



Candidatura N. 1014121 4396 del 09/03/2018 - FSE - Competenze di base - 2a edizione

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	'F. PALIZZI' VASTO
Codice meccanografico	CHTD04000G
Tipo istituto	IST TEC COMMERCIALE
Indirizzo	VIA DEI CONTI RICCI
Provincia	CH
Comune	Vasto
CAP	66054
Telefono	0873367114
E-mail	CHTD04000G@istruzione.it
Sito web	www.palizzi.gov.it
Numero alunni	749
Plessi	CHTD04000G - 'F. PALIZZI' VASTO



Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli 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. 1014121 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	ITALIANO CAPOVOLTO	€ 4.977,90
Lingua madre	ITALIANO CAPOVOLTO 2	€ 4.977,90
Lingua madre	ITALIANO CAPOVOLTO 3	€ 4.977,90
Matematica	LA MATEMATICA: UN GIOCO DA RAGAZZI	€ 4.977,90
Matematica	Ragionare con i test	€ 4.977,90
Matematica	Ragionare con i test 2	€ 4.977,90
Matematica	MATEMATICA E REALTA'	€ 4.977,90
Lingua straniera	COMUNIC-ENGLISH	€ 4.977,90
Lingua straniera	COMUNIC-ENGLISH 2	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.905,20



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: UNA 'PALESTRA DIGITALE' PER SVILUPPARE COMPETENZE

<p>Descrizione progetto</p>	<p>La nostra comunità scolastica ha come finalità rafforzare le competenze di base delle studentesse e degli studenti, ovvero rafforzare le competenze di comunicazione in lingua madre, quelle logico-matematiche e quelle in campo scientifico mediante approcci innovativi che mettano al centro lo studente e i propri bisogni e valorizzino gli stili di apprendimento e lo spirito d'iniziativa, mirando a compensare gli svantaggi culturali, economici e sociali rilevati, riducendo così il fenomeno della dispersione scolastica.</p> <p>Si vuole favorire un apprendimento integrato delle competenze di base con le competenze-chiave, l'inclusione digitale ed una dimensione culturale aperta alle innovazioni.</p> <p>In considerazione di tale scelta, per le classi prime e seconde, si vuole promuovere, una 'Palestra Digitale', un ambiente web che mira a supportare la diffusione della cultura informatica e a facilitare l'introduzione delle nuove tecnologie nella gestione della didattica ai fini di implementare lo studio.</p> <p>Si punta, in questo modo, a superare le pareti dell'aula, per promuovere degli ambienti, delle palestre, dove sviluppare una didattica al passo con i tempi, valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni, attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Oltre il 56% della popolazione studentesca dell'ITSET "Palizzi" è? pendolare e proviene dai comuni dell'alto vastese, distanti anche più? di 70 Km da Vasto, oltre che dai paesi molisani. Soprattutto nelle realtà? dei piccoli comuni dell'entroterra, fatta eccezione per la scuola, spesso l'unica realtà? educativa di riferimento e? rappresentata dalle parrocchie. In questi contesti di provenienza i ragazzi non hanno centri di aggregazione ed iniziative culturali e volte alla socializzazione, anche perché? la popolazione e? prevalentemente anziana. Trattandosi di realtà? marginali, gli studenti sono costretti a spostarsi verso i comuni più? grandi (Vasto, ma anche San Salvo da cui proviene una buona percentuale di iscritti) non solo per studiare ma anche per praticare sport o semplicemente per fare spese. Il territorio ha una vocazione produttiva che si diversifica nei diversi settori dell'industria, dell'agricoltura e del turismo. Il settore trainante per Vasto (oltre 42mila abitanti abitanti con la percentuale di stranieri in crescita) e? il turismo. Negli anni '60 è iniziato il processo di industrializzazione con l'insediamento a Vasto e nel comprensorio della SIV (Pilkington-NSG) e della Magneti Marelli (Denso) e dell'indotto. Nonostante la riduzione dell'occupazione e lo squilibrio tra l'inurbamento della fascia costiera e lo spopolamento dell'area interna, oggi il comprensorio di Vasto mantiene ancora elementi di stabilità?.

Obiettivi del progetto

Indicare gli obiettivi del progetto che si sta

- 1) Riduzione della variabilità tra le classi in modo particolare nelle discipline scientifico- matematiche.
- 3) Diminuzione del numero dei sospesi in italiano e matematica.

I traguardi che l'Istituto si è assegnato sono:

- 1) Riallineamento alla media regionale e nazionale e comunque riduzione del 20% rispetto al dato attuale.
- 2) Aumentare del 10% l'emersione delle eccellenze attraverso la strutturazione di percorsi e strumenti innovativi.
- 3) Riduzione del 30% del livello di variabilità tra le classi nella Matematica rispetto agli attuali dati risultanti dall'Invalsi.

