



Candidatura N. 1050032

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

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. PERUGIA 7
Codice meccanografico	PGIC86400T
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	STRADA LACUGNANO
Provincia	PG
Comune	Perugia
CAP	06132
Telefono	0755287904
E-mail	PGIC86400T@istruzione.it
Sito web	http://www.istitutocomprensivoperugia7.edu.it/
Numero alunni	953
Plessi	PGAA86401P - ALDA MERINI (EX LACUGNANO) PGAA86402Q - MARGHERITA HACK (S. SISTO NORD) PGAA86403R - DON MILANI (EX SAN SISTO SUD) PGEE86401X - I.C. PG 7 'C. COLLODI'-S.SISTO PGEE864021 - 'BRUNO CIARI'-S.SISTO PGEE864032 - 'NICHOLAS GREEN' LACUGNANO PGIC86400T - I.C. PERUGIA 7 PGMM86401V - SCUOLA SEC. 1 GRADO S.SISTO



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1050032 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Arte; scrittura creativa; teatro	Teatro tra i banchi di scuola	€ 5.082,00
Educazione alla legalità e ai diritti umani	FUORICLASSE	€ 5.082,00
Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni	Un giardino o un orto a scuola?	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 15.246,00

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza alfabetica funzionale	#traibanchidiscuola, giornale scolastico on line	€ 5.082,00
Competenza alfabetica funzionale	SOS COMPETENZE	€ 5.082,00
Competenza alfabetica funzionale	Scriviamo in libertà	€ 5.082,00
Competenza alfabetica funzionale	Comunicare e raccontare con strumenti digitali – Storytelling didattico	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	Il Latino come un gioco	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	Laboratorio di lingua e cultura latina	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	A trip 2 London	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	SPERIMENTIAMO.... LE SCIENZE	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	MATEMATICA IN GIOCO	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	ESCAPE SCHOOL	€ 5.082,00
Competenza digitale	CODI...AMO!	€ 5.082,00
Competenza digitale	Progettazione e stampa: il monogramma	€ 5.082,00
Competenza digitale	L'ora del codice: dagli schemi del passato alla programmazione del futuro	€ 5.082,00



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 7 (PGIC86400T)

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Conoscere il territorio umbro in...bicicletta #1	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Conoscere il territorio umbro in...bicicletta#2	€ 5.082,00
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Vivere il territorio consapevolmente	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 81.312,00



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: Per una scuola di tutti

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



Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Teatro tra i banchi di scuola	€ 5.082,00
FUORICLASSE	€ 5.082,00
Un giardino o un orto a scuola?	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 15.246,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro
Titolo: Teatro tra i banchi di scuola

Dettagli modulo

Titolo modulo	Teatro tra i banchi di scuola
Descrizione modulo	Il laboratorio mira alla promozione di diverse competenze: linguistiche, lessicali, espressive, mnemoniche, grafiche, socio-relazionali oltre alle competenze di educazione civica. Il percorso sarà centrato sull'alunno ed articolato in una serie di attività in ambiti educativi aperti alla creatività e tesi al recupero dell'espressività per favorire una migliore conoscenza di sé e promuovere lo sviluppo della comunicazione intesa anche come modo personale di esprimersi. Si cercherà di favorire l'interazione sociale attraverso il processo creativo e di aumentare la capacità di ascolto e fiducia verso i compagni, all'interno del gruppo, della responsabilità del singolo per il successo del lavoro di tutti.
Data inizio prevista	01/01/2022
Data fine prevista	30/06/2022
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Sedi dove è previsto il modulo	PGMM86401V
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Teatro tra i banchi di scuola

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 €

Elenco dei moduli
Modulo: Educazione alla legalità e ai diritti umani
Titolo: FUORICLASSE

