE AD APPRENDERE - IMPARARE A FARE - IMPARARE A ESSERE - IMPARARE A CONVIVERE. Anche per quest'anno saranno attivati il progetto "Il filo della matematica" in collaborazione con il Liceo Galeazzo Alessi di Perugia e il progetto di teatro in lingua inglese "Let's fly with English" che coinvolge tutte le classi della Primaria.

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Comune di Perugia: promuove su tutto il territorio di competenza le attività di progetto. Associazione EMERGENZE: partecipa al Comitato di Progetto; supporta l'attività di pubblicizzazione dell'iniziativa e la diffusione dei risultati; partecipa ad eventuali attività di disseminazione realizzate anche dopo la conclusione del progetto. Centro per l'Impiego di Perugia: partecipa al Comitato di progetto; mette a disposizione le professionalità e gli esperti che aderiscono alla propria rete per le eventuali attività previste nel progetto; promuove gli output di progetto attraverso i propri canali istituzionali; supporta l'attività di pubblicizzazione dell'iniziativa e la diffusione dei risultati. FGCI – SGS UMBRIA: partecipa al Comitato di Progetto; supporta l'attività di pubblicizzazione dell'iniziativa e la diffusione dei risultati; partecipa ad eventuali attività di disseminazione realizzate anche dopo la conclusione del progetto. IC8 – Liceo Scientifico Statale "G. Alessi"- Liceo Scientifico Statale "G. Galilei": mettono a disposizione le professionalità dei docenti per i moduli del progetto SAPERI, laboratori ed ambienti didattici multimediali per le attività previste.

### **Carattere innovativo del progetto**

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto ha un carattere fortemente innovativo poiché si propone di:

- garantire l'apertura della scuola oltre i tempi classici della didattica, affinché essa diventi sia punto di riferimento della comunità territoriale sia la vera alternativa alla strada, dato che nella zona non sono presenti biblioteche, palestre e altri luoghi d'incontro per i giovani;
- attivare moduli particolarmente interessanti per gli alunni con maggiori difficoltà scolastiche, andando a lavorare sia sulla parte motivazionale, sia sul rinforzo delle competenze di base, garantendo maggiori possibilità di successo scolastico anche a coloro che provengono da famiglie svantaggiate;
- promuovere la scuola come spazio di formazione, incontro e crescita, rimuovendo la sensazione di luogo in cui i ragazzi sperimentano l'insuccesso;
- dare rilevanza all'orientamento formativo come strumento per garantire il successo scolastico e per la prevenzione della dispersione scolastica.



## Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Principale finalità del progetto SAPERI è quella di contribuire alla “riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa” compensando situazioni di svantaggio economico, intervenendo su gruppi mirati di alunni con difficoltà e bisogni specifici. Pertanto ci si attende che le azioni che si andranno a mettere in campo, portino:

- al potenziamento delle competenze di base;
- all'ampliamento del curricolo e all'approfondimento delle competenze legate alla lingua inglese;
- alla diminuzione dei livelli di dispersione scolastica;
- alla sensibilizzazione dei genitori ad un corretto uso delle nuove tecnologie;
- alla conoscenza di se stessi e del proprio corpo attraverso l'avvicinamento a nuove discipline sportive;
- allo sviluppo di competenze legate all'area digitale utili ad un futuro professionale.

I risultati riferiti agli obiettivi specifici e ai moduli verranno stimati secondo gli indicatori legati alle performance scolastiche in termini di voti, bocciature, risultati nei test INVALSI, scelte scolastiche e tasso di dispersione.

## Sezione: Progetti collegati della Scuola

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

Titolo del Progetto	Progetto del PTOF?	Anno scolastico	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
"Il filo della matematica"	No	2016/2017		<a href="http://istitutocomprensivoperugia5.gov.it/">http://istitutocomprensivoperugia5.gov.it/</a>
"Let's Fly with English"	No	2016/2017		<a href="http://istitutocomprensivoperugia5.gov.it/">http://istitutocomprensivoperugia5.gov.it/</a>
GIOCHI MATEMATICI "BOCCONI"	Sì		Pag. 91	<a href="http://istitutocomprensivoperugia5.gov.it/wp-content/uploads/sites/75/PTOF_2016_conALLEGATI.pdf">http://istitutocomprensivoperugia5.gov.it/wp-content/uploads/sites/75/PTOF_2016_conALLEGATI.pdf</a>
PROGETTO ORIENTAMENTO	Sì		Pag. 80	<a href="http://istitutocomprensivoperugia5.gov.it/wp-content/uploads/sites/75/PTOF_2016_conALLEGATI.pdf">http://istitutocomprensivoperugia5.gov.it/wp-content/uploads/sites/75/PTOF_2016_conALLEGATI.pdf</a>



RECUPERO E POTENZIAMENTO	Sì		Pag. 77	<a href="http://istitutocomprensivoperugia5.gov.it/wp-content/uploads/sites/75/PTOF_2016_conALLEGATI.pdf">http://istitutocomprensivoperugia5.gov.it/wp-content/uploads/sites/75/PTOF_2016_conALLEGATI.pdf</a>
"SMART FUTURE"	Sì		Pag. 86	<a href="http://istitutocomprensivoperugia5.gov.it/wp-content/uploads/sites/75/PTOF_2016_conALLEGATI.pdf">http://istitutocomprensivoperugia5.gov.it/wp-content/uploads/sites/75/PTOF_2016_conALLEGATI.pdf</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alliegato
Collabora nell'ambito del progetto, mediante verifica della fattibilità, progettazione preliminare, accompagnamento e collaborazione nelle attività di promozione sul territorio delle iniziative previste da progetto.	1	Comune di Perugia	2016/0196935	25/10/2016	Sì
Partecipa al Comitato di progetto; mette a disposizione le professionalità e gli esperti che aderiscono alla propria rete per le eventuali attività previste nel progetto; promuove gli output di progetto attraverso i propri canali istituzionali; supporta l'attività di pubblicizzazione dell'iniziativa e la diffusione dei risultati.	1	Regione Umbria	0222348	27/10/2016	Sì
Partecipa al Comitato di Progetto; supporta l'attività di pubblicizzazione dell'iniziativa e la diffusione dei risultati; partecipa ad eventuali attività di disseminazione realizzate anche dopo la conclusione del progetto.	1	Associazione Culturale Emergenze	*	24/10/2016	Sì
Partecipa al Comitato di Progetto; supporta l'attività di pubblicizzazione dell'iniziativa e la diffusione dei risultati; partecipa ad eventuali attività di disseminazione realizzate anche dopo la conclusione del progetto.	1	Federazione Italiana Giuoco Calcio	*	28/10/2016	Sì
Supporto alla realizzazione dei moduli previsti dal progetto SAPERI.	6				No



### Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alligato
Messa a disposizione delle professionalità dei docenti per i moduli previsti dal progetto, e condivisione di laboratori ed ambienti didattici multimediali per la realizzazione delle attività formative.	PGPS030008 LICEO 'G. ALESSI'	5648/C4 5	10/11/20 16	Sì
Messa a disposizione delle professionalità dei docenti per i moduli previsti dal progetto, e condivisione di laboratori ed ambienti didattici multimediali per la realizzazione delle attività formative.	PGPS09000X LICEO 'G. GALILEI'	7819/C2 4	10/11/20 16	Sì
Messa a disposizione delle professionalità dei docenti per i moduli previsti dal progetto, e condivisione di laboratori ed ambienti didattici multimediali per la realizzazione delle attività formative	PGIC85800E I.C. PERUGIA 8	7085/C2 4	12/11/20 16	Sì

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
"Ci sono 7 coccodrilli ed un pallone Giallo!"	€ 5.082,00
A scuola di Rugby Terzo Tempo	€ 5.082,00
Orientarsi	€ 4.665,60
ENJOY ENGLISH AND DRAMMAR	€ 5.082,00
I Wanna Be a FoodMaker!	€ 4.769,70
"All'interno della rete: percorso educativo per la prevenzione del cyberbullismo e dei pericoli di internet"	€ 5.082,00
Classifichiamo con multipli e divisori e...non solo	€ 5.082,00
La redazione scolastica	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 39.927,30</b>

### Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico**  
**Titolo: "Ci sono 7 coccodrilli ed un pallone Giallo!"**

#### Dettagli modulo



<p><b>Titolo modulo</b></p>	<p>“Ci sono 7 coccodrilli ed un pallone Giallo!”</p>
<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Descrizione del modulo: L'attività sportiva in tutte le sue forme espressive rappresenta uno dei tanti mezzi per la formazione globale della personalità degli allievi, nonché un valido strumento di prevenzione e rimozione dei disagi. Il modulo “Ci sono 7 coccodrilli ed un pallone Giallo!” ha come obiettivo primario quello di far incontrare tra loro istituzione scolastica, giovani e famiglie, contribuendo in tal modo a rafforzare la lotta contro la dispersione scolastica. Inserendo tale modulo all'interno del progetto SAPERI, si intende proporre un percorso che dia la possibilità di approcciarsi ad uno sport anche a quei ragazzi che ne rimarrebbero esclusi a causa della condizione di ristrettezza economica in cui verte la famiglia di origine. Tale logica inclusiva, oltre ad offrire un'opportunità a cui molti ragazzi frequentati l'Istituto non potrebbero accedere fuori dall'orario scolastico, è anche un modo concreto di far rete con il territorio. La scelta di indirizzare tale modulo verso lo sport della pallanuoto risiede nel fatto che in esso vi sono ampie opportunità di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sviluppo di comportamenti strettamente connessi a percorsi di socializzazione e di autostima;</li> <li>• sperimentare e vivere la bellezza del rispetto sia per gli avversari che delle regole;</li> <li>• potenziare le capacità relazionali dei partecipanti, essendo uno sport che educa i ragazzi alla collaborazione per il raggiungimento di uno stesso obiettivo.</li> </ul> <p>Pertanto accanto al raggiungimento delle finalità didattiche, di tipo specifico come l'ambientamento in acqua, la capacità di galleggiamento ed altre, in ogni livello vengono perseguiti importantissimi obiettivi formativi di carattere generale relativi alla formazione armonica dell'essere umano nella sua globalità. Avvicinare i bambini alla “pallanuoto” significa insegnare agli stessi che c'è posto per tutti, nonostante le nostre diversità culturali, fisiche e caratteriali che rappresentano comunque una ricchezza per la squadra. Il modulo “Ci sono 7 coccodrilli ed un pallone Giallo!” rientra nella tipologia d'intervento “Sport e benessere” attraverso il quale si intende rendere gli allievi che ne prenderanno parte in grado di</p>



	<p>sviluppare il senso di appartenenza ad un gruppo, dove si guarda non solo al benessere fisico, ma anche e soprattutto a quello mentale.</p> <p>Metodologie Didattiche: All'interno dell'Istituto, sono presenti docenti di Ed.Fisica per la scuola secondaria di primo grado e di Ed. Motoria per la scuola primaria, che non possiedono però competenze specifiche legate alla metodologia di insegnamento della pallanuoto. Inoltre, l'Istituto non è dotato di impianti sportivi attrezzati a svolgere tale attività, pertanto ci avvarremo sia di esperti esterni qualificati che di strutture adibite allo svolgimento della pallanuoto. Tale scelta è dettata, oltre che dalla concreta mancanza di strutture adeguate, anche dalla consapevolezza che una simile disciplina richiede abilità, capacità e competenze specifiche che solo i professionisti del settore possiedono. Distribuzione ore per modalità didattica:</p> <p>1) Introduzione al gioco della pallanuoto (5 ore) Primo approccio alle regole del gioco (2 ore) Preparazione fisica all'attività della pallanuoto (3 ore)</p> <p>2) Lezioni di pallanuoto (20 ore) 10 lezioni pratiche</p> <p>3) Evento conclusivo (5 ore) Partita con cerimonia finale di attestato di partecipazione a tutti gli alunni che hanno partecipato, al quale saranno invitate anche le famiglie.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	09/06/2017
<b>Data fine prevista</b>	28/07/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	
<b>Numero destinatari</b>	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	10 - Partecipazione a manifestazioni/eventi 20 - undefined



**Target**

Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare  
Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: "Ci sono 7 cocodrilli ed un pallone Giallo!"**

