



## Candidatura N. 1014197 4395 del 09/03/2018 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio - 2a edizione

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	IIS 'SEGATO '
<b>Codice meccanografico</b>	BLIS011002
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
<b>Indirizzo</b>	VIA J. TASSO,11
<b>Provincia</b>	BL
<b>Comune</b>	Belluno
<b>CAP</b>	32100
<b>Telefono</b>	0437940159
<b>E-mail</b>	BLIS011002@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.itisegato.it
<b>Numero alunni</b>	865
<b>Plessi</b>	BLIS011002 - IIS "SEGATO " BLRI01101N - IPSIA 'A. BRUSTOLON' BLTF01101E - I.T.I. 'G. SEGATO'



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 IIS 'SEGATO ' (BLIS011002)



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1014197 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.1.1A Interventi per il successo scolastico degli studenti

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Innovazione didattica e digitale	DIGITAL STORY TELLING n°1	€ 5.682,00
Innovazione didattica e digitale	DIGITAL STORY TELLING n°2	€ 5.682,00
Innovazione didattica e digitale	DIGITAL STORY TELLING n°3	€ 5.682,00
Innovazione didattica e digitale	Problem Posing&Solvig BY Coding&Robotics n°1	€ 5.682,00
Innovazione didattica e digitale	Problem Posing&Solvig BY Coding&Robotics n°2	€ 5.682,00
Innovazione didattica e digitale	Problem Posing&Solvig BY Coding&Robotics n°3	€ 5.682,00
Innovazione didattica e digitale	ProblemPosing&Solving BY Coding/Robotics n°4	€ 5.682,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 39.774,00</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: 007 Licenza di programmare - QR release

<b>Descrizione progetto</b>	<p>Il progetto nato 3 anni fa, risponde alle richieste di consapevolezza sul tema del digitale da parte di IC del territorio, bisogno raccolto e gestito nel tempo, veicolando sviluppo di pensiero computazionale e problem solving.</p> <p>Grazie ai finanziamenti ricevuti la crescente richiesta del contesto è ora occasione per una proposta più articolata, che si coniughi all'idea di inclusione dell'istituto: studenti con differenti profili e bisogni in ambienti d'apprendimento dove le attività si orchestrano fra loro, potenziando il singolo in base alle personali esigenze di progressione. La didattica, mediata da varie interazioni, utilizzerà una molteplicità di canali favorendo i vari stili di apprendimento e attiverà processi cognitivi diversi perché articolata su più livelli.</p> <p>La strategia finora utilizzata, è il tutoring verticale, (studenti triennio professionalizzante nelle sedi di 1° ciclo), per potenziare problem solving consapevole e motivazione all'apprendimento. Ora, grazie ai nuovi ambienti FESR, l'istituto si aprirà agli IC (studenti, insegnanti, genitori):</p> <p>1° Fase interna: studenti tutor (S-tutor) potenziano le proprie abilità di progettazione e comunicative istruendo S-tutee più fragili</p> <p>2° Fase aperta: S-tutee guideranno le attività in contesto autentico (IC) affiancati dal proprio S-tutor.</p>
-----------------------------	---

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

##### Contesto di riferimento

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

- 1) Territorio-utenza: istituto di montagna, poli formativi distanti, raggruppano studenti di provenienza diversa che faticano a trovare momenti di aggregazione (logistica trasporti). Tutoring e mentoring, sia interni che aperti al territorio, diventano un modo di inserirsi sinergicamente nell'ambiente fisico/metodologico
- 2) Istituto con 2 sezioni (tecnico/professionale) e 12 indirizzi: il biennio comune stabilizza competenze di base (FSE Adotta1compagno) che hanno ricadute sul successivo percorso di triennio professionalizzante: potenziare problem solving anche sfruttando le dotazioni acquisite (FESR Multiclasse3.0-RoboCoop4.0, CariVR)
- 3) Traguardi RAV legati a criticità nei risultati scolastici (insuccesso/abbandono): la possibilità di migrazione interna (tecnico vs professionale) in casi di percezione di insuccesso riduce apparentemente gli abbandoni, che avvengono a fine anno, dopo gli esiti negativi, invece che in itinere. Rilevante la migrazione in classe 3°, quando le carenze in competenze di base diventano evidenti, perché declinate nel contesto professionalizzante. Leggere questi dati permette di identificare fragilità a più livelli ed aspettative differenti, rispetto a motivazione e direzione di crescita. In tale contesto "pensare inclusivo" richiede analisi di contesto e osservazione dell'utenza multiprospettiche, per consolidare e motivare il singolo con un'azione didattica laboratoriale condivisa, sinergica, che favorisca modulazione ed autovalutazione.

## Obiettivi del progetto

*Indicare gli obiettivi del progetto che si sta presentando*

Obiettivo primario è dar abito comune a bisogni e prospettive esistenti sul territorio, in coerenza con l'offerta formativa dell'istituto tecnico e coniugando prospettiva inclusiva e interventi di valorizzazione delle diversità.