Dall'analisi dei dati e degli elementi risultanti dal processo di autovalutazione emerge chiaramente che una delle criticità è quella della varianza fra le classi nella disciplina matematica. A tale dato si associa quello del numero di alunni con sospensione di giudizio in matematica.

Il progetto si articola in 3 moduli replicabili

Il progetto consiste in due tipologie di moduli, replicabili per consentirne la fruizione da parte di un maggior numero di studenti.

Il progetto consiste in due tipologie di moduli, replicabili per consentirne la fruizione da parte di un maggior numero di studenti.

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

L'utenza della scuola vive tra le province di Chieti e Campobasso, ai confini tra Abruzzo e Molise. Fatta eccezione per Vasto e la vicina San Salvo, la maggior parte degli iscritti risiede in piccoli comuni montani o dell'entroterra. Alcuni non raggiungono nemmeno i 1000 abitanti. Il contesto di provenienza è caratterizzato da un livello economico medio, sono presenti situazioni in cui le famiglie hanno un livello culturale non elevato con elementi di disgregazione del tessuto familiare. I condizionamenti da ipostimolo ambientale sono riconducibili ai limiti socioculturali (mancanza talvolta di una reale e autorevole presenza genitoriale, problemi economici e di gestione dei rapporti).

Nell'Istituto sono presenti diversi alunni disabili, un certo numero di DSA e molti alunni manifestano diversi tipi di disagio socio-culturali.

Si registra, inoltre, una disaffezione e demotivazione nei confronti dello studio, sempre più gli studenti, sembrano poco inclini verso uno studio individuale.

Si sottolineano infine i macro-cambiamenti sociali che stanno interessando il territorio vastese.

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

Il progetto prevede l'apertura della Scuola, con orario prolungato, dal lunedì al venerdì.

L'idea è quella di permettere anche ai numerosi alunni pendolari di poter frequentare le aule scolastiche, compatibilmente con gli orari degli autobus.

L'orario prolungato, rispetto all'apertura pomeridiana, rappresenta per una realtà scolastica come quella dell'ITSET Palizzi di Vasto, una scelta strategica, in quanto consente agli alunni di partecipare, sin dalle ore 14.00, ad attività di recupero e potenziamento delle competenze di base.

Nel periodo estivo, saranno programmate attività didattiche per consentire il recupero delle lacune, tenuto conto anche degli esiti degli scrutini.

Le attività saranno prioritariamente rivolte alle classi del primo e del secondo biennio, mentre durante l'anno scolastico gli interventi di consolidamento e recupero interesseranno anche gli alunni delle classi quinte, anche in vista della preparazione degli Esami di Stato.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

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

Scuola 'F. PALIZZI' VASTO
(CHTD04000G)

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>

L'Itset "Palizzi" è attento alle esigenze di un mercato del lavoro in rapida evoluzione e garantisce, allo stesso tempo, ad ogni studente le più ampie possibilità di scelta e di sviluppo delle proprie potenzialità. Il nostro centro è l'alunno con la sua personalità e il suo potenziale da sviluppare. Il modello di formazione che ispira la programmazione e le varie attività mira alla realizzazione compiuta dell'uomo e del cittadino.

Tenuto conto delle competenze richieste alle classi del triennio, si intende coinvolgere gli ordini professionali di riferimento del settore economico e tecnologico, per lezioni tematiche su importanti argomenti utili a sviluppare le soft skills.

In particolare per l'Alternanza Scuola-Lavoro, l'Istituto Palizzi collabora attivamente con Enti Locali, Associazioni Professionali e di Categoria, e Attività e Imprese del territorio, che sono così divenuti importanti partner dell'Istituto.

Con essi, negli ultimi anni, sono state realizzate significative iniziative "integrate" tra scuola e territorio, elaborati sulla base di accordi o protocolli d'intesa.

L'Istituto ha stipulato oltre 250 protocolli d'intesa per l' Alternanza Scuola-Lavoro.

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.

Il Progetto si propone una serie di interventi finalizzati all'innovazione delle prassi organizzative e didattiche attraverso l'uso del digitale e degli strumenti più innovativi oggi in uso.

Saranno privilegiate metodologie didattiche innovative quali in particolare il cooperative learning e la flipped class.

Lo strumento della piattaforma digitale consente un potenziamento del contesto di apprendimento integrandolo con i computer, tablet e LIM (attrezzature che l'Istituto implementerà grazie al PON "LABORATORI DIDATTICI INNOVATIVI").