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

**Elenco dei moduli**

**Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico**

**Titolo: A scuola di Rugby Terzo Tempo**

**Dettagli modulo**

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	A scuola di Rugby Terzo Tempo



## Descrizione modulo

### Descrizione del modulo:

L'attività sportiva in tutte le sue forme espressive rappresenta uno dei tanti mezzi per la formazione globale della personalità degli allievi, nonché un valido strumento di prevenzione e rimozione dei disagi. Il modulo "Rugby a Scuola!" ha come obiettivo primario quello di far incontrare tra loro istituzione scolastica, giovani e famiglie, contribuendo in tal modo a rafforzare la lotta contro la dispersione scolastica. Inserendo tale modulo all'interno del progetto SAPERI, si intende proporre un percorso che dia la possibilità di approcciarsi ad uno sport anche a quei ragazzi che ne rimarrebbero esclusi a causa della condizione di ristrettezza economica in cui verte la famiglia di origine. Tale logica inclusiva, oltre ad offrire un'opportunità a cui molti ragazzi frequentati l'Istituto non potrebbero accedere fuori dall'orario scolastico, è anche un modo concreto di far rete con il territorio.

La scelta di indirizzare tale modulo verso lo sport del Rugby risiede nel fatto che in esso vi sono dei comportamenti di grande lealtà e fair play, in cui i giovani atleti sono educati al chiedersi scusa dopo uno scontro, si salutano sempre prima della partita e si complimentano tra loro alla fine, le scorrettezze portano penalità a tutta la squadra e tra compagni si richiamano ad un gioco pulito.

Avvicinare i bambini al "Rugby" significa insegnare agli stessi che c'è posto per tutti, nonostante le nostre diversità culturali, fisiche e caratteriali che per rappresentano comunque una ricchezza per la squadra. Il modulo "Rugby a scuola!" rientra nella tipologia d'intervento "Sport e benessere" attraverso il quale si intende rendere gli allievi che ne prenderanno parte in grado di sviluppare il senso di appartenenza ad un gruppo, dove si guarda non solo al benessere fisico, ma anche e soprattutto quello mentale.

### Metodologie Didattiche:

All'interno dell'Istituto, sono presenti docenti di Ed. Fisica per la scuola secondaria di primo grado e di Ed. Motoria per la scuola primaria, che non possiedono però competenze specifiche legate alla metodologia di insegnamento del Rugby. Inoltre, l'Istituto non è dotato di impianti sportivi attrezzati a svolgere tale attività, pertanto ci avvarremo sia di esperti esterni



	<p>qualificati che di strutture adibite allo svolgimento del Rugby. Tale scelta è dettata, oltre che dalla concreta mancanza di strutture adeguate, anche dalla consapevolezza che una simile disciplina richiede abilità, capacità e competenze specifiche che solo i professionisti del settore possiedono. Il modulo sarà organizzato in tre parti:</p> <p>Distribuzione ore per modalità didattica:</p> <p>4) Introduzione al gioco del rugby (5 ore) Primo approccio alle regole del gioco (2 ore) Preparazione fisica all'attività del rugby (3 ore) 5) Lezioni di rugby (20 ore) 10 lezioni pratiche 6) Evento conclusivo (5 ore) Partita con cerimonia finale di attestato di partecipazione a tutti gli alunni che hanno partecipato, al quale saranno invitate anche le famiglie.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	03/04/2017
<b>Data fine prevista</b>	05/06/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	
<b>Numero destinatari</b>	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	10 - Partecipazione a manifestazioni/eventi 20 - lezioni di rugby con esperto
<b>Target</b>	Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: A scuola di Rugby Terzo Tempo

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



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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Orientamento post scolastico**  
**Titolo: Orientarsi**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	Orientarsi
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Descrizione Modulo Elemento caratterizzante e valorizzante la scuola secondaria di primo grado è la sua dimensione orientativa che si declina nell'accompagnare gli alunni verso il successo e la riuscita scolastica del percorso di studi intrapreso e nella riduzione della dispersione scolastica. La scuola ha il compito di accompagnare il ragazzo nelle scelte formative e nella costruzione del proprio progetto in un processo virtuoso che vede come metodologia quella del progettare per competenze attraverso una didattica orientativa. Proprio per questo il seguente modulo sarà composto da tre laboratori che prevedono azioni che vanno dal basso grado di specificità fino ad un alto grado di specificità.</p> <p>1) Laboratorio Formativo OrientarSI (10 ore)</p> <p>Obiettivo del laboratorio OrientarSI è quello di elaborare un progetto formativo individuale, realizzato da parte dei partecipanti con il supporto di esperti di orientamento.</p> <p>La prima attività sarà quella di realizzare perciò un laboratorio formativo, chiamato: "OrientarSI", finalizzato a:</p> <p>1) Far elaborare ai/le partecipanti un progetto formativo individuale; 2) Far emergere nei partecipanti la creatività, rafforzare la motivazione e favorire l'interattività; Rendere i/le giovani maggiormente consapevoli delle proprie potenzialità e dell'impatto che la loro creatività può avere</p>



nella società attuale, rafforzando l'acquisizione di uno stile autenticamente orientato alle diverse "possibilità", rimuovendo diffidenze, scoraggiamenti e inutili rivendicazioni che spesso caratterizzano le giovani generazioni, nel momento in cui sono chiamate realmente a raccogliere una sfida meritocratica.

Azioni

Il Patto di Corresponsabilità

Un volta individuati i partecipanti, si procederà a stipulare un PATTO DI CORRESPONSABILITA', in cui ogni singola persona s'impegna in un percorso in cui, pur essendo accompagnata, dovrà essere la protagonista del percorso, superando quella visione di assistenzialismo che attanaglia non solo i più adulti, ma anche buona parte dei giovani.

Il Laboratorio formativo

Il laboratorio prevede le seguenti azioni:

a) Percorso di empowerment (6 ore), che prevede:

- Bilancio di competenze;
- identificazione delle competenze chiave;
- identificazione dei propri fabbisogni formativi, etc....

b) Prima stesura di un progetto formativo (4 ore), che prevede:

- Definizione e/o revisione di obiettivi formativi alla luce delle competenze chiave rilevate o su cui puntare;
- Creazione di un database relazionale

Risultati Attesi: il prodotto/risultato atteso consiste nell'elaborazione di progetti formativi che siano non solo coerenti con l'esperienza personale e formativa di ciascuna ragazzo ma che aprano a nuove prospettive formative di aggiornamento o specializzazione delle competenze possedute.