In coerenza con obiettivi FSE:

**-Combattere dispersione scolastica** sfruttando nuovi ambienti d'apprendimento laboratoriali organizzando attività tutoring (che diventa mentoring) per favorire motivazione, vicinanza cognitiva, senso di appartenenza, autoefficacia;

**-Migliorare competenze chiave studenti** promuovendo didattica collaborativa-tutoring orizz./vert. progettando in situazione di Problem Posing & Solving (istruzione tecnica) favorendo monitoraggio/autovalutazione;

**-Consolidare sviluppo professionale docenti** utilizzando approcci, metodologie, dotazioni che interpretino la didattica in chiave innovativa;

**-Rafforzare competenze adulti** aprendo la scuola al territorio (studenti- docenti-famiglie);

**-Diffondere competenze digitali a scuola** promuovendo pensiero computazionale/PPS/DST utilizzando le strutture acquisite nel tempo con finanziamenti;

**-Rafforzare il raccordo istruzione-mondo del lavoro** sviluppando coding/robotica ambienti FESR Multiclasse 3.0/RoboCoop 4.0 (industria4.0); Inserire il progetto in ASL.

**-Potenziare la capacità istituzionale** ottimizzando la gestione risorse promuovendo collaborazioni fra scuole/replicando Buone Pratiche, garantendone replicabilità/sostenibilità con risorse interne (recupero orario-potenziamento).

## Caratteristiche dei destinatari

Indicare:

- *in che modo è stata sviluppata una analisi dei bisogni*
- *potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto*

### StudenteX= SX; StudenteTutor= S-Tutor; StudenteTutee= S-Tutee

Analisi dei bisogni effettuata in base a traguardi RAV-azioni PdM in coerenza con PTOF-PAI.

I gruppi coinvolgeranno simultaneamente studenti a rischio disagio/dispersione scolastica così definiti:

**S1:** BES

**S2:** fragilità rispetto a curriculum e motivazione, monitorata nel quinquennio

**S3:** fragilità nel Problem Solving, con ricadute in termini di esiti (e motivazione) nel triennio professionalizzante

I destinatari saranno identificati/monitorati in base a esiti scolastici e test psicometrici (1° livello) per motivazione e propensione al Problem Solving.

L'attività prevede 2 fasi:

- 1) Tutoring interno (**S3=STutor** vs **S1-S2=S-tutee**): processo di responsabilizzazione, che consenta a S-tutee di fare esperienza; relazione che diventa di mentoring perché basata su motivazione intrinseca e fiducia.
- 2) Aperta al territorio: attività formative condotte da S-tutee, monitorati dai propri S-tutor. La scelta di differenziare situazioni didattiche e tipologia di utenza potenzia anche le competenze Acquisire interpretare informazione e Comunicare.

La sede degli interventi sarà l'aula collaborativa attrezzata (FESR MultiClasse3.0), potenziata per attività di coding/robotica (FESR RoboCoop4.0) integrabile con dotazioni che rendano l'ambiente d'apprendimento flessibile rispetto a livelli di Problem Solving e fasce d'età dei destinatari. Le nuove dotazioni saranno trasportabili, per eventuali incontri esterni alla sede formativa.



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

Indicare le azioni di:

- *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.*

Da frequenza irregolare ad abbandono, i sintomi osservabili di dispersione, spesso legati a criticità negli esiti, raccontano storie di relazioni docente/studente da ripensare e ricostruire, in un contenitore che generi motivazione/autoefficacia, con lo studente al centro, protagonista positivo nel contesto scuola.

Per la sua capienza (e logistica) l'ambiente FESRMultiClasse3.0 teatro dell'azione, è pensato per la didattica collaborativa/laboratoriale; l'interazione in forma di tutoring a cascata, vede studenti sperimentare, in senso costruttivista, ProblemSolving e Coding in un ambiente d'apprendimento ibrido uomo-macchina (laboratorio diffuso FESR RoboCoop4.0).

Oltre al layout quindi anche le finalità degli ambienti sono ridefinibili, perché fine e potenzialità sono coniugate con i diversi tipi di strumentazione e/o robot antropomorfo trasportabile utilizzato.

Veicolando saperi ancorati alla realtà, S-tutor e S-tutee apprezzano la rilevanza dei saperi sperimentati, sviluppano competenze socio-relazionali, assumono responsabilità individuali e di gruppo dando senso all'inclusione sociale creando partecipazione e cittadinanza attiva.

E dopo la scoperta ancora protagonisti con il racconto, DigitalStoryTelling anche musicale: storie di creatività, discussione, analisi ed interpretazione, di promozione di competenze sviluppate "con e per" l'esplorazione, scoperte da narrare e documentare, tramite la realizzazione e condivisione di video (Bando CariVR QR-Something).