L'adozione di soluzioni tecnologiche innovative dal punto di vista organizzativo e metodologico-didattico è rivolta a migliorare progressivamente le pratiche e i processi di insegnamento/apprendimento in atto, avendo come prospettiva verso cui tendere lo sviluppo delle conoscenze e delle competenze, orientate al mondo del lavoro.

In particolare, il risultato atteso è che l'utilizzo di tali metodologie avrà ricadute positive sugli apprendimenti e sulle competenze degli studenti.

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.

Premesso che tutto il PTOF dell'Istituto è orientato all'inclusione ed integrazione, appare opportuno sottolineare le seguenti strategie che i laboratori didattici consentiranno, come da progetto inserito nel PAI di:

- incrementare l'utilizzo delle TIC anche per gli alunni BES
- adottare strategie e metodologie didattiche che facciano ricorso all'utilizzo di attrezzature e ausili informatici, software e sussidi specifici,
- favorire la diffusione e lo sviluppo della didattica laboratoriale, della peer education e di nuove metodologie didattiche
- incrementare la dotazione strumentale di tecnologie digitali per l'inclusione.
- implementare l'uso delle tecnologie nella prassi didattica quotidiana
- utilizzare le nuove tecnologie come strumenti compensativi per migliorare l'apprendimento degli studenti con BES e aumentare il grado di inclusività del contesto scolastico.
- favorire l'apprendimento della lingua italiana anche fra gli studenti stranieri
- promuovere l'integrazione degli alunni stranieri

Tenuto conto che non tutte le famiglie dispongono di un pc e di software specifici per gli alunni diversamente abili, nè sono in grado di supportare i figli nello studio pomeridiano, si ritiene opportuno far frequentare i laboratori attivati dalla scuola, anche con il supporto di docenti formati.

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.

Si prevede di osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze attraverso i risultati

- delle prove INVALSI
- degli scrutini intermedi e finali
- gli strumenti di rilevazione e di valutazione degli studenti in Alternanza (per le classi del triennio)

Il monitoraggio degli impatti avviene anche tramite piattaforma e consente:

AI DOCENTI

- di monitorare costantemente il percorso degli studenti e di intervenire tempestivamente con gli opportuni correttivi;
- di personalizzare i curricoli;

AGLI STUDENTI

- di attivare processi metacognitivi e di autovalutazione del proprio percorso;

ALLE FAMIGLIE

- di seguire costantemente le attività didattiche dei figli attraverso l'utilizzo della piattaforma on line

Saranno utilizzati strumenti di rilevazione della customer satisfaction, attraverso l'utilizzo di moduli google.



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 favore la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practices)

il Progetto sarà diffuso

- attraverso un link sul sito istituzionale della scuola;
- attraverso una comunicazione ufficiale al CdD, al CdI, al Comitato Studentesco;
- attraverso un coinvolgimento dei partner dell'ASL, con i quali saranno fissati le soft skills da raggiungere coerentemente con i percorsi di studio attivati;
- attraverso un incontro di presentazione del Progetto alle famiglie, durante il quale saranno presentati gli obiettivi dello stesso.

Il Progetto concepito come biennale ha un alto livello di replicabilità, può essere adattato ad ogni ordine scolastico.

Il progetto prevede l'utilizzo di software e piattaforme on line, ma prevede anche la realizzazione di materiali riutilizzabili, sia in formato cartaceo ma soprattutto multimediale, che potranno essere messi a disposizione attraverso il sito web.

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.

Genitori e studenti saranno coinvolti nelle seguenti fasi:

ASCOLTO: L'utenza (genitori e alunni) sarà coinvolta attraverso un questionario su modulo google, per rilevare eventuali ulteriori esigenze anche non strettamente connessi ai risultati

MONITORAGGIO IN ITINERE: le famiglie saranno informate rispetto a

- frequenza
- motivazione
- risultati delle verifiche

MONITORAGGIO FINALE

- frequenza
- motivazione
- risultati delle verifiche finali

VALUTAZIONE

- questionario di customer satisfaction per le famiglie
- questionario di customer satisfaction per gli studenti
- questionario di customer satisfaction per il personale docente e non docente
- valutazione degli esiti

Nel processo di progettazione, realizzazione e valutazione finale i diversi attori svolgeranno un ruolo attivo e proattivo.