Metodologia didattica:

Il laboratorio interattivo, consistente in:

- Lezioni frontali;
- Esercitazioni individuali e lavoro di gruppo;
- Bilancio competenze;
- Auto-analisi;
- Erogazione di test strutturati;



- Role-playing;

## 2) Laboratorio Formativo OrientiamoCi (10 ore)

Obiettivo dell'intervento OrientiamoCi è quello di potenziare il progetto formativo elaborato dai partecipanti con "OrientarSI", sottoponendolo a docenti esperti di orientamento provenienti dalle Scuole secondarie di secondo grado, che potranno offrire suggerimenti, idee e possibili collaborazioni coerenti con la scuola in cui insegnano.

### Azioni

OrientiamoCi: "una giornata con docenti esperti di orientamento della scuola secondarie per il perfezionamento dei progetti formativi" (10 ore)

OrientiamoCi si svolgerà presso l'Aula Magna dell'Istituto comprensivo 5 con docenti esperti di orientamento delle Scuole secondarie superiore, e consisterà nella creazione di una comunità, dove si alterneranno momenti d'aula, momenti di project work individuali e di gruppo con la guida dei docenti/esperti per il potenziamento dei progetti formativi, i quali, come dice il titolo stesso, aiuteranno gli/le utenti a perfezionare i loro progetti e a verificare la fattibilità.

Risultati Attesi: il risultato atteso riguarda la revisione-definizione finale del progetto formativo, rivisto con docenti esperti di scuole secondarie superiori.

### Metodologia didattica:

Il laboratorio interattivo, consistente in:

- Presentazione dei progetti formativi da parte dei/le destinatari/e;
- Presentazione da parte degli esperti della loro materia di insegnamento e scuola di provenienza;
- Testimonianza;
- Laboratorio per il perfezionamento dei progetti formativi;
- Momenti di ricerca individuale;
- Colloqui finali.

## 3) Laboratorio Formativo OrientarMI(10 ore)

Obiettivo dell'intervento OrientarMI è quello di accompagnare gli studenti in un percorso individuale di ricerca della Scuola secondaria superiore, perfezionando e



	<p>verificando il progetto formativo implementato.</p> <p>Azioni "OrientarMI: Percorso di accompagnamento alla ricerca attiva della scuola secondaria di secondo grado" (10 ore)</p> <p>Si tratta di brevi rientri in aula, finalizzati a verificare il percorso di ricerca della scuola svolto a livello individuale. Nel corso delle lezioni, sarà possibile revisione il Progetto formativo, affinare la ricerca grazie all'aiuto degli orientatori e, sulla base di una nuova ricognizione dei fabbisogni, prevedere eventuali interventi di esperti in qualità di mentor. In questa fase del percorso di orientamento, molta importanza sarà data alla verifica con il gruppo classe del grado di utilizzo del database relazionale creato, lo strumento che per eccellenza consentirà alla persona di monitorare la sua ricerca della scuola.</p> <p>Risultati Attesi: i risultati auspicati riguardano la messa a disposizione ai partecipanti di alcuni strumenti per strutturare il proprio percorso di ricerca attiva della scuola secondaria di secondo grado.</p> <p>Metodologie Didattiche: Laboratorio interattivo, consistente in:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lezioni frontali;</li> <li>- Esercitazioni individuali e lavoro di gruppo;</li> <li>- Bilancio competenze;</li> <li>- Auto-analisi;</li> <li>- Erogazione di test strutturati;</li> <li>- Role-playing;</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	09/01/2017
<b>Data fine prevista</b>	27/02/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Orientamento post scolastico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PGMM869012
<b>Numero destinatari</b>	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 16 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	10 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 20 - Counseling
<b>Target</b>	Allievi bisognosi di azioni di orientamento
STAMPA DEFINITIVA	12/11/2016 14:01 <span style="float: right;">Pagina 19/38</span>



## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Orientarsi

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	16	1.665,60 €
	<b>TOTALE</b>					4.665,60 €

## Elenco dei moduli

**Modulo: Potenziamento della lingua straniera**

**Titolo: ENJOY ENGLISH AND DRAMMAR**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	ENJOY ENGLISH AND DRAMMAR
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>DESCRIZIONE DEL MODULO</b></p> <p>Il modulo "Enjoy English And Drammar" rientra nella tipologia d'intervento "Potenziamento della lingua straniera", attraverso il quale si vuole rendere gli alunni che ne prenderanno parte in grado di implementare le loro competenze nell'acquisizione della lingua comunitaria (Inglese) ed ampliare il proprio curriculum. Il modulo è rivolto agli alunni delle classi quinte della scuola primaria e a quelli delle classi prime della scuola secondaria di primo grado divenendo a pieno titolo un percorso di continuità fra differenti ordini di scuola, allacciandosi, inoltre, a progetti già presenti nel PTOF triennale di Istituto relativi all'area progettuale "creatività ed espressione, competenze linguistiche, recupero didattico, valorizzazione delle eccellenze, premialità".</p> <p>Il modulo verrà realizzato promuovendo un laboratorio che si rifarà all'esperienza artistica del teatro, essendo un'attività formativa fondamentale che tende ad educare gli alunni alla comunicazione, alla socializzazione e all'apprendimento. La scelta di mutuare tecniche provenienti dalla pratica del teatro deriva dal fatto che essa rappresenta un momento didattico importantissimo, multimediale e polivalente per il raggiungimento di buoni livelli di</p>



- padroneggiamenti di una lingua straniera come l'inglese; proprio per questo con "Enjoy English And Drammar", si intende:
- Stimolare negli allievi l'interesse verso la lingua inglese;
  - Mettere in scena spettacoli relativi ad alcuni argomenti di studio legati alla lingua inglese;
  - Far conoscere aspetti geografici e culturali del Paese di cui si studia la lingua, per rinforzare l'apprendimento di quest'ultima attraverso gli stimoli offerti dall'attività teatrale;
  - Rendere gli studenti in grado di utilizzare in forma scritta le stesse strutture linguistiche acquisite a livello orale;
  - Rafforzare e potenziare la comprensione di brevi e semplici testi in lingua inglese perfezionando la pronuncia;
  - Far acquisire disinvoltura nell'espressione in presenza di estranei;
  - Sviluppare la creatività e l'inventiva;
  - Migliorare le capacità mnemoniche attraverso la memorizzazione delle parti da recitare.