## Apertura della scuola oltre l'orario

Scrivere le informazioni inerenti

- *apertura della scuola oltre l'orario curricolare*
- *tipologie di estensione oraria: es. apertura pomeridiana, serale, di sabato, periodo estivi*

La calendarizzazione del progetto è pensata in maniera differente a seconda della fase di realizzazione (1° fase peer tutoring interno, 2° fase tutoring esterno sul territorio), dell'attività proposta e dei destinatari.

Il progetto è comunque pensato nel periodo settembre-luglio, quindi anche in periodi solitamente liberi dall'attività didattica e l'istituto è comunque aperto tutta la settimana fino alle ore 19.00 anche nel periodo estivo, ad eccezione del mese di agosto.

La prima fase interna prevede nel periodo scolastico incontri pomeridiani, ma può diventare antimeridiana nel periodo estivo, in base alle esigenze degli studenti, soprattutto se vincolati alle esigenze dei mezzi di trasporto.

La seconda fase esterna sarà calendarizzata nel pomeriggio durante l'attività didattica, cercando di creare orari compatibili per sfruttare le giornate di rientro ove previste per gli istituti del 1° ciclo. Molti dei plessi coinvolti si trovano in zone limitrofe all'istituto, che risulta in molti casi facilmente raggiungibile.

Nell'ambito della prevista collaborazione con l'associazione territoriale sarà possibile declinare anche la seconda fase di attività con gli studenti del 1° ciclo in momenti di interruzione dell'attività didattica.

Eventuali altre attività o iniziative mirate, sempre nell'ambito del progetto ed in forma di tutoring a cascata, rivolte a docenti, genitori ed in generale alla cittadinanza, potranno avvenire anche il sabato o in orario serale.



## Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni

Specificare modalità e propositi di collaborazione:

- con gli enti
- le altre scuole elencate nelle apposite sezioni;
- le motivazioni dell'assenza di collaborazioni con il territorio.

L'Istituto,

1) è parte del coordinamento della ricerca-azione provinciale (1°-2° ciclo) che promuove azioni sinergiche per la didattica per competenze, creando percorsi/strumenti comuni a base ampia, creando curricula provinciali verticali e UdA.

Le rubriche di competenza utilizzate nel percorso sono mutuare da quelle costruite in rete, e integrate, in base alle esigenze, creando (e poi condividendo) altri strumenti.

Il progetto, in forma di UdA, sarà condiviso sul sito provinciale. Tale azione, in sinergia con molte scuole della provincia, caratterizza in particolare la collaborazione con gli istituti Catullo (Rete d'ambito)-IC3 BL (rete CTI didattica inclusiva)

2) in questi anni ha promosso tutoring verticale fra studenti, con progetti rivolti al 1° ciclo (vari IC tra cui IC3 BL), promuovendo pensiero computazionale e ProblemSolving per condividere prassi comuni, identificando precocemente gap e modalità condivise per superarli.

3) L'associazione "Liberamente Valbelluna" non ha fini di lucro, opera in maniera continuativa per la coesione della comunità, realizzando progetti di promozione socio-culturale, soprattutto in ambito territoriale. Ha organizzato negli ultimi due anni 17 Coderdojo, gratuiti per insegnare il coding a studenti del 1° ciclo, coinvolgendo come tutor/mentor studenti del 2° ciclo. La collaborazione si propone quindi di sfruttare il know-how e la rete di relazioni con le scuole del territorio, per coinvolgere il 1° ciclo nel progetto.



## Metodologie e Innovatività

Indicare:

- per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo
- metodi applicati nella promozione della didattica attiva
- strumenti per la realizzazione del progetto
- impatti previsti sui destinatari
- impatti previsti sulla comunità scolastica
- impatti previsti sul territorio.

PPS&CODING=P&C – DigitalStoryTelling=DST – DoReMiMath:DRM

### ASPETTI INNOVATIVI

Il progetto promuove competenza digitale in risposta al territorio e sviluppa nei moduli le dimensioni della competenza digitale del modello [DigCOMP 2.1](#) declinato in ambiente inclusivo.

Le relazioni più evidenti con i contenuti dei moduli sono:

**Informazione-data literacy (P&C):** ricerca, valutazione, gestione dati, informazioni, contenuti digitali

**Comunicazione-collaborazione (P&C-DST):** interazione, condivisione/collaborazione, cittadinanza con digitale

**Creazione contenuti digitali (DST):** sviluppo, integrazione/rielaborazione

**ProblemSolving (P&C-DRM):** risolvere problemi tecnici/usare creativamente tecnologie digitali

### METODI E STRUMENTI:

Interazione: tutoring-mentoring multiobiettivo a cascata interno/esterno

Ambiente apprendimento3.0 inclusivo-flessibile potenziato con vari robot (4.0):

-si opera all'interno di molteplici scenari (interdisciplinarietà)

-si documenta in digitale (competenze di base)

IMPATTI: rispetto agli attori coinvolti (destin./com. scol./territ.) ha come fine comune la promozione di competenze di cittadinanza (acquis. e interpret. Inform./comunicare/problemsolving), creando consapevolezza rispetto al tema del digitale.