Dettagli modulo

Titolo modulo	FUORICLASSE
Descrizione modulo	Attività di cinematografia e lettura con tema l'inclusione. Considerando il territorio come luogo di vita da conoscere, valorizzare e con il quale interagire criticamente, questo progetto si propone di collaborare attivamente con le varie agenzie educative e con gli enti presenti nell'area, partecipando a iniziative locali nella biblioteca, a teatro e nella sala cinematografica. Il progetto di filmografia si pone come finalità l'accrescimento delle competenze sociali e civiche di tutti i partecipanti. Il progetto utilizza lo strumento del film per veicolare messaggi di apertura verso culture e condizioni "altre" e verso problematiche che interessano globalmente il genere umano. Verrà posta particolare attenzione alla predisposizione di un ambiente fisico e relazionale aperto alla conoscenza, al cambiamento e che consenta al singolo di mettersi in gioco e al gruppo di costituirsi. Lo strumento cinematografico stimola intelligenze e utilizza canali di apprendimento diversi rispetto a quelli tradizionalmente utilizzati in aula, consente all'insegnante di svolgere il ruolo di facilitatore e di ricavare uno spazio di attenzione e riflessione generalmente gradito agli studenti.
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Educazione alla legalità e ai diritti umani
Sedi dove è previsto il modulo	PGEE864032
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: FUORICLASSE

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



Elenco dei moduli

Modulo: Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni

Titolo: Un giardino o un orto a scuola?

Dettagli modulo

Titolo modulo	Un giardino o un orto a scuola?
Descrizione modulo	<p>Il percorso di orto/giardino didattico proposto è un progetto dinamico, flessibile e aperto che include una serie di laboratori pratici incentrati sull'educazione ambientale, sulle scienze e l'educazione alimentare.</p> <p>Coltivazione dell'orto/giardino: le classi coinvolte ne cureranno la lavorazione del terreno, concimazione, semina, annaffiatura, diradamenti, scerbatura, raccolta; la scelta di coltivazione, le semine o i trapianti e lo sviluppo degli ortaggi fino alla raccolta. Pulizia della superficie/Area da coltivare: dalle foglie in autunno e inverno, dalle erbe in primavera ed estate.</p> <p>Le attività di giardinaggio e di coltivazione dell'orto si svolgeranno secondo un calendario stabilito precedentemente con la componente docente impegnata nel progetto, per tutta la durata dell'anno scolastico e anche durante ove possibile durante l'estate. In classe e in altri momenti durante l'orario settimanale, verranno svolte attività complementari di sostegno, approfondimento e cura del giardino/orto.</p>
Data inizio prevista	01/03/2022
Data fine prevista	30/06/2022
Tipo Modulo	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni
Sedi dove è previsto il modulo	PGEE864032
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Un giardino o un orto a scuola?

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

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: RipartiAMO in sicurezza

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



Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
#traibanchidiscuola, giornale scolastico on line	€ 5.082,00
SOS COMPETENZE	€ 5.082,00
Scriviamo in libertà	€ 5.082,00
Comunicare e raccontare con strumenti digitali – Storytelling didattico	€ 5.082,00
Il Latino come un gioco	€ 5.082,00
Laboratorio di lingua e cultura latina	€ 5.082,00
A trip 2 London	€ 5.082,00
SPERIMENTIAMO.... LE SCIENZE	€ 5.082,00
MATEMATICA IN GIOCO	€ 5.082,00
ESCAPE SCHOOL	€ 5.082,00
CODI...AMO!	€ 5.082,00
Progettazione e stampa: il monogramma	€ 5.082,00
L'ora del codice: dagli schemi del passato alla programmazione del futuro	€ 5.082,00
Conoscere il territorio umbro in...bicicletta #1	€ 5.082,00
Conoscere il territorio umbro in...bicicletta#2	€ 5.082,00
Vivere il territorio consapevolmente	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 81.312,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza alfabetica funzionale

Titolo: #traibanchidiscuola, giornale scolastico on line

Dettagli modulo

Titolo modulo	#traibanchidiscuola, giornale scolastico on line
Descrizione modulo	Il progetto #traibanchidiscuola, giornale scolastico on line ha un duplice scopo: occuparsi di tematiche di cittadinanza digitale, in particolare come educazione ai media e al riconoscimento delle fake news; fornire agli studenti gli strumenti per poter collaborare all'interno di una redazione giornalistica scolastica e scrivere articoli di vario genere. Durante gli incontri si svolgeranno attività laboratoriali, in cui agli studenti verranno fornite le competenze anche per utilizzare strumenti digitali utili per la realizzazione di un giornale scolastico e verrà insegnato loro come costruire e gestire un sito. Il progetto prevede, se sarà possibile, la visita a una vera e propria Redazione giornalistica.
Data inizio prevista	01/10/2021