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
"SCUOLA LOCALE"	PTOF P. 37, P. 101	http://www.palizzi.gov.it/
CERTIFICAZIONI LINGUISTICHE	PTOF p.42, p. 139	http://www.palizzi.gov.it/
IL QUOTIDIANO IN CLASSE	PTOF p. 40, p 118	http://www.palizzi.gov.it/
LABORATORIO SCRITTURA GIORNALISTICA	PTOF p. 125	http://www.palizzi.gov.it/
POTENZIAMENTO LINGUA STRANIERA	PTOF p. 141	http://www.palizzi.gov.it/
RECUPERO E POTENZIAMENTO	PTOF P. 39	http://www.palizzi.gov.it/
SCUOLA INCLUSIVA E DIGITALE	PTOF P.32-34	http://www.palizzi.gov.it/
UN'ESPERIENZA IN PIATTAFORMA INDIRE	PTOF P. 64	http://www.palizzi.gov.it/

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
ITALIANO CAPOVOLTO	€ 4.977,90
ITALIANO CAPOVOLTO 2	€ 4.977,90
ITALIANO CAPOVOLTO 3	€ 4.977,90
LA MATEMATICA: UN GIOCO DA RAGAZZI	€ 4.977,90
Ragionare con i test	€ 4.977,90
Ragionare con i test 2	€ 4.977,90
MATEMATICA E REALTA'	€ 4.977,90
COMUNIC-ENGLISH	€ 4.977,90
COMUNIC-ENGLISH 2	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.905,20

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli



Modulo: Lingua madre
Titolo: ITALIANO CAPOVOLTO

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	ITALIANO CAPOVOLTO
Descrizione modulo	<p>Si propone una modalità innovativa nell'insegnamento della Lingua Italiana volta a superare le pareti dell'aula, a promuovere dei laboratori che consentono di sviluppare una didattica al passo con i tempi, mediante ambienti WEB.</p> <p>Fondamentali per una siffatta modalità sono le innovazioni digitali nella gestione della didattica quotidiana.</p> <p>Finalità:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le lezioni nell'aula aumentata o nei laboratori multimediali, su piattaforma digitale, mirano ad un contesto di apprendimento integrato, mediante percorsi di rafforzamento per tutti gli alunni, anche meno motivati, che favoriscano attraverso l'operatività il recupero dell'interesse e il consolidamento delle abilità di base. <p>Competenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Padroneggiare il linguaggio e competenze lessicali, sintattico-grammaticali e semantiche; - Promuovere la lettura e il rafforzamento della comprensione del testo; - Potenziare l'utilizzo delle tecnologie digitali. <p>Abilità:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usare correttamente le strutture della lingua italiana <p>Conoscenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Strutture della lingua italiana - Tecniche della comunicazione anche Multimediale. - Principi di organizzazione del discorso scritto e orale <p>Metodologie e Innovatività:</p> <p>Il modulo può dirsi innovativo per il coinvolgimento attivo degli studenti che opereranno in un ambiente di apprendimento aperto a tutti, in cui siano capaci di integrare abilità diverse per un unico fine, applicare il proprio spirito di adattamento a problemi concreti e convogliare le proprie energie in iniziative creative, attraverso modalità nuove e stimolanti e strumenti efficaci, come, ad esempio, correzioni automatiche con soluzioni corrette e schede di approfondimento (pillole formative), ovvero richiami puntuali relative alle risposte errate per colmare le eventuali lacune messe in evidenza dai test e punteggio ottenuto da ogni alunno.</p> <p>Arricchimento e personalizzazione delle unità didattiche</p> <p>In modalità collaborativa e cooperativa si arricchiscono e si personalizzano le unità didattiche mediante ebook e racconti interattivi, con Book Creator; presentazioni multimediali, utilizzando Prezi; video animati; fumetti con Pixton; videogiochi, usando Scratch.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Test/Quiz a tempo sugli argomenti precedenti per monitorare il livello di apprendimento
Data inizio prevista	05/11/2018
Data fine prevista	31/05/2020
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	CHTD04000G
Numero destinatari	19 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)



Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ITALIANO CAPOVOLTO

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: ITALIANO CAPOVOLTO 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	
ITALIANO CAPOVOLTO 2	