I diversi livelli di attività/interazione proposti per un'utenza così variegata, hanno una chiara definizione degli obiettivi (prospettiva inclusiva come proposta personalizzata di progressione).



## Inclusività

Indicare:

- *strategie per il coinvolgimento di destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale;*
- *misure per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti.*

La struttura dei vari moduli è comune (recupero saperi pregressi, esplorazione/sperimentazione in contesto autentico, realizzazione attività di ricaduta a cascata, documentazione-tutorial), ma potranno il focus modulando tempi, obiettivi, risorse in coerenza con le varie finalità.

Sia S-tutor che S-tutee durante le attività sono quindi impegnati nella ricerca di strategie per recuperare, scoprire, utilizzare, veicolare contenuti didattici tramite coding.

Nel fare ciò devono necessariamente ripercorrere le proprie difficoltà, in un percorso metacognitivo, che li vede sperimentare e trovare soluzioni mettendo in gioco risorse utili anche e soprattutto a se stessi.

Confrontandosi con utenze d'età diversa, potranno rivivere parte del proprio percorso, testando vecchie e nuove strategie.

Il tutoring verticale ha infatti l'effetto collaterale di conquista di una nuova "consapevolezza di sé" come controllo sulle proprie scelte, decisioni e azioni, fondamentale per attivare risorse che compensino le proprie difficoltà.

La motivazione degli S-tutor, caratterizzati da fragilità nel ProblemSolving (no eccellenze di tutor classico) è sostenuta dal nuovo ruolo (anche di mentor) offerto loro di supporto e guida, che ribalta gli schemi abituali e li rende protagonisti del processo d'apprendimento.

La vicinanza cognitiva con S-tutor è motivante per S-tutee, che ha comunque l'occasione di diventare a sua volta tutor/mentor nelle successive situazioni aperte al territorio.



## 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
007 Licenza di programmare	99	<a href="http://www.itisegato.it/sitoscuola/images/stories/POF_Regolamenti/ptof_2016-2019_rev2018.pdf">http://www.itisegato.it/sitoscuola/images/stories/POF_Regolamenti/ptof_2016-2019_rev2018.pdf</a>
DSA Peer to Peer	95	<a href="http://www.itisegato.it/sitoscuola/images/stories/POF_Regolamenti/ptof_2016-2019_rev2018.pdf">http://www.itisegato.it/sitoscuola/images/stories/POF_Regolamenti/ptof_2016-2019_rev2018.pdf</a>
La mia scuola dell'inclusività	92	<a href="http://www.itisegato.it/sitoscuola/images/stories/POF_Regolamenti/ptof_2016-2019_rev2018.pdf">http://www.itisegato.it/sitoscuola/images/stories/POF_Regolamenti/ptof_2016-2019_rev2018.pdf</a>
Musica e Matematica: DoReMiMath	90	<a href="http://www.itisegato.it/sitoscuola/images/stories/POF_Regolamenti/ptof_2016-2019_rev2018.pdf">http://www.itisegato.it/sitoscuola/images/stories/POF_Regolamenti/ptof_2016-2019_rev2018.pdf</a>
QR Something	100	<a href="http://www.itisegato.it/sitoscuola/images/stories/POF_Regolamenti/ptof_2016-2019_rev2018.pdf">http://www.itisegato.it/sitoscuola/images/stories/POF_Regolamenti/ptof_2016-2019_rev2018.pdf</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr protocollo	Data Protocollo	All egato



<p>Liberamente Valbelluna” è un'Associazione che non ha fini di lucro, neanche indiretto. L'Associazione opera in maniera continuativa per la coesione della comunità e intende rendere fruibile un diverso modo di fare economia, non basato solo sul profitto, ma sulla solidarietà e lo scambio, promuovendo un'economia locale consapevole e realizzando progetti di promozione socio-culturale, prioritariamente nell'ambito territoriale della Valbelluna. L'associazione ha promosso negli ultimi due anni la realizzazione di 17 Coderdojo, incontri gratuiti che hanno l'obiettivo di insegnare il coding ai bambini dai 7 ai 12 anni, tramite il coinvolgimento come mentor di ragazzi delle superiori e universitari. La collaborazione con questa associazione si propone quindi di sfruttarne il know-how e la rete di relazioni, anche con le scuole del territorio, per coinvolgere quanti più docenti e classi del primo ciclo nei moduli di tutoring verticale 'Coding' e 'DigitalStoryTelling'.</p>	1	Associazione culturale Liberamente Valbelluna	Dichiarazione di intenti	0002530	16/05/2018	Sì
---	---	---	--------------------------	---------	------------	----

### Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato



<p>1) L'Ic3 di Belluno consiste di 3 scuole dell'infanzia, 4 primarie e una secondaria di I, e rappresenta quindi un partner ideale per l'azione sinergica dei moduli di tutoraggio verticale. Ci si propone di accogliere le numerose richieste di formazione espresse dai docenti del comprensivo con un'azione coordinata e coerente con gli obiettivi di ogni soggetto coinvolto: le scuole del primo ciclo (alunni e docenti), la scuola del secondo ciclo (alunni mentor). La modalità di collaborazione ricalcheranno ed integreranno quelle che hanno caratterizzato il progetto '007 Licenza di Programmare', ma la fruizione dei moduli nella sede della scuola secondaria permetterà l'accesso ad attrezzature prima non trasportabili (bracci robotici-nastri trasportatori-schermi condivisi). Tale collaborazione ha la finalità di condividere prassi comuni al fine dell'identificazione precoce di gap e modalità verticali condivise per superarle.</p> <p>2) Condivisione del progetto con la rete CTI per la didattica inclusiva a cui appartiene, e con la quale ha già intrapreso percorsi di ricerca azione sulla didattica per competenze e sul problem solving collaborativo</p>	<p>BLIC830007 IC 3 BELLUNO</p>	<p>0002440</p>	<p>12/05/20 18</p>	<p>Sì</p>
---	--------------------------------	----------------	------------------------	-----------



<p>Partecipazione con altri istituti al gruppo di coordinamento della rete provinciale (IC e 2°grado) che promuove azioni sinergiche per la didattica per competenze. La finalità è identificare percorsi e strumenti comuni a base ampia, creando curricula provinciali verticali e UdA. Le rubriche di competenza utilizzate dal progetto (monitoraggio-autovalutazione) saranno quelle già costruite in rete, e saranno integrate, in base alle esigenze, creando (sempre in rete) altri strumenti. Il progetto Adotta un compagno<sup>1</sup> è disponibile ed è stato condiviso come UdA.</p> <p>Questo progetto di collaborazione fra scuole coordinato dall'Ufficio d'Ambito Territoriale si integra e si coordina con la rete per la formazione del personale dell'Ambito 10, alla quale l'istituto ha aderito al fine di realizzare percorsi comuni tra le istituzioni scolastiche che vi appartengono in merito alla formazione dei docenti deliberata dal Consiglio d'Istituto. Tale azione rientra nelle collaborazioni con l'Istituto 'Catullo' di Belluno nell'Accordo di Rete d'Ambito che sarà formalizzata da apposita convenzione tra le parti.</p>	BLIS01200T 'T. CATULLO'	0002700	23/05/2018	Sì
---	-------------------------	---------	------------	----

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
DIGITAL STORY TELLING n°1	€ 5.682,00
DIGITAL STORY TELLING n°2	€ 5.682,00
DIGITAL STORY TELLING n°3	€ 5.682,00
Problem Posing&Solvig BY Coding&Robotics n°1	€ 5.682,00
Problem Posing&Solvig BY Coding&Robotics n°2	€ 5.682,00
Problem Posing&Solvig BY Coding&Robotics n°3	€ 5.682,00
ProblemPosing&Solving BY Coding/Robotics n°4	€ 5.682,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 39.774,00</b>

### Sezione: Moduli

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Innovazione didattica e digitale**

**Titolo: DIGITAL STORY TELLING n°1**



### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	DIGITAL STORY TELLING n°1
<b>Descrizione modulo</b>	<p>STRUTTURA, CONTENUTI, OBIETTIVI, METODI</p> <p>Promuove la competenze chiave Comunicare, ('autonomia operativa nella creazione di messaggi digitali) e la competenza Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario, in 3 fasi:</p> <p>Studenti 2° ciclo (S.tutor vs S-tutee):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-individuano, con l'aiuto di docenti 1° ciclo, 'nuclei narrativi' nelle discipline Asse dei linguaggi oggetto di 'trasposizione digitale'</li> <li>-progettano e realizzano la trasposizione, producendo un racconto multimediale con linguaggi di programmazione visuali, descrivendo il processo con tutorial dettagliato</li> <li>-S-tutee propongono tutorial al 1° ciclo, in presenza dei loro insegnanti, (tutoraggio verticale).</li> </ul> <p>Obiettivo è l'individuazione delle sequenze narrative migliori, progettando il contenuto multimediale, descrivendo il processo di creazione nei minimi dettagli.</p> <p>In tal modo si potenziano le capacità logiche, individuano nessi di causa-effetto, gestiscono più flussi di eventi sincronizzandoli, esplicitando in forma visiva con le tecniche narrative più adatte.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI E VALUTAZIONE</b></p> <p>Il raggiungimento degli obiettivi in termini di risultati attesi sarà misurato in base ai traguardi del RAV risultati scolastici (risultati e % di abbandono) e Invalsi (diminuzione della 'varianza tra').</p> <p>Verifica e valutazione iniziali, itinere e finali saranno effettuate con</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• questionari di gradimento (anche per 1° ciclo)</li> <li>• rubriche ed eventuali test di 1 Livello somministrabili da insegnanti</li> <li>• osservazioni modalità comunicative sia verbali che scritte (tutorial)</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2018
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Innovazione didattica e digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BLIS011002
<b>Numero destinatari</b>	30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: DIGITAL STORY TELLING n°1