Data fine prevista	30/06/2022
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	PGMM86401V
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: #traibanchidiscuola, giornale scolastico on line

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 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza alfabetica funzionale

Titolo: SOS COMPETENZE

Dettagli modulo

Titolo modulo	SOS COMPETENZE
Descrizione modulo	<p>Lo scopo dell'attività è creare situazioni complesse e problematiche vicine alla realtà e al vissuto dei ragazzi che possano essere risolte mettendo in campo conoscenze e abilità già acquisite nella pratica didattica. Si tratta di mettere alla prova gli studenti su compiti contestualizzati e specifici che non ammettano un'unica e definita risoluzione, ma che possano essere svolti da diverse prospettive e punti di vista, nell'ottica del problem posing, del problem solving in una dimensione multidisciplinare.</p> <p>Il percorso è volto allo sviluppo della competenza imprenditoriale attraverso il potenziamento di competenze trasversali e decisionali attingendo informazioni da diversi ambiti disciplinari imparando a ragionare in modo più ampio, aperto e critico.</p> <p>La risoluzione della situazione-problema (compito di realtà) costituisce il prodotto finale del percorso.</p>
Data inizio prevista	01/10/2021
Data fine prevista	30/06/2022
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	PGMM86401V
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SOS COMPETENZE

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 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza alfabetica funzionale

Titolo: Scriviamo in libertà

Dettagli modulo

Titolo modulo	Scriviamo in libertà
Descrizione modulo	Il progetto partirà dalla lettura del libro "Il Piccolo Principe". La lettura avverrà sia da parte dell'insegnante, sia con l'ausilio della LIM, attraverso la voce narrante di Anna Forlivesi e i suoi acquerelli. Lo scopo della lettura sarà coinvolgere emotivamente i bambini, educarli all'ascolto e alla riflessione, alla comprensione del linguaggio simbolico e metaforico, arricchire il loro vocabolario ed insegnargli ad apprezzare e mettere in pratica i valori principali della vita. La comprensione e la rielaborazione del testo avverrà attraverso disegni, didascalie, riflessioni collettive ed individuali, poesie e giochi linguistici.
Data inizio prevista	01/11/2021
Data fine prevista	28/02/2022
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	PGEE864032
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Scriviamo in libertà

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 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza alfabetica funzionale

Titolo: Comunicare e raccontare con strumenti digitali – Storytelling didattico

Dettagli modulo

Titolo modulo	Comunicare e raccontare con strumenti digitali – Storytelling didattico
Descrizione modulo	<p>Lo sviluppo delle competenze linguistiche richiede pratiche immersive, meno cristallizzate e tradizionali quali spiegazione, interrogazione, compito scritto in classe, ma sempre più orientate sulla funzione euristica della lingua e all'esplorazione cognitiva della realtà. In particolare, il laboratorio si concentra su:</p> <ul style="list-style-type: none"> - le diverse modalità di comprensione dei testi per analizzarli e commentarli, per studiarli o ancora per usarli nelle proprie attività di scrittura anche in occasioni reali; - lo sviluppo delle abilità dell'ascolto e del parlato, spesso trascurate nell'insegnamento dell'italiano, con interventi focalizzati sulle situazioni comunicative, aspetti di relazione, aspetti di contenuto nella comunicazione in classe, anche attraverso un'impostazione dialogica della lezione. <p>I partecipanti utilizzeranno programmi quali Book Creator, Powtoon, PixtonEdu, Google My Maps, ScratchJr, per creare storie, fumetti, narrazioni e rielaborazioni di esperienze didattiche.</p>
Data inizio prevista	01/06/2022
Data fine prevista	30/06/2022
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	PGEE864021
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Comunicare e raccontare con strumenti digitali – Storytelling didattico