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Si propone una modalità innovativa nell'insegnamento della Lingua Italiana volta a superare le pareti dell'aula, a promuovere dei laboratori che consentono di sviluppare una didattica al passo con i tempi, mediante ambienti WEB.</p> <p>Fondamentali per una siffatta modalità sono le innovazioni digitali nella gestione della didattica quotidiana.</p> <p>Finalità:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le lezioni nell'aula aumentata o nei laboratori multimediali, su piattaforma digitale, mirano ad un contesto di apprendimento integrato, mediante percorsi di rafforzamento per tutti gli alunni, anche meno motivati, che favoriscano attraverso l'operatività il recupero dell'interesse e il consolidamento delle abilità di base. <p>Competenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Padroneggiare il linguaggio e competenze lessicali, sintattico-grammaticali e semantiche; - Promuovere la lettura e il rafforzamento della comprensione del testo; - Potenziare l'utilizzo delle tecnologie digitali. <p>Abilità:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usare correttamente le strutture della lingua italiana <p>Conoscenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Strutture della lingua italiana - Tecniche della comunicazione anche Multimediale. - Principi di organizzazione del discorso scritto e orale <p>Metodologie e Innovatività:</p> <p>Il modulo può dirsi innovativo per il coinvolgimento attivo degli studenti che opereranno in un ambiente di apprendimento aperto a tutti, in cui siano capaci di integrare abilità diverse per un unico fine, applicare il proprio spirito di adattamento a problemi concreti e convogliare le proprie energie in iniziative creative, attraverso modalità nuove e stimolanti e strumenti efficaci, come, ad esempio, correzioni automatiche con soluzioni corrette e schede di approfondimento (pillole formative), ovvero richiami puntuali relative alle risposte errate per colmare le eventuali lacune messe in evidenza dai test e punteggio ottenuto da ogni alunno.</p> <p>Arricchimento e personalizzazione delle unità didattiche</p> <p>In modalità collaborativa e cooperativa si arricchiscono e si personalizzano le unità didattiche mediante ebook e racconti interattivi, con Book Creator; presentazioni multimediali, utilizzando Prezi; video animati; fumetti con Pixton; videogiochi, usando Scratch.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Test/Quiz a tempo sugli argomenti precedenti per monitorare i per monitorare il livello di apprendimento
<p>Data inizio prevista</p>	<p>05/11/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>31/08/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Lingua madre</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>CHTD04000G</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>19 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ITALIANO CAPOVOLTO 2



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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: ITALIANO CAPOVOLTO 3

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	ITALIANO CAPOVOLTO 3



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Si propone una modalità innovativa nell'insegnamento della Lingua Italiana volta a superare le pareti dell'aula, a promuovere dei laboratori che consentono di sviluppare una didattica al passo con i tempi, mediante ambienti WEB.</p> <p>Fondamentali per una siffatta modalità sono le innovazioni digitali nella gestione della didattica quotidiana.</p> <p>Finalità:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le lezioni nell'aula aumentata o nei laboratori multimediali, su piattaforma digitale, mirano ad un contesto di apprendimento integrato, mediante percorsi di rafforzamento per tutti gli alunni, anche meno motivati, che favoriscano attraverso l'operatività il recupero dell'interesse e il consolidamento delle abilità di base. <p>Competenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Padroneggiare il linguaggio e competenze lessicali, sintattico-grammaticali e semantiche; - Promuovere la lettura e il rafforzamento della comprensione del testo; - Potenziare l'utilizzo delle tecnologie digitali. <p>Abilità:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usare correttamente le strutture della lingua italiana <p>Conoscenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Strutture della lingua italiana - Tecniche della comunicazione anche Multimediale. - Principi di organizzazione del discorso scritto e orale <p>Metodologie e Innovatività:</p> <p>Il modulo può dirsi innovativo per il coinvolgimento attivo degli studenti che opereranno in un ambiente di apprendimento aperto a tutti, in cui siano capaci di integrare abilità diverse per un unico fine, applicare il proprio spirito di adattamento a problemi concreti e convogliare le proprie energie in iniziative creative, attraverso modalità nuove e stimolanti e strumenti efficaci, come, ad esempio, correzioni automatiche con soluzioni corrette e schede di approfondimento (pillole formative), ovvero richiami puntuali relative alle risposte errate per colmare le eventuali lacune messe in evidenza dai test e punteggio ottenuto da ogni alunno.</p> <p>Arricchimento e personalizzazione delle unità didattiche</p> <p>In modalità collaborativa e cooperativa si arricchiscono e si personalizzano le unità didattiche mediante ebook e racconti interattivi, con Book Creator; presentazioni multimediali, utilizzando Prezi; video animati; fumetti con Pixton; videogiochi, usando Scratch.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Test/Quiz a tempo sugli argomenti precedenti per monitorare i per monitorare il livello di apprendimento
<p>Data inizio prevista</p>	<p>12/11/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>31/08/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Lingua madre</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>CHTD04000G</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>19 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ITALIANO CAPOVOLTO 3



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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: LA MATEMATICA: UN GIOCO DA RAGAZZI

