



Candidatura N. 48289 2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	S.M. G. CARDUCCI - SAN CATALDO
Codice meccanografico	CLMM029001
Tipo istituto	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
Indirizzo	VIALE INDIPENDENZA, 24
Provincia	CL
Comune	San Cataldo
CAP	93017
Telefono	0934586261
E-mail	CLMM029001@istruzione.it
Sito web	www.carduccisancataldo.it
Numero alunni	764
Plessi	CLMM029001 - S.M. G. CARDUCCI - SAN CATALDO



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 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO Area 5. ORIENTAMENTO STRATEGICO E ORGANIZZAZIONE DELLA SCUOLA Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Promozione dell'equità di genere nel completamento dei moduli e promozione dell'inclusione delle allieve alle discipline Stem Integrazione di tecnologie e contenuti digitali nella didattica (anche prodotti dai docenti) e/o produzione di contenuti digitali ad opera degli studenti Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 48289 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Un robot di nome Teseo	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	ROBOEDU2.0 – La tecnologia al servizio dell'apprendimento	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Learning by coding	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Making a new reality	€ 4.977,90
Competenze di cittadinanza digitale	Uno nessuno centomila: l'identità digitale non è virtuale!	€ 4.977,90
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.889,50

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: Making a civilization program

Descrizione progetto

Il progetto "Making a civilization program" si propone di avvicinare gli alunni al linguaggio della programmazione, attraverso il coding e le sue applicazioni nella robotica, in un contesto creativo, originale e legato al "fare", quale quello del making, sullo sfondo dell'integrazione con i contenuti della cittadinanza digitale. L'articolazione dei moduli, infatti, prevede che gli alunni imparino a impostare il rapporto tra uomo-macchina non come semplici fruitori passivi, ma come individui pensanti capaci di programmare la macchina (computer, robot o una nuova invenzione creata dagli alunni-maker) che diventa umanizzata e capace di veicolare valori di civiltà; il tutto in uno scenario ludico, per stimolare la curiosità e la passione per l'apprendimento. Il coding, la robotica educativa e il making porranno le condizioni per un apprendimento costruttivo, collaborativo, intenzionale e riflessivo, che coniuga il fare con il pensare. Particolare attenzione sarà rivolta ai rischi all'etica nell'uso della tecnologia, mediante il modulo sul cyberbullismo. L'obiettivo del progetto in definitiva è quello di rendere gli alunni sempre più consapevoli delle loro potenzialità rispetto alle "cose", affinché non si facciano manipolare da esse, ma diventino individui attivi e responsabili, programmatori e costruttori di nuove idee, di nuove cose, di un nuovo mondo in cui vivranno.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Nel territorio si rileva una diffusione poco capillare della cultura a livello extrascolastico. Nonostante le iniziative che diffondono la cultura sportiva siano in aumento, la presenza di spazi ed attrezzature per il tempo libero e di centri di aggregazione giovanile funzionali alla crescita, è carente. Le iniziative di continuità orizzontale e verticale avviate con le altre scuole, nonché con enti ed associazioni presenti nel territorio, sono ancora modeste. A ciò si aggiunge un alto tasso di disoccupazione e sottoccupazione, la presenza di droga e di delinquenza minorile.

Un'alta percentuale delle famiglie del territorio fornisce ai ragazzi (anche più piccoli) un cellulare con connessione internet, ma non è in grado di orientare i propri figli verso un uso responsabile degli smartphone e del web. La maggior parte degli studenti infatti usa con regolarità la rete, ma lo fa per lo più utilizzando applicazioni per video games, di cui sono massivi fruitori, e usando i social network in modo poco consapevole e passivamente, dimostrando di non possedere quelle competenze digitali di base che consentirebbero loro un uso responsabile e creativo degli strumenti tecnologici, condizioni necessarie all'esercizio della cittadinanza digitale.

Obiettivi del progetto

Indicare quali sono gli obiettivi generali e gli obiettivi formativi specifici perseguiti dal progetto con riferimenti al PON "Per la scuola" 2014-2020.