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



Elenco dei moduli

Modulo: Competenza multilinguistica

Titolo: Il Latino come un gioco

Dettagli modulo

Titolo modulo	Il Latino come un gioco
Descrizione modulo	Con il progetto "Il latino come un gioco" si intende introdurre gli studenti delle classi seconde alla conoscenza della lingua latina e dei suoi profondi legami con quella italiana. Oltre alle strutture grammaticali del latino, infatti, sarà dato ampio spazio alle riflessioni sul lessico, l'etimologia per "scoprire" e comprendere meglio la lingua italiana. Il corso non prende in considerazione solo le competenze linguistiche, ma anche quelle digitali, infatti le attività verranno svolte secondo la logica della gamification, al fine di coinvolgere maggiormente i partecipanti e, attraverso attività laboratoriali, renderli partecipi dell'utilizzo di app, piattaforme e strumenti digitali per creare contenuti. Il prodotto finale vedrà la realizzazione di un sito dedicato, realizzato tramite Google Sites.
Data inizio prevista	01/11/2021
Data fine prevista	30/06/2022
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	PGMM86401V
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Il Latino come un gioco

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza multilinguistica

Titolo: Laboratorio di lingua e cultura latina

Dettagli modulo

--	--



Titolo modulo	Laboratorio di lingua e cultura latina
Descrizione modulo	Il laboratorio mira ad assicurare agli studenti la possibilità di acquisire gli elementi basilari della lingua latina al fine di agevolare l'inizio di un eventuale percorso liceale e di riscoprire, attraverso il linguaggio, in tutti i suoi aspetti (lessicale, morfologico e sintattico), le origini del nostro patrimonio culturale, riflettendo sulla sua evoluzione. Tale percorso dovrà consentire, quindi, di comprendere che la lingua è un sistema in continua evoluzione, di riconoscere il rapporto esistente tra evoluzione linguistica e situazione storico-sociale e riflettere sui valori e gli ideali dei popoli antichi. Le attività proposte si raccorderanno con gli argomenti e contenuti della grammatica italiana in maniera tale da favorire le competenze analitiche dei ragazzi e la loro consapevolezza metalinguistica.
Data inizio prevista	01/11/2021
Data fine prevista	28/02/2022
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	PGMM86401V
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Laboratorio di lingua e cultura latina

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 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza multilinguistica
Titolo: A trip 2 London

Dettagli modulo

Titolo modulo	A trip 2 London
----------------------	-----------------



Descrizione modulo	A livello internazionale sono note le potenzialità delle tecnologie digitali per l'apprendimento linguistico. Mobile, social networks, community permettono interazioni con native speaker, attività collaborative di lettura e scrittura sono possibili con blog, wiki ed editor condivisi. A tal proposito diventa necessario promuovere nel laboratorio una didattica in cui l'attuazione dell'approccio comunicativo sia potenziato dal mobile e dal web 2.0. Un giornalino online, una guida della città si possono realizzare collaborativamente grazie agli strumenti citati. L'attività inizierà nel laboratorio e proseguirà in altri spazi fisici e virtuali, ridefinendo e ampliando il concetto di ambiente di apprendimento e modalità di interazione.
Data inizio prevista	01/01/2022
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	PGEE864032
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: A trip 2 London

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

Elenco dei moduli

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

Titolo: SPERIMENTIAMO.... LE SCIENZE

Dettagli modulo

Titolo modulo	SPERIMENTIAMO.... LE SCIENZE
----------------------	------------------------------