Il modulo pertanto mirerà a motivare e potenziare l'apprendimento in forma ludica della lingua inglese e a favorire la conoscenza di culture diverse dalla propria in un'ottica di cittadinanza attiva. L'attività sarà condotta da un esperto madrelingua con competenze nel settore teatrale, così da promuovere -attraverso tecniche didattiche innovative, l'insegnamento di linguaggi verbali e non verbali - le quattro SKILLS della lingua: ascolto, comunicazione, lettura e scrittura. Le attività faranno leva sulla spinta motivazionale degli allievi coinvolti e sulla curiosità cognitiva degli stessi ponendosi come finalità generale l'acquisizione delle competenze in lingua inglese per comunicare nella società globale.

#### ARTICOLAZIONE DETTAGLIATA DEL MODULO DI LAVORO

- Giochi di Roleplaying sulla corporeità e sul movimento in lingua inglese (4 ore)
- Ideazione creativa delle tracce per la stesura dei copioni in lingua (4 ore)
- Allestimento scenografico, costumi; utilizzo di materiali di facile reperimento, lavoro sui simboli e sulla loro efficacia comunicativa (2 ore)
- Sviluppo teatrale, mimico e musicale dei copioni per l'allestimento e la realizzazione dello spettacolo frutto del percorso dei due gruppi di lavoro (16 ore)



- Evento conclusivo: messa in scena dello spettacolo, al quale saranno invitate anche le famiglie (4 ore)

#### DETTAGLIO OPERATIVO DI SUDDIVISIONE DELLE ORE

- Le prime tre attività della durata complessiva di 10 ore faranno parte della sessione Educazione fra pari.
- L'attività della durata di 16 ore farà parte della sessione Laboratori con produzione di lavori di gruppo.
- L'ultima attività della durata di 4 ore farà parte della sessione Partecipazione a manifestazioni/eventi.

Il modulo ENJOY ENGLISH AND DRAMMAR prenderà l'avvio nel mese di giugno 2017 e comporterà l'apertura dell'edificio scolastico Santucci dell'Istituto Comprensivo Perugia 5 in orario antimeridiano, dopo la conclusione dell'anno scolastico 2016/2017. Gli incontri saranno articolati in 2 ore di intervento ogni volta da replicarsi per tre volte ogni settimana. Per l'allestimento dello spettacolo e della manifestazione finale sarà previsto un incontro della durata di 4 ore complessive.

#### IL LABORATORIO COME PRASSI DIDATTICA ( approccio didattico e metodologie previste):

Il laboratorio teatrale in lingua inglese offre allo studente un contesto ideale per l'acquisizione e l'apprendimento della lingua straniera, attraverso l'utilizzo di un insieme di pratiche teatrali quali l'espressione, la gestualità, la comunicazione, volte ad una naturale acquisizione delle competenze didattiche. Il laboratorio è uno "spazio mentale attrezzato", una forma mentis, un modo di interagire con la realtà per comprenderla e/o per cambiarla. Il termine laboratorio va inteso in senso estensivo, come qualsiasi spazio, fisico, operativo e concettuale, opportunamente adattato ed equipaggiato per lo svolgimento di una specifica attività formativa. Con il lavoro in laboratorio, infatti, lo studente domina il senso del suo apprendimento, perché produce ed opera concretamente.

Il laboratorio che verrà costruito con il modulo "Enjoy English And Drammar" è finalizzato alla realizzazione di uno spettacolo teatrale e il contenuto dello spettacolo sarà tratto da testi o sarà frutto della creatività dei ragazzi stessi, con il coinvolgimento dell'esperto di madrelingua,



come WRITER diretto dei testi da mettere in scena. Il laboratorio sarà strutturato in modo tale da accompagnare lo studente lungo un processo di espressione creativa che agisce a diversi livelli e apporta benefici in varie aree: miglioramento nell'apprendimento della lingua inglese attraverso l'approccio ludico, aumento della creatività e immaginazione, sviluppo del senso di sicurezza personale, di soddisfazione ed autostima, incentivo alla socializzazione, alla consapevolezza spaziale, sviluppo della capacità di ascolto, della comprensione e comunicazione. Durante il laboratorio verranno utilizzate tecniche utili sia alla realizzazione dello spettacolo che alla costruzione del gruppo, in particolare:

- Tecniche simulate, fra cui il roleplaying (gioco dei ruoli) per l'interpretazione e l'analisi dei comportamenti e dei ruoli sociali nelle relazioni interpersonali;
- Tecniche di produzione cooperativa, tra cui possiamo annoverare il brainstorming (cervelli in tempesta) per l'elaborazione di idee creative in gruppo; il metodo del cooperative learning, per lo sviluppo integrato di competenze cognitive, operative e relazionali; il learning by doing quale migliore strategia per imparare attraverso l'azione.

Il laboratorio così pensato sarà realizzato:

- negli ambienti rigenerati della scuola adeguatamente allestiti per le attività;
- negli spazi messi a disposizione dalle altre istituzioni scolastiche aderenti al progetto;
- negli spazi aperti adiacenti all'edificio scolastico.

<b>Data inizio prevista</b>	12/06/2017
<b>Data fine prevista</b>	15/07/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Potenziamento della lingua straniera
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PGAA86902V
<b>Numero destinatari</b>	30 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	30 - Lezioni /seminari tenuti da esperti



<b>Target</b>	Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali
<b>Lingua</b>	Inglese
<b>Livello lingua</b>	Livello Base - A1

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: ENJOY ENGLISH AND DRAMMAR

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					5.082,00 €

### Elenco dei moduli

**Modulo: Innovazione didattica e digitale**

**Titolo: I Wanna Be a FoodMaker!**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	I Wanna Be a FoodMaker!
----------------------	-------------------------



## Descrizione modulo

### Descrizione del modulo:

Il modulo "I Wanna Be a FoodMaker" rientra nella tipologia d'intervento "Innovazione didattica e digitale" attraverso il quale si intende rendere gli allievi che ne prenderanno parte in grado di realizzare riprese audiovisive base ed eseguire piccole operazioni di montaggio e postproduzione.