Dettagli modulo

Titolo modulo	LA MATEMATICA: UN GIOCO DA RAGAZZI
Descrizione modulo	<p>La proposta nasce dall'esigenza di ampliare l'azione della scuola per sostenere il percorso scolastico e garantire il successo formativo di tutti gli studenti, stimolandone la motivazione e il coinvolgimento.</p> <p>STRUTTURA:</p> <p>A. rilevazione dei diversi stili cognitivi degli alunni, per la personalizzazione degli interventi sulle esigenze di ognuno di essi e per la promozione dell'autoconsapevolezza dei discenti del proprio modo di apprendere. Valutazione delle competenze in ingresso.</p> <p>B. proposte di attività laboratoriali (giochi matematici su piattaforme didattiche, caccia all'errore, cruciverba matematici, analisi di situazioni problematiche strettamente legate alla realtà quotidiana).</p> <p>C. Verifica finale degli obiettivi raggiunti.</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI:</p> <p>Utilizzare le tecniche e le procedure di calcolo aritmetico e algebrico; affinare le capacità critiche nell'ambito del ragionamento matematico; apprendere abilità specifiche attraverso l'uso del gioco matematico; ascoltare e valorizzare argomentazioni e punti di vista diversi dai propri.</p> <p>CONTENUTI:</p> <p>Test di Cornoldi. Dagli insiemi ai numeri; il concetto di rapporto con l'applicazione alle scale di misura ed alle percentuali, le proporzioni, ordini di grandezza e stime e infine l'introduzione graduale di un linguaggio simbolico con il calcolo di espressioni algebriche.</p> <p>METODOLOGIE:</p> <p>Didattica laboratoriale, problem-solving, apprendimento cooperativo, peer tutoring, gamification, game-based learning</p> <p>Per stimolare maggiormente l'attenzione e l'interesse degli studenti si promuoverà un apprendimento di tipo "laboratoriale", dove la costruzione dei saperi passa da un momento soggettivo ad un momento di condivisione con il gruppo, fino ad una sistemazione in termini sia teorici che di proposta comunicativa.</p> <p>Le attività del modulo si svolgeranno prevalentemente con strumenti digitali e tecnologici. La funzione del docente sarà soprattutto quella di proporre, stimolare discussioni, coordinare, far riflettere su quanto appreso, far affrontare errori e difficoltà come momenti di crescita e approfondimento.</p>
Data inizio prevista	05/11/2018
Data fine prevista	31/05/2020
Tipo Modulo	Matematica



Sedi dove è previsto il modulo	CHTD04000G
Numero destinatari	19 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: LA MATEMATICA: UN GIOCO DA RAGAZZI

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: Ragionare con i test

Dettagli modulo

Titolo modulo	Ragionare con i test
Descrizione modulo	<p>La proposta nasce dall'esigenza di ampliare l'azione della scuola per sostenere il percorso scolastico e garantire il successo formativo di tutti gli studenti, stimolandone la motivazione e il coinvolgimento.</p> <p>STRUTTURA:</p> <p>A. rilevazione dei diversi stili cognitivi degli alunni, per la personalizzazione degli interventi sulle esigenze di ognuno di essi e per la promozione dell'autoconsapevolezza dei discenti del proprio modo di apprendere. Valutazione delle competenze in ingresso.</p> <p>B. proposte di attività laboratoriali (giochi matematici su piattaforme didattiche, caccia all'errore, analisi e risoluzione di situazioni problematiche reali).</p> <p>C. Verifica finale degli obiettivi raggiunti.</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI:</p> <p>Analizzare dati ed interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico. Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi. Apprendere abilità specifiche attraverso l'uso del gioco matematico. Incrementare la percezione di autoefficacia degli alunni.</p> <p>METODOLOGIE:</p> <p>Didattica laboratoriale, problem-solving, apprendimento cooperativo, peer tutoring, Classe capovolta, gamification, game-based learning, Video-lezioni. Pillole formative, Digital tool box.</p> <p>Utilizzo di piattaforme didattiche on line.</p> <p>RISULTATI ATTESI:</p> <p>Miglioramento degli esiti della prova INVALSI di matematica.</p>
Data inizio prevista	12/11/2018



Data fine prevista	20/12/2019
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	CHTD04000G
Numero destinatari	19 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Ragionare con i test

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: Ragionare con i test 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Ragionare con i test 2
----------------------	------------------------



Descrizione modulo	<p>La proposta nasce dall'esigenza di ampliare l'azione della scuola per sostenere il percorso scolastico e garantire il successo formativo di tutti gli studenti, stimolandone la motivazione e il coinvolgimento.</p> <p>STRUTTURA:</p> <p>A. rilevazione dei diversi stili cognitivi degli alunni, per la personalizzazione degli interventi sulle esigenze di ognuno di essi e per la promozione dell'autoconsapevolezza dei discenti del proprio modo di apprendere. Valutazione delle competenze in ingresso.</p> <p>B. proposte di attività laboratoriali (giochi matematici su piattaforme didattiche, caccia all'errore, analisi e risoluzione di situazioni problematiche reali).</p> <p>C. Verifica finale degli obiettivi raggiunti.</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI:</p> <p>Analizzare dati ed interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico. Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi. Apprendere abilità specifiche attraverso l'uso del gioco matematico. Incrementare la percezione di autoefficacia degli alunni.</p> <p>METODOLOGIE:</p> <p>Didattica laboratoriale, problem-solving, apprendimento cooperativo, peer tutoring, Classe capovolta, gamification, game-based learning, Video-lezioni. Pillole formative, Digital tool box.</p> <p>Utilizzo di piattaforme didattiche on line.</p> <p>RISULTATI ATTESI:</p> <p>Miglioramento degli esiti della prova INVALSI di matematica.</p>
Data inizio prevista	14/01/2019
Data fine prevista	31/05/2020
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	CHTD04000G
Numero destinatari	19 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Ragionare con i test 2