Descrizione modulo	<p>Secondo le Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'Unione Europea del 2006, la competenza in campo scientifico è "La capacità e la disponibilità ad usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo conclusioni che siano basate su fatti comprovati". Il metodo laboratoriale è fondamentale per il raggiungimento dei traguardi relativi alle competenze in campo scientifico al termine della scuola secondaria di primo grado, infatti "L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi utilizzando le conoscenze acquisite". Il metodo laboratoriale contribuisce alla costruzione del pensiero razionale e logico, fondamentale per capire il complesso mondo delle scienze sperimentali, permette di sviluppare atteggiamenti di curiosità nel guardare il mondo, stimola a formulare domande, anche sulla base di ipotesi personali, a trovare spiegazioni e soluzioni, individuare aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produrre rappresentazioni e schemi, elaborare modelli.</p> <p>Lo scopo delle attività di questo laboratorio è condividere obiettivi e tappe del percorso di studi delle diverse discipline scientifiche all'interno del curriculum del triennio; ideare, progettare e realizzare semplici esperimenti di laboratorio, fare osservazioni in aula, mediante gli strumenti di microscopia ottica e l'utilizzo di supporti multimediali, e osservazioni sul territorio. Inoltre progettare e realizzare percorsi che prevedano diversi livelli di coinvolgimento, favorendo il lavoro collettivo ma anche individuale e in piccoli gruppi, alternando situazioni di learning by doing</p>
Data inizio prevista	01/11/2021
Data fine prevista	30/06/2022
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	PGMM86401V
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SPERIMENTIAMO... LE SCIENZE

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Titolo: MATEMATICA IN GIOCO

Dettagli modulo



Titolo modulo	MATEMATICA IN GIOCO
Descrizione modulo	Si offrirà ai bambini, attraverso "giochi didattici", l'opportunità di avvicinarsi alla matematica in maniera concreta, coinvolgente e piacevole, affinché ognuno superi paure e preconcetti e sia stimolato a "mettersi in gioco": sarà un'occasione per acquisire nuove competenze e scoprire divertendosi che l'errore può trasformarsi in una risorsa.
Data inizio prevista	01/12/2021
Data fine prevista	31/01/2022
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	PGEE864021
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MATEMATICA IN GIOCO

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

Elenco dei moduli

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

Titolo: ESCAPE SCHOOL

Dettagli modulo

Titolo modulo	ESCAPE SCHOOL
Descrizione modulo	<p>Il Progetto che abbiamo pensato di proporre si basa sulla realizzazione di uno scenario di gioco immersivo, l'escape room: un'attività di logica di gruppo basata su una sequenza di enigmi da risolvere e codici da cifrare.</p> <p>Le sue caratteristiche la rendono particolarmente avvincente: un'avventura interessante per stimolare la motivazione di bambini e ragazzi, trasformando l'apprendimento in un'esperienza coinvolgente.</p> <p>Vi sono numerose ragioni pedagogiche e didattiche che fanno dell'escape game un'esperienza altamente educativa, prima fra tutte è l'approccio valido e accattivante all'apprendimento. Ad esso è anche strettamente connesso lo sviluppo delle cosiddette competenze trasversali o soft skills; grazie a questo tipo di esperienze, infatti, gli studenti sviluppano l'attenzione ai dettagli, il pensiero laterale, il problem solving e la capacità di collaborare, ma anche l'abilità di gestione del tempo e la flessibilità.</p>
Data inizio prevista	01/09/2021



Data fine prevista	30/06/2022
Tipo Modulo	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	PGEE86401X
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ESCAPE SCHOOL

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 €

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

Dettagli modulo

Titolo modulo	CODI...AMO!
----------------------	-------------



Descrizione modulo	<p>Per essere cittadini informati e responsabilizzati, la prossima generazione di studenti ha bisogno di comprendere "il mondo digitale" in cui vivono e non subirlo passivamente. Lo sviluppo del pensiero computazionale consente di pensare in modo critico non solo ai benefici di determinate tecnologie, ma anche ai potenziali danni e alle implicazioni etiche. "Il pensiero computazionale è l'insieme dei processi mentali coinvolti nella formulazione dei problemi e delle loro soluzioni in modo che le soluzioni siano rappresentate in una forma che può essere efficacemente eseguita da un agente di elaborazione delle informazioni". (Cuny, Snyder & Wing, 2010). Scopo del Progetto è educare gli alunni all'utilizzo del pensiero computazionale per migliorare le capacità di problem solving e dare impulso alle STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Maths). Saranno realizzate semplici esperienze di Coding, come attività trasversali, sfruttando anche i percorsi proposti dal progetto "Programma il futuro", e le risorse disponibili su Code.org. Il percorso consentirà agli alunni di imparare divertendosi e di vivere un'esperienza fortemente socializzante e di potenziare la capacità di ipotizzare soluzioni.</p>
Data inizio prevista	01/09/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PGMM86401V
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CODI...AMO!