Tutto il percorso sarà orientato alla progettazione e realizzazione di piccoli video e video tutorial indirizzati ad altri giovani, in ottica di educazione/formazione peer to peer, sensibilizzando il pubblico degli under 15 all'acquisizione di corretti stili alimentari in ottica di partecipazione e maggiore consapevolezza dell'importanza del mangiare sano. La logica di coinvolgimento globale degli studenti nell'intero processo di video editing (dall'ideazione alla post produzione) che sta alla base del presente modulo sta nel voler rendere i partecipanti:

- Protagonisti e vettori di trasmissione delle competenze acquisite nel percorso per i ragazzi dell'intero Istituto;
- Promotori dei contenuti realizzati così da veicolare la Healthy Food a "scapito" del Junk Food.

I contenuti multimediali verranno prodotti utilizzando tecniche e strumenti messi a disposizione dal Motion Graphic Design, dalla Food Photography e dal Digital Storytelling.

Il modulo sarà organizzato in due parti:

- 1) Definizione delle caratteristiche del prodotto audiovisivo da realizzare (15 h):  
Formazione esperienziale su:
  - Fasi di realizzazione di un video (1,5 ore);
  - Tecniche di sceneggiatura: ruoli, tecniche di scrittura e layout (2,5 ore);
  - Tecniche di Digital Storytelling (3 ore);
  - Elementi di Motion Design e Food Photograpy (2,5 ore);
  - Elementi e tecniche di allestimento di set per riprese (2 ore);
  - Tecniche di ripresa base (3,5 ore).

- 2) Realizzazione dei contenuti multimediali(15 h):

La seconda parte del modulo prevedrà un approccio per Project Work:

- Project Work: "Riprendere brevi clip"(4 ore)
- Project work: "Effettuare il montaggio del



	<p>materiale girato” (4 ore)          - Project work: “Creare ed integrare animazioni ed effetti speciali sul prodotto montato” (4 ore)          - Project work “Creare il master video del prodotto montato” (3 ore)          La costruzione del materiale multimediale sarà effettuata utilizzando tecniche tipiche dello storytelling e del Motion Design.</p> <p>I video saranno realizzati all'interno dei laboratori ed aule scolastiche adeguatamente allestite ed attrezzate con i materiali e gli strumenti che permetteranno la corretta realizzazione del prodotto multimediale finale.</p> <p>Ad ogni momento di ripresa, seguirà anche la fase di sbobinatura e montaggio da parte degli allievi con un tecnico specializzato.</p> <p>I video saranno realizzati congiuntamente dai ragazzi e dallo staff tecnico. L'attività, quindi costituirà un importante momento formativo per i ragazzi che potranno al contempo acquisire:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 maggiori conoscenze sui corretti stili di alimentazione;</li> <li>2 le conoscenze funzionali alla realizzazione dei video.</li> </ol> <p>Metodologie Didattiche:          La logica che sottende la realizzazione dei video è quella peer to peer, in cui gruppi di pari costruiscono dei contenitori di scambio dove è possibile condividere saperi, stimolare l'emersione di punti di vista ed il confronto nella prospettiva di garantire pari opportunità di accesso alle informazioni. Insieme alla metodologia Peer to Peer verrà utilizzata quella del Project Work, che permette di creare un gran numero di occasioni per far esprimere gli allievi in contesti reali, stimolandone l'apprendimento attivo, promuovendo inoltre, la loro responsabilizzazione e la loro crescente autonomia nel processo di apprendimento.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	12/06/2017
<b>Data fine prevista</b>	15/07/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Innovazione didattica e digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	
<b>Numero destinatari</b>	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 17 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30



<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	15 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 15 - Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione
<b>Target</b>	Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi bisognosi di azioni di orientamento Allievi bisognosi di accompagnamento e sostegno alla school-work transition e alla socializzazione al lavoro

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: I Wanna Be a FoodMaker!

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	17	1.769,70 €
	<b>TOTALE</b>					4.769,70 €

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Modulo formativo per i genitori**

**Titolo: "All'interno della rete: percorso educativo per la prevenzione del cyberbullismo e dei pericoli di internet"**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	"All'interno della rete: percorso educativo per la prevenzione del cyberbullismo e dei pericoli di internet"
----------------------	--



## Descrizione modulo

### Descrizione del modulo:

L'utilizzo di Internet da parte dei ragazzi continua ad essere costantemente anticipato, infatti tra i 6 e i 10 anni quasi tutti i bambini cominciano a fare uso del cellulare e imparano ad usare il computer, navigare in Internet e a 14 oltre il 70% dei ragazzi è già iscritto a Facebook e lo utilizza per relazionarsi con i suoi amici e condividere interessi, foto e informazioni personali.

L'esperienza sul campo dei docenti dell'Istituto mette in evidenza alcune rilevanti questioni:

- Mancanza di informazione tra i ragazzi
- Mancanza di informazione e formazione per i genitori
- Influenza di Internet e dei Social Network sulle relazioni tra i ragazzi

Tale modulo intende strutturare un percorso che si sviluppa attraverso una serie di incontri formativi rivolti ai genitori sul tema di rischi e potenzialità delle tecnologie telematiche.

### Obiettivi

- Dare informazioni alle famiglie su un corretto utilizzo di Internet e dei Social Network;
- Informare e prevenire possibili reati che si possono commettere o subire attraverso Internet così come arginare i crescenti episodi di bullismo online, ovvero il "cyberbullismo";
- Stimolare una riflessione sulle regole in famiglia e in generale favorire scelte consapevoli sull'utilizzo dei media;
- Fornire ai genitori una panoramica aggiornata sui software e le tecnologie che una famiglia può adottare per proteggere i minori che utilizzano di internet;
- Evidenziare la crescente importanza di internet nel percorso di crescita, orientamento e promozione personale dei ragazzi, introducendo i concetti di "personal branding" e "identità digitale" e fornendo esempi concreti di utilizzi positivi e costruttivi della rete.