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>





## Elenco dei moduli

**Modulo: Innovazione didattica e digitale**

**Titolo: DIGITAL STORY TELLING n°2**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	DIGITAL STORY TELLING n°2
<b>Descrizione modulo</b>	<p>STRUTTURA, CONTENUTI, OBIETTIVI, METODI</p> <p>Promuove la competenze chiave Comunicare, ('autonomia operativa nella creazione di messaggi digitali) e la competenza Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario, in 3 fasi:</p> <p>Studenti 2° ciclo (S.tutor vs S-tutee):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-individuano, con l'aiuto di docenti 1° ciclo, 'nuclei narrativi' nelle discipline Asse dei linguaggi oggetto di 'trasposizione digitale'</li> <li>-progettano e realizzano la trasposizione, producendo un racconto multimediale con linguaggi di programmazione visuali, descrivendo il processo con tutorial dettagliato</li> <li>-S-tutee propongono tutorial al 1° ciclo, in presenza dei loro insegnanti, (tutoraggio verticale).</li> </ul> <p>Obiettivo è l'individuazione delle sequenze narrative migliori, progettando il contenuto multimediale, descrivendo il processo di creazione nei minimi dettagli.</p> <p>In tal modo si potenziano le capacità logiche, individuano nessi di causa-effetto, gestiscono più flussi di eventi sincronizzandoli, esplicitando in forma visiva con le tecniche narrative più adatte.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI E VALUTAZIONE</b></p> <p>Il raggiungimento degli obiettivi in termini di risultati attesi sarà misurato in base ai traguardi del RAV risultati scolastici (risultati e % di abbandono) e Invalsi (diminuzione della 'varianza tra').</p> <p>Verifica e valutazione iniziali, itinere e finali saranno effettuate con</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• questionari di gradimento (anche per 1° ciclo)</li> <li>• rubriche ed eventuali test di 1 Livello somministrabili da insegnanti</li> <li>• osservazioni modalità comunicative sia verbali che scritte (tutorial)</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2018
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Innovazione didattica e digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BLIS011002
<b>Numero destinatari</b>	30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: DIGITAL STORY TELLING n°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 €



Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Innovazione didattica e digitale**  
**Titolo: DIGITAL STORY TELLING n°3**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	DIGITAL STORY TELLING n°3
<b>Descrizione modulo</b>	<p>STRUTTURA, CONTENUTI, OBIETTIVI, METODI</p> <p>Promuove la competenze chiave Comunicare, ('autonomia operativa nella creazione di messaggi digitali) e la competenza Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario, in 3 fasi:</p> <p>Studenti 2° ciclo (S.tutor vs S-tutee):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-individuano, con l'aiuto di docenti 1° ciclo, 'nuclei narrativi' nelle discipline Asse dei linguaggi oggetto di 'trasposizione digitale'</li> <li>-progettano e realizzano la trasposizione, producendo un racconto multimediale con linguaggi di programmazione visuali, descrivendo il processo con tutorial dettagliato</li> <li>-S-tutee propongono tutorial al 1° ciclo, in presenza dei loro insegnanti, (tutoriallo verticale).</li> </ul> <p>Obiettivo è l'individuazione delle sequenze narrative migliori, progettando il contenuto multimediale, descrivendo il processo di creazione nei minimi dettagli.</p> <p>In tal modo si potenziano le capacità logiche, individuano nessi di causa-effetto, gestiscono più flussi di eventi sincronizzandoli, esplicitando in forma visiva con le tecniche narrative più adatte.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI E VALUTAZIONE</b></p> <p>Il raggiungimento degli obiettivi in termini di risultati attesi sarà misurato in base ai traguardi del RAV risultati scolastici (risultati e % di abbandono) e Invalsi (diminuzione della 'varianza tra').</p> <p>Verifica e valutazione iniziali, itinere e finali saranno effettuate con</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• questionari di gradimento (anche per 1° ciclo)</li> <li>• rubriche ed eventuali test di 1 Livello somministrabili da insegnanti</li> <li>• osservazioni modalità comunicative sia verbali che scritte (tutorial)</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2018
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Innovazione didattica e digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BLIS011002
<b>Numero destinatari</b>	30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: DIGITAL STORY TELLING n°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 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Innovazione didattica e digitale**