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale

Titolo: Progettazione e stampa: il monogramma



Dettagli modulo

Titolo modulo	Progettazione e stampa: il monogramma
Descrizione modulo	Un aspetto centrale della pedagogia del tinkering è l'idea di un "projectory" ovvero di "progetto" e "traiettoria". Il percorso laboratoriale si basa su esplorazione e sperimentazione con l'utilizzo di materiali di riciclo e di strumenti di fablab. Facendo uso di vari materiali, gli studenti sono incoraggiati a realizzare progetti attraverso i quali si sviluppano le abilità come la creatività, la comunicazione e lavoro di gruppo, inventando soluzioni e mettendo alla prova le loro creazioni, anche per divertirsi, utilizzando spesso materiali di riciclo, con lo sviluppo delle attività di manipolazione, e strumenti per il making (stampanti 3d).
Data inizio prevista	01/07/2021
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PGMM86401V
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Progettazione e stampa: il monogramma

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 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale

Titolo: L'ora del codice: dagli schemi del passato alla programmazione del futuro

Dettagli modulo

Titolo modulo	L'ora del codice: dagli schemi del passato alla programmazione del futuro
----------------------	---



Descrizione modulo	<p>Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici.</p> <p>L'obiettivo generale del progetto è quello di introdurre e sviluppare il PENSIERO COMPUTAZIONALE ovvero la capacità di elaborare concetti e risolvere problemi, via via sempre più complessi, in forma algoritmica.</p> <p>Si parte dalle attività non connesse (ATTIVITA' UNPLUGGED) realizzate su carta quadrettata (pixel art), su tela (punto croce), giochi ecc... per arrivare alle attività connesse (ATTIVITA' PLUGGED) processando non più le istruzioni una per volta ma utilizzando delle funzioni che inglobino più istruzioni, testando la necessità e la convenienza d'uso direttamente e facendo esperienza di correzione degli errori (debugging) attraverso il controllo delle operazioni.</p>
Data inizio prevista	01/06/2022
Data fine prevista	30/06/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PGEE864032
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: L'ora del codice: dagli schemi del passato alla programmazione del futuro

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 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Titolo: Conoscere il territorio umbro in...bicicletta #1

Dettagli modulo

Titolo modulo	Conoscere il territorio umbro in...bicicletta #1
----------------------	--



Descrizione modulo	<p>In tutta sicurezza, gli alunni abbineranno la bellezza di poter fare sana attività fisica nell'ambiente e vivranno esperienze significative e formative visitando le aziende agricole del territorio. Gli alunni con Tutor ed esperto si ritroveranno presso l'area verde di Strozzacapponi, dove a fine mattinata è possibile anche lasciare in custodia le bici, da lì è possibile direttamente intraprendere dei percorsi ciclabili e numerose strade bianche per raggiungere le diverse mete giornaliere. Le uscite giornaliere saranno nell'ordine di 5/6 km all'andata e altrettanti al ritorno, affrontati ad un ritmo di facile passeggiata. Ogni giorno i ragazzi potranno fare in prima persona un'esperienza diversa presso le strutture e i luoghi di destinazione: visitare allevamenti e maneggi, visitare orti e coltivazioni, conoscere le tecniche di mungitura, seguire il processo di produzione della ricotta e dei formaggi, ecc.</p> <p>Altri giorni saranno organizzati attività sportive con la mountain bike: BIKE-O (orienteering in bicicletta); semplici Gimkane, Prove di regolarità; ecc.</p> <p>Gli alunni dovranno essere dotati di: Mountain bike, casco di sicurezza, giubbino fluorescente. Dovranno portare con sé: zainetto, acqua, merenda.</p>
Data inizio prevista	01/07/2021
Data fine prevista	31/07/2021
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	PGMM86401V
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Conoscere il territorio umbro in...bicicletta #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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Titolo: Conoscere il territorio umbro in...bicicletta#2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Conoscere il territorio umbro in...bicicletta#2
----------------------	---