Primo incontro: Il fenomeno del Cyberbullismo (5 ore)

• Presentazione del percorso "All'interno della rete: percorso educativo per la prevenzione del cyberbullismo e dei pericoli di internet"

- Cos'è il cyberbullismo
- Caratteristiche
- Cosa NON è il bullismo

Secondo incontro: Le Cause Del



	<p>Cyberbullismo (5 ore)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Violenze ricreative giovanili</li> <li>• Modelli e stili genitoriali</li> <li>• Bullismo femminile</li> <li>• Bullismo maschile</li> <li>• Realtà e media</li> <li>• Il gruppo</li> <li>• Fattori scatenanti</li> </ul> <p>Terzo incontro: La Legge Italiana (5 ore)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quale disciplina applicare ?</li> <li>• Cyber bullismo e tutela della privacy</li> <li>• Profili penali del cyber bullismo</li> <li>• Profili civilistici del cyber bullismo (risarcimento del danno e responsabilità dei genitori)</li> </ul> <p>Quarto incontro: Cosa Fare? Forme di tutela (5 ore)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• I regolamenti dei siti social network, video share</li> <li>• Precauzioni (navigazione assistita, formazione continua</li> <li>• Meccanismi da utilizzare a scuola</li> <li>• L'uso del telefonino</li> </ul> <p>Quinto incontro: essere genitori nell'era del Web 3.0 (5 ore)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'importanza dell'esempio (dei genitori) nella gestione dei social media e degli smartphone</li> <li>• L'ascolto e l'attenzione come fondamentali elementi educativi, di relazione, di prevenzione.</li> </ul> <p>Sesto incontro: Testimonianza (5 ore)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esperienza di una famiglia con figlio vittima di CyberBullissimo</li> </ul> <p>Metodologia:</p> <p>Tutte le attività proposte, prevedono una metodologia di tipo partecipativo, con la proposta di una serie di stimoli, sia verbali che visivi, che di racconti di esperienze dirette.</p> <p>Ai genitori verrà fornita sia una sitografia specifica per l'età dei figli sia riferimenti bibliografici.</p> <p>Si stimolerà in ogni caso l'acquisizione di un utilizzo sempre più attento, consapevole e critico di internet e dei social media.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	18/03/2017
<b>Data fine prevista</b>	27/05/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Modulo formativo per i genitori
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PGMM869012
<b>Numero destinatari</b>	30 Famiglie/genitori allievi
<b>Numero ore</b>	30



<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	20 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 10 - Attivazione della rete familiare e parentale
<b>Target</b>	

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: "All'interno della rete: percorso educativo per la prevenzione del cyberbullismo e dei pericoli di internet"

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					5.082,00 €

### Elenco dei moduli

**Modulo: Potenziamento delle competenze di base**

**Titolo: Classifichiamo con multipli e divisori e...non solo**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Classifichiamo con multipli e divisori e...non solo
----------------------	---



## Descrizione modulo

### Descrizione del modulo:

Il modulo "Classifichiamo con multipli e divisori e...non solo rientra nella tipologia d'intervento "Potenziamento delle competenze di base". Con questo modulo si vuole far lavorare gli alunni con i concetti di multiplo e divisore per arrivare a riconoscere numeri primi e composti, acquisire la capacità di individuare il M.C.D. e riconoscere "uguali" quei numeri che presentano nella divisione lo stesso resto, operando con l'aritmetica modulare che in fondo è un'aritmetica che utilizziamo tutti i giorni quando operiamo con le misure di tempo.

Più in generale lo scopo del modulo è quello di lavorare sulla classificazione, concetto fondamentale in aritmetica, e non solo, infatti potrebbe poi svilupparsi anche in ambito geometrico.

In questo percorso si farà uso del software geogebra con il quale si costruiranno praticamente tutte le attività atte a raggiungere gli scopi prefissati, quindi una parte delle ore previste per il modulo sarà dedicata alla conoscenza di questo software.

Il modulo sarà organizzato in due fasi:

#### Fase introduttiva:

- Conoscenza del software geogebra: utilizzo dei comandi e funzioni più importanti (2 ore)

- Attività per introdurre l'argomento durata (2 ore): si proporranno problemi in cui compaiono concetti di multipli e divisori e situazioni in cui è importante anche il resto della divisione

#### Realizzazione dell'attività:

- Attività con geogebra 1 (distinzione numeri primi e composti concetto M.C.D. (6 ore) : attività laboratoriale nella quale viene utilizzato il software geogebra come un geopiano. L'attività consiste, nel costruire, con un file predisposto, dei poligoni cambiando di volta in volta il passo, cioè la distanza tra un vertice e l'altro, partendo da un punto fino a che non si ritorna al punto di partenza procedendo ad unire i vertici sempre nello stesso verso. Ogni volta quindi si potrà ottenere un diverso tipo di stella o un poligono con un certo numero di lati. I ragazzi avranno a disposizione anche una tabella dove registrare i risultati ottenuti e dei cartellini che riproducono le stelle e i poligoni da loro ottenuti da sistemare in un



tabellone per visualizzare i poligoni ottenuti e metterli in relazione con le coppie numeriche (numero di vertici; passo) e quindi classificare i numeri in primi e composti per poi arrivare al concetto di M.C.D.

- Attività con geogebra 2 finalizzata alla ricerca "geometrica" del M.C.D. (6 ore)

L'attività permette di visualizzare geometricamente il M.C.D. tra due numeri partendo da rettangoli che abbiano come dimensioni una coppia di numeri che possono essere primi tra loro o no e si cerca di ricoprire il rettangolo di volta in volta con un quadrato che abbia il lato il più grande possibile, arrivando alla fine a trovare un quadratino che ricopre interamente il rettangolo di partenza il lato di questo quadratino sarà il M.C.D. e si arriverà a distinguere tra i numeri primi tra loro e gli altri.