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: MATEMATICA E REALTA'

Dettagli modulo



Titolo modulo	MATEMATICA E REALTA'
Descrizione modulo	<p>La proposta nasce dall'esigenza di ampliare l'azione della scuola per sostenere il percorso scolastico e garantire il successo formativo di tutti gli studenti, stimolandone la motivazione e il coinvolgimento.</p> <p>STRUTTURA:</p> <p>A. rilevazione dei diversi stili cognitivi degli alunni, per la personalizzazione degli interventi sulle esigenze di ognuno di essi e per la promozione dell'autoconsapevolezza dei discenti del proprio modo di apprendere. Valutazione delle competenze in ingresso.</p> <p>B. proposte di attività laboratoriali (giochi matematici su piattaforme didattiche, caccia all'errore, cruciverba matematici, analisi di situazioni problematiche strettamente legate alla realtà quotidiana).</p> <p>C. Verifica finale degli obiettivi raggiunti.</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI:</p> <p>Utilizzare le tecniche e le procedure di calcolo aritmetico e algebrico; affinare le capacità critiche nell'ambito del ragionamento matematico; apprendere abilità specifiche attraverso l'uso del gioco matematico; ascoltare e valorizzare argomentazioni e punti di vista diversi dai propri.</p> <p>CONTENUTI:</p> <p>Test di Cornoldi. Dagli insiemi ai numeri; il concetto di rapporto con l'applicazione alle scale di misura ed alle percentuali, le proporzioni, ordini di grandezza e stime e infine l'introduzione graduale di un linguaggio simbolico con il calcolo di espressioni algebriche.</p> <p>METODOLOGIE:</p> <p>Didattica laboratoriale, problem-solving, apprendimento cooperativo, peer tutoring, gamification, game-based learning</p> <p>Per stimolare maggiormente l'attenzione e l'interesse degli studenti si promuoverà un apprendimento di tipo "laboratoriale", dove la costruzione dei saperi passa da un momento soggettivo ad un momento di condivisione con il gruppo, fino ad una sistemazione in termini sia teorici che di proposta comunicativa.</p> <p>Le attività del modulo si svolgeranno prevalentemente con strumenti digitali e tecnologici. Il modulo è volto stimolare un apprendimento cooperativo della disciplina, volto ad approfondire il rapporto della matematica con la realtà.</p>
Data inizio prevista	05/11/2018
Data fine prevista	31/05/2020
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	CHTD04000G
Numero destinatari	19 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MATEMATICA E REALTA'

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		19	1.977,90 €



	TOTALE					4.977,90 €
--	---------------	--	--	--	--	-------------------

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua straniera
Titolo: COMUNIC-ENGLISH

Dettagli modulo

Titolo modulo	COMUNIC-ENGLISH
Descrizione modulo	<p>OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI: competenze relative all'asse di linguaggi: padroneggiare ed utilizzare gli strumenti espressivi di base e intermedi per gestire l'interazione comunicativa verbale e scritta, per favorire il processo di integrazione sociale e culturale al fine di garantire una partecipazione attiva ai percorsi didattici.</p> <p>CONTENUTI</p> <p>MODULE 1 "FUNCTIONAL ENGLISH" Introducing yourself/ Job interview/ Application for a job/ Europass</p> <p>MODULE 2 "ENGLISH FOR DAILY LIFE" In a Restaurant, Cafè, Hotel, Supermarket, Shop</p> <p>MODULE 3 "SOCIAL LANGUAGE" The virtual world language</p> <p>MODULE 4 "COMMUNICATIVE ENGLISH" Future plans and goals</p> <p>METODOLOGIE:</p> <p>Research-based learning (RBL)</p> <p>Didattica cooperativa</p> <p>Translanguaging</p> <p>Immersive Teaching</p> <p>Digital game-based learning</p> <p>MODALITA' DI VERIFICA E DI VALUTAZIONE</p> <p>"Show and Tell" alla fine di ogni modulo ogni studente illustrerà il proprio percorso di "scoperta e di apprendimento" attraverso l'uso di mappe, foto, video con didascalie in lingua e/o attraverso una simulazione pratica anche teatrale (singola o peer to peer).</p> <p>"Learning Diary" per raccogliere le testimonianze ed il feedback degli studenti anche in un'ottica metacognitiva attraverso un diario, se necessario guidato, che tenda ad indicare cosa l'alunno ha imparato, cosa non ha capito, com'è cambiato il suo approccio comunicativo e cosa ha appreso dall'uso delle didattiche innovative.</p>
Data inizio prevista	19/11/2018
Data fine prevista	20/12/2019
Tipo Modulo	Lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	CHTD04000G
Numero destinatari	19 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: COMUNIC-ENGLISH