**Titolo: Problem Posing&Solvig BY Coding&Robotics n°1**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Problem Posing&Solvig BY Coding&Robotics n°1
<b>Descrizione modulo</b>	<p>STRUTTURA, CONTENUTI, OBIETTIVI, METODI</p> <p>Promuove le competenze di riferimento Progettare e Comunicare, in 4 fasi:</p> <p>Studenti di 2° ciclo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• progettano-realizzano tutorial di coding/robotica destinati a studenti di 1° ciclo, dopo aver individuato obiettivi curricolari nell'area matematico-scientifica da veicolare</li> <li>• Propongono i tutorial a docenti 1° ciclo, con il fine di identificare e risolvere criticità rispetto agli obiettivi concordati</li> <li>• Proporranno i tutorial a studenti di 1° ciclo, in presenza degli insegnanti (tutoraggio verticale)</li> <li>• Analizzeranno i risultati insieme ai docenti del primo ciclo, ragionando sui nodi concettuali della disciplina (informatica) più difficili da trasmettere e sull'efficacia dei tutorial</li> </ul> <p>Obiettivo è la riflessione metacognitiva su difficoltà incontrate nel proprio percorso scolastico soprattutto dell'asse matematico/scientifico-tecnologico, con eventuali azioni interdisciplinari legate alla musica (DoReMiMath) e nella creazione di strategie mirate a superare tali difficoltà, tramite il lavoro con alunni più giovani e con i loro docenti.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI E VALUTAZIONE</b></p> <p>Il raggiungimento degli obiettivi in termini di risultati attesi sarà misurato in base ai traguardi del RAV risultati scolastici (risultati e % di abbandono) e Invalsi (diminuzione della 'varianza tra').</p> <p>Verifica e valutazione iniziali, itinere e finali saranno effettuate con</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• questionari di gradimento (anche per 1° ciclo)</li> <li>• rubriche ed eventuali test di 1 Livello somministrabili da insegnanti</li> <li>• osservazioni modalità comunicative sia verbali che scritte (tutorial)</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2018
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Innovazione didattica e digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BLIS011002
<b>Numero destinatari</b>	30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)



Numero ore

30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Problem Posing&Solvig BY Coding&Robotics n°1

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Innovazione didattica e digitale**

**Titolo: Problem Posing&Solvig BY Coding&Robotics n°2**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Problem Posing&Solvig BY Coding&Robotics n°2
<b>Descrizione modulo</b>	<p>STRUTTURA, CONTENUTI, OBIETTIVI, METODI</p> <p>Promuove le competenze di riferimento Progettare e Comunicare, in 4 fasi:</p> <p>Studenti di 2° ciclo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• progettano-realizzano tutorial di coding/robotica destinati a studenti di 1° ciclo, dopo aver individuato obiettivi curricolari nell'area matematico-scientifica da veicolare</li> <li>• Propongono i tutorial a docenti 1° ciclo, con il fine di identificare e risolvere criticità rispetto agli obiettivi concordati</li> <li>• Proporranno i tutorial a studenti di 1° ciclo, in presenza degli insegnanti (tutoraggio verticale)</li> <li>• Analizzeranno i risultati insieme ai docenti del primo ciclo, ragionando sui nodi concettuali della disciplina (informatica) più difficili da trasmettere e sull'efficacia dei tutorial</li> </ul> <p>Obiettivo è la riflessione metacognitiva su difficoltà incontrate nel proprio percorso scolastico soprattutto dell'asse matematico/scientifico-tecnologico, con eventuali azioni interdisciplinari legate alla musica (DoReMiMath) e nella creazione di strategie mirate a superare tali difficoltà, tramite il lavoro con alunni più giovani e con i loro docenti.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI E VALUTAZIONE</b></p> <p>Il raggiungimento degli obiettivi in termini di risultati attesi sarà misurato in base ai traguardi del RAV risultati scolastici (risultati e % di abbandono) e Invalsi (diminuzione della 'varianza tra').</p> <p>Verifica e valutazione iniziali, itinere e finali saranno effettuate con</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• questionari di gradimento (anche per 1° ciclo)</li> <li>• rubriche ed eventuali test di 1 Livello somministrabili da insegnanti</li> <li>• osservazioni modalità comunicative sia verbali che scritte (tutorial)</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2018
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019



<b>Tipo Modulo</b>	Innovazione didattica e digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BLIS011002
<b>Numero destinatari</b>	30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Problem Posing&Solvig BY Coding&Robotics n°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 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Innovazione didattica e digitale**

**Titolo: Problem Posing&Solvig BY Coding&Robotics n°3**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Problem Posing&Solvig BY Coding&Robotics n°3
----------------------	--