- Attività con geogebra 3 aritmetica modulare (6 ore) riprendendo l'attività 1 e utilizzando figure con dodici vertici si può immaginare di cominciare a girare e ad ogni vertice scrivere il numero di passi fatti e arrivare così al concetto di multiplo e classi di resto diverso da zero

- Attività con geogebra 4 classificazione di figure geometriche (8 ore)

Le attività saranno realizzate all'interno di laboratori scolastici adeguatamente attrezzati con PC, possibilmente uno per ciascun studente, LIM e materiale di cancelleria (cartelloni, pennarelli...).

Gli alunni alla fine di ogni attività dovranno fare il resoconto di quanto appreso, confrontarsi tra loro e infine realizzare un prodotto (cartelloni, geopiani,...) che lascino traccia di quanto è stato appreso e servano come strumenti di apprendimento per altri alunni.



	<p>Metodologie Didattiche:</p> <p>La metodologia didattica che si intende utilizzare è quella laboratoriale che prevede che i ragazzi, divisi in piccoli gruppi, facciano esperienze di soluzione di problemi, utilizzando le conoscenze, matematiche ma non solo, collegando conoscenze acquisite in ambiti diversi. Un insegnamento della matematica imperniato su attività di tipo laboratoriale permette ai ragazzi di lavorare insieme ai compagni con un obiettivo comune da raggiungere, esprimendo alti livelli di efficienza e di correttezza, consentendo la valorizzazione di abilità di solito sottovalutate o addirittura non riconosciute, e garantendo un maggiore coinvolgimento nell'apprendimento stesso, e di conseguenza una maggior efficacia di tale apprendimento, soprattutto sul lungo periodo.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	13/01/2017
<b>Data fine prevista</b>	28/04/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Potenziamento delle competenze di base
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	
<b>Numero destinatari</b>	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	30 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo
<b>Target</b>	Allievi con bassi livelli di competenze

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Classifichiamo con multipli e divisori e...non solo

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



	<b>TOTALE</b>				5.082,00 €
--	---------------	--	--	--	------------

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Potenziamento delle competenze di base**  
**Titolo: La redazione scolastica**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	La redazione scolastica
Descrizione modulo	<p>Il modulo è finalizzato al potenziamento delle competenze di base della lingua italiana, in particolare quelle legate alla produzione scritta, tramite un approccio learning by doing, che coinvolga gli alunni, motivandoli positivamente verso la scuola. Agli alunni verrà proposta la realizzazione di un giornalino, i cui contenuti verteranno sulla vita della scuola e della comunità locale, in modo da rinforzare l'interazione dell'istituto con la realtà territoriale che lo circonda. I testi verranno prodotti con un programma di videoscrittura, quindi anche le competenze informatiche degli alunni ne risulteranno implementate.1) Definizione delle caratteristiche del testo da realizzare (10 ore):</p> <p>La prima parte del modulo verterà sul processo di stesura di un testo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>? Fase di raccolta delle idee su un argomento prescelto: il brain storming (2 ore);</li> <li>? Fase di riordino delle idee secondo un filo logico: la costruzione di una "scaletta" (2 ore);</li> <li>? Lo sviluppo delle idee: la stesura del vero e proprio testo (4 ore);</li> <li>? Lo stile giornalistico: scegliere un titolo, inserire immagini (2 ore);</li> </ul> <p>2) Realizzazione di una pagina di giornale (20 ore):</p> <p>La seconda parte del modulo prevedrà un approccio per Project Work:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>? Project Work: "Creare un giornalino" (10 ore): il gruppo verrà articolato in sottogruppi, ciascuno dei quali sceglierà un argomento su cui scrivere, inerente la vita scolastica.</li> <li>? Condurre una piccola inchiesta sul territorio (10 ore): gli esperti formatori organizzeranno uscite sul territorio,, dove potranno essere rese operative le conoscenze, le abilità e le competenze</li> </ul>



	<p>teoriche acquisite. Il tema dell'inchiesta sarà quello della convivenza interculturale, particolarmente evidente nel nostro territorio.</p> <p>Metodologie Didattiche: La metodologia privilegiata sarà quella dell'approccio "non formale" e dal learning by doing. Gli alunni, infatti, saranno coinvolti sia in attività laboratoriali in gruppo, sia in esperienze che li porteranno ad operare in luoghi diversi dai normali contesti formativi frontali. Sarà, inoltre, di fondamentale importanza rendere gli alunni protagonisti del proprio percorso formativo; in questo senso sarà centrale la realizzazione dell'inchiesta sul territorio, che potrà coinvolgere anche le famiglie degli studenti e la comunità locale, attraverso la conduzione di interviste e la raccolta di informazioni</p>
<b>Data inizio prevista</b>	14/02/2017
<b>Data fine prevista</b>	06/06/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Potenziamento delle competenze di base
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PGMM869012
<b>Numero destinatari</b>	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	30 - Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione
<b>Target</b>	Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: La redazione scolastica

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



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. PERUGIA 5 (PGIC869001)

	<b>TOTALE</b>					5.082,00 €
--	---------------	--	--	--	--	------------



## Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 21491)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 39.927,30
<b>Massimale avviso</b>	€ 40.000,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	39
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	28/10/2016
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	12
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	04/10/2016
<b>Data e ora inoltro</b>	12/11/2016 14:01:03

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>"Ci sono 7 coccodrilli ed un pallone Giallo!"</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>A scuola di Rugby Terzo Tempo</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Orientamento post scolastico: <u>Orientarsi</u>	€ 4.665,60	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento della lingua straniera: <u>ENJOY ENGLISH AND DRAMMAR</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>! Wanna Be a FoodMaker!</u>	€ 4.769,70	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Modulo formativo per i genitori: <u>"All'interno della rete: percorso educativo per la prevenzione del cyberbullismo e dei pericoli di internet"</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>Classifichiamo con multipli e divisori e...non solo</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>La redazione scolastica</u>	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "SAPERI valor. la Scuola Attraverso Percorsi Educativi ed il Rafforzamento degli Interventi formativi"</b>	<b>€ 39.927,30</b>	



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. PERUGIA 5 (PGIC869001)

	<b>TOTALE PIANO</b>	<b>€ 39.927,30</b>	<b>€ 40.000,00</b>
--	---------------------	--------------------	--------------------