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua straniera

Titolo: **COMUNIC-ENGLISH 2**

Dettagli modulo

Titolo modulo	COMUNIC-ENGLISH 2
Descrizione modulo	<p>DESTINATARI: TRIENNIO SCUOLA MEDIA SUPERIORE DI SECONDO GRADO</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI competenze relative all'asse di linguaggi: padroneggiare ed utilizzare gli strumenti espressivi di base e intermedi per gestire l'interazione comunicativa verbale e scritta per favorire il processo di integrazione sociale e culturale al fine di garantire una partecipazione attiva ai percorsi didattici.</p> <p>CONTENUTI "SOCIAL LANGUAGE" The virtual world language (conoscere il linguaggio della comunicazione virtuale attraverso l'esplorazione, la conoscenza e l'uso fattivo di essa). "FUNCTIONAL ENGLISH" Writing an application for a job/ Job interview skills /preparing a job interview (come scrivere un curriculum vitae, parlare di se stessi, dei propri interessi, abilità, come candidarsi ad un colloquio, come affrontare un colloquio di lavoro, come compilare un Europass). "ENGLISH FOR DAILY LIFE" Reading a newspaper or a magazine (saper leggere e comprendere un testo giornalistico di uso quotidiano). "SOCIAL LANGUAGE" The virtual world language (conoscere il linguaggio della comunicazione virtuale attraverso l'esplorazione, la conoscenza e l'uso fattivo di essa). "COMMUNICATIVE ENGLISH" Writing an informal letter, an email, a composition, an article or an essay (saper scrivere una lettera, una mail, un messaggio virtuale un articolo o un saggio).</p> <p>METODOLOGIE: Research-based learning (RBL) Didattica cooperativa Translanguaging Immersive Teaching</p> <p>MODALITA' DI VERIFICA E DI VALUTAZIONE "Show and Tell" alla fine di ogni modulo ogni studente illustrerà il proprio percorso di "scoperta e di apprendimento" attraverso l'uso di mappe, foto, video con didascalie in lingua e/o attraverso una simulazione pratica anche teatrale (singola o peer to peer). "Learning Diary" per raccogliere le testimonianze ed il feedback degli studenti anche in un'ottica metacognitiva attraverso un diario, che tenda ad indicare cosa l'alunno ha imparato, cosa non ha capito, com'è cambiato il suo approccio comunicativo e cosa ha appreso dall'uso delle didattiche innovative.</p>
Data inizio prevista	15/10/2018
Data fine prevista	20/12/2019



Tipo Modulo	Lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	CHTD04000G
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: COMUNIC-ENGLISH 2

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
UNA 'PALESTRA DIGITALE' PER SVILUPPARE COMPETENZE	€ 44.905,20
TOTALE PROGETTO	€ 44.905,20

Avviso	4396 del 09/03/2018 - FSE - Competenze di base - 2a edizione(Piano 1014121)
Importo totale richiesto	€ 44.905,20
Num. Prot. Delibera collegio docenti	4896
Data Delibera collegio docenti	15/05/2018
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	299
Data Delibera consiglio d'istituto	08/05/2018
Data e ora inoltro	24/05/2018 13:21:07
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	Lingua madre: <u>ITALIANO CAPOVOLTO</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>ITALIANO CAPOVOLTO</u> <u>2</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>ITALIANO CAPOVOLTO</u> <u>3</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>LA MATEMATICA: UN GIOCO DA RAGAZZI</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Ragionare con i test</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Ragionare con i test 2</u>	€ 4.977,90	



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

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

MIUR

Scuola 'F. PALIZZI' VASTO
(CHTD04000G)

10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>MATEMATICA E REALTA'</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>COMUNIC-ENGLISH</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>COMUNIC-ENGLISH</u> <u>2</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "UNA 'PALESTRA DIGITALE' PER SVILUPPARE COMPETENZE"	€ 44.905,20	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 44.905,20	