Descrizione modulo	<p>In tutta sicurezza, gli alunni abbineranno la bellezza di poter fare sana attività fisica nell'ambiente e vivranno esperienze significative e formative visitando le aziende agricole del territorio. Gli alunni con Tutor ed esperto si ritroveranno presso l'area verde di Strozzacapponi, dove a fine mattinata è possibile anche lasciare in custodia le bici, da lì è possibile direttamente intraprendere dei percorsi ciclabili e numerose strade bianche per raggiungere le diverse mete giornaliere. Le uscite giornaliere saranno nell'ordine di 5/6 km all'andata e altrettanti al ritorno, affrontati ad un ritmo di facile passeggiata. Ogni giorno i ragazzi potranno fare in prima persona un'esperienza diversa presso le strutture e i luoghi di destinazione: visitare allevamenti e maneggi, visitare orti e coltivazioni, conoscere le tecniche di mungitura, seguire il processo di produzione della ricotta e dei formaggi, ecc.</p> <p>Altri giorni saranno organizzati attività sportive con la mountain bike: BIKE-O (orienteering in bicicletta); semplici Gimkane, Prove di regolarità; ecc.</p> <p>Gli alunni dovranno essere dotati di: Mountain bike, casco di sicurezza, giubbino fluorescente. Dovranno portare con sé: zainetto, acqua, merenda.</p>
Data inizio prevista	01/07/2021
Data fine prevista	31/07/2021
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Sedi dove è previsto il modulo	PGMM86401V
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Conoscere il territorio umbro in...bicicletta#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 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Titolo: Vivere il territorio consapevolmente

Dettagli modulo

Titolo modulo	Vivere il territorio consapevolmente
----------------------	--------------------------------------



Descrizione modulo	Il progetto mira a rafforzare le azioni di educazione alla cittadinanza attiva al fine di promuovere negli alunni la formazione di una coscienza civile e del senso di appartenenza al territorio. I nostri alunni vivono in un contesto territoriale sempre più globale, molte volte fatto da relazioni virtuali e sempre meno legate al territorio. Il presente progetto ha dunque l'obiettivo di favorire la conoscenza del luogo in cui si vive per dar vita a buoni cittadini capaci di rispettare e valorizzare il territorio.
Data inizio prevista	01/01/2022
Data fine prevista	31/08/2022
Tipo Modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Sedi dove è previsto il modulo	PGEE864032
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Vivere il territorio consapevolmente

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



Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Per una scuola di tutti	€ 15.246,00
RipartiAMO in sicurezza	€ 81.312,00
TOTALE PROGETTO	€ 96.558,00

Avviso	0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità (Piano 1050032)
Importo totale richiesto	€ 96.558,00
Massimale avviso	€ 100.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	
Data Delibera collegio docenti	-
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	
Data Delibera consiglio d'istituto	-
Data e ora inoltro	18/05/2021 16:07:10
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo/rendiconto relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>Teatro tra i banchi di scuola</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione alla legalità e ai diritti umani: <u>FUORICLASSE</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione dei beni comuni: <u>Un giardino o un orto a scuola?</u>	€ 5.082,00	



	Totale Progetto "Per una scuola di tutti"	€ 15.246,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>#traibanchidiscuola</u> , <u>giornale scolastico on line</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>SOS</u> <u>COMPETENZE</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Scriviamo in libertà</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Comunicare e</u> <u>raccontare con strumenti digitali – Storytelling didattico</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Il Latino come un gioco</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Laboratorio di lingua e</u> <u>cultura latina</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>A trip 2 London</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>SPERIMENTIAMO.... LE</u> <u>SCIENZE</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>MATEMATICA IN GIOCO</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>ESCAPE SCHOOL</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>CODI...AMO!</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Progettazione e stampa: il</u> <u>monogramma</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>L'ora del codice: dagli schemi del</u> <u>passato alla programmazione del futuro</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Conoscere il territorio umbro</u> <u>in...bicicletta #1</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Conoscere il territorio umbro</u> <u>in...bicicletta#2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: <u>Vivere il territorio consapevolmente</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "RipartiAMO in sicurezza"	€ 81.312,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 96.558,00	€ 100.000,00