<b>Descrizione modulo</b>	<p>STRUTTURA, CONTENUTI, OBIETTIVI, METODI</p> <p>Promuove le competenze di riferimento Progettare e Comunicare, in 4 fasi:</p> <p>Studenti di 2° ciclo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• progettano-realizzano tutorial di coding/robotica destinati a studenti di 1° ciclo, dopo aver individuato obiettivi curricolari nell'area matematico-scientifica da veicolare</li> <li>• Propongono i tutorial a docenti 1° ciclo, con il fine di identificare e risolvere criticità rispetto agli obiettivi concordati</li> <li>• Proporranno i tutorial a studenti di 1° ciclo, in presenza degli insegnanti (tutoraggio verticale)</li> <li>• Analizzeranno i risultati insieme ai docenti del primo ciclo, ragionando sui nodi concettuali della disciplina (informatica) più difficili da trasmettere e sull'efficacia dei tutorial</li> </ul> <p>Obiettivo è la riflessione metacognitiva su difficoltà incontrate nel proprio percorso scolastico soprattutto dell'asse matematico/scientifico-tecnologico, con eventuali azioni interdisciplinari legate alla musica (DoReMiMath) e nella creazione di strategie mirate a superare tali difficoltà, tramite il lavoro con alunni più giovani e con i loro docenti.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI E VALUTAZIONE</b></p> <p>Il raggiungimento degli obiettivi in termini di risultati attesi sarà misurato in base ai traguardi del RAV risultati scolastici (risultati e % di abbandono) e Invalsi (diminuzione della 'varianza tra').</p> <p>Verifica e valutazione iniziali, itinere e finali saranno effettuate con</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• questionari di gradimento (anche per 1° ciclo)</li> <li>• rubriche ed eventuali test di 1 Livello somministrabili da insegnanti</li> <li>• osservazioni modalità comunicative sia verbali che scritte (tutorial)</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2018
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Innovazione didattica e digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BLIS011002
<b>Numero destinatari</b>	30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Problem Posing&Solving BY Coding&Robotics n°3

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 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Innovazione didattica e digitale**

**Titolo: ProblemPosing&Solving BY Coding/Robotics n°4**



### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	ProblemPosing&Solving BY Coding/Robotics n°4
<b>Descrizione modulo</b>	<p>STRUTTURA, CONTENUTI, OBIETTIVI, METODI</p> <p>Promuove le competenze di riferimento Progettare e Comunicare, in 4 fasi:</p> <p>Studenti di 2° ciclo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• progettano-realizzano tutorial di coding/robotica destinati a studenti di 1° ciclo, dopo aver individuato obiettivi curricolari nell'area matematico-scientifica da veicolare</li> <li>• Propongono i tutorial a docenti 1° ciclo, con il fine di identificare e risolvere criticità rispetto agli obiettivi concordati</li> <li>• Proporranno i tutorial a studenti di 1° ciclo, in presenza degli insegnanti (tutoraggio verticale)</li> <li>• Analizzeranno i risultati insieme ai docenti del primo ciclo, ragionando sui nodi concettuali della disciplina (informatica) più difficili da trasmettere e sull'efficacia dei tutorial</li> </ul> <p>Obiettivo è la riflessione metacognitiva su difficoltà incontrate nel proprio percorso scolastico soprattutto dell'asse matematico/scientifico-tecnologico, con eventuali azioni interdisciplinari legate alla musica (DoReMiMath) e nella creazione di strategie mirate a superare tali difficoltà, tramite il lavoro con alunni più giovani e con i loro docenti.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI E VALUTAZIONE</b></p> <p>Il raggiungimento degli obiettivi in termini di risultati attesi sarà misurato in base ai traguardi del RAV risultati scolastici (risultati e % di abbandono) e Invalsi (diminuzione della 'varianza tra').</p> <p>Verifica e valutazione iniziali, itinere e finali saranno effettuate con</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• questionari di gradimento (anche per 1° ciclo)</li> <li>• rubriche ed eventuali test di 1 Livello somministrabili da insegnanti</li> <li>• osservazioni modalità comunicative sia verbali che scritte (tutorial)</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/09/2018
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Innovazione didattica e digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BLIS011002
<b>Numero destinatari</b>	30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: ProblemPosing&Solving BY Coding/Robotics n°4

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>



## Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	4395 del 09/03/2018 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio - 2a edizione(Piano 1014197)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 39.774,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 40.000,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	33
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	15/05/2018
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	30
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	08/05/2018
<b>Data e ora inoltro</b>	25/05/2018 13:33:39
<b>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</b>	Sì

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>DIGITAL STORY TELLING n°1</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>DIGITAL STORY TELLING n°2</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>DIGITAL STORY TELLING n°3</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>Problem Posing&amp;Solvig BY Coding&amp;Robotics n°1</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>Problem Posing&amp;Solvig BY Coding&amp;Robotics n°2</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>Problem Posing&amp;Solvig BY Coding&amp;Robotics n°3</u>	€ 5.682,00	





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  
Ufficio IV

MIUR

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

Scuola IIS 'SEGATO' (BLIS011002)

10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>ProblemPosing&amp;Solving BY Coding/Robotics n°4</u>	€ 5.682,00	
	<b>Totale Progetto "007 Licenza di programmare - QR release"</b>	<b>€ 39.774,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 39.774,00</b>	<b>€ 40.000,00</b>