Gli obiettivi del progetto "Making a civilization program" sono:

- Sperimentare approcci innovativi, in grado di superare la dimensione trasmissiva dei saperi con la didattica attiva e l'apprendimento attraverso la pratica in situazioni concrete;
- valorizzare lo spirito d'iniziativa per affrontare in coinvolgente lo sviluppo del pensiero logico e computazionale, della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale".
- promuovere gli elementi fondamentali per l'introduzione alle basi della programmazione e delle competenze collegate all'informatica;
- rafforzare la capacità di analisi e risoluzione dei problemi e l'utilizzo di strumenti e metodi propri del pensiero computazionale, attraverso tecnologie digitali, attività *unplugged*, esperienze di *making* e robotica educativa;
- promuovere la consapevolezza delle norme sociali e giuridiche (Diritti della Rete);
- educare all'uso critico e consapevole dei media e della Rete, contrastare il *cyberbullismo* e ogni forma di discriminazione;
- stimolare la creatività e la produzione digitale, sperimentando possibilità di interazione tra fisico e digitale.
- Rendere accattivanti le discipline STEM per potenziare in modo efficace le competenze scientifico-tecnologiche;
- Valorizzare la scuola come comunità attiva e aperta al territorio;
- Garantire l'apertura pomeridiana della scuola per la realizzazione di percorsi modulari a classi aperte funzionali all'innalzamento del successo scolastico di tutti gli alunni.



Caratteristiche dei destinatari

Indicare, ad esempio, in che modo è stata sviluppata una analisi dei bisogni e un'individuazione dei potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto.

Il progetto si rivolge alle studentesse e gli studenti che devono migliorare i loro livelli di competenze chiave, in particolare le competenze logiche (capacità di astrazione, di analisi e organizzazione dei dati in una sequenza rigorosa, capacità di trovare una soluzione efficace a un problema), le competenze legate alla creatività digitale (capacità di lavorare in gruppo per un obiettivo comune, capacità di ripensare e riprogrammare gli oggetti, capacità di affrontare una sfida in modo creativo e originale) e alla cittadinanza digitale (saper proteggersi dalle insidie della Rete ed usare la propria identità digitale in modo critico e consapevole). La scelta degli alunni destinatari verrà operata tenendo conto sia di tali indicatori che dei dati emersi nell'anno scolastico precedente e delle segnalazioni provenienti dai consigli di classe. Altro criterio di selezione saranno i dati acquisiti dalle prove comuni per classi parallele. La scelta di tale target, quindi, identifica gli alunni con carenze nelle competenze di base dovute a uno svantaggio sociale o culturale, con un basso livello di autostima o disadattamento nelle relazioni sociali, affinché la tecnologia, integrata in modo trasversale ai temi della cittadinanza, sia per loro un'opportunità per esprimere sé stessi, per ridurre il divario tra le studentesse e gli studenti nelle discipline STEM e per modificare il setting di apprendimento in modo da renderlo più coerente con i nuovi linguaggi comunicativi.

Apertura della scuola oltre l'orario

Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, di sera, di sabato, nel periodo estivo.

Il progetto ha caratteristiche particolarmente innovative rispetto alla didattica tradizionale, pertanto verranno adattati gli spazi esistenti, attraverso una disposizione diversa degli arredi scolastici, al fine di consentire agli alunni di operare e muoversi in funzione delle attività previste.

I normali tempi di apertura della scuola saranno rivisitati e adeguati alle suddette attività. Un'organizzazione straordinaria del personale ATA permetterà così di utilizzare, in maniera funzionale, gli spazi scolastici in orario pomeridiano, rimodulati per rispondere alle esigenze derivanti dai diversi approcci operativi.

La scansione oraria dei moduli e la loro propedeuticità impone che l'orario pomeridiano venga esteso a tutta la durata del progetto.

Anche il cortile esterno dovrà essere utilizzato per permettere lo svolgimento di quelle attività che non è possibile realizzare in ambienti chiusi.



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 S.M. G. CARDUCCI - SAN
CATALDO (CLMM029001)

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni

Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti - Scuole, Università e/o Enti pubblici o privati - con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, e con quali finalità (messa a disposizione di spazi e/o strumentazioni, condivisione di competenze, volontari per la formazione, ecc...).

La didattica dei moduli si basa sullo scambio di esperienze di crescita vissute che saranno elaborate dall'istituzione scolastica proponente, da altre agenzie educative presenti sul territorio e che saranno complementari al percorso proposto. Tramite le competenze di ciascun "operatore" identificato, s'intende raggiungere il miglioramento della qualità della didattica innanzitutto nelle metodologie d'apprendimento e di coinvolgimento degli allievi. Esse saranno promosse da tutti i partner coinvolti, che metteranno a disposizione il loro know-how per integrare i normali protocolli di apprendimento, amplificando la creatività dell'allievo e stimolando nuove abilità, facilitandone un uso indipendente e spontaneo. Il progetto si sviluppa in rete con il Comune di San Cataldo che contribuirà fornendo siti formativi e di ritrovo per la realizzazione di manifestazioni che coinvolgeranno la cittadinanza, quali la Biblioteca e il Cine-Teatro che diverranno "nuove aule" dove imparare l'arte del vivere attraverso proposte alternative. Significativa sarà la collaborazione con il Secondo Circolo Didattico di San Cataldo con cui si creerà una sinergia rilevante in relazione all'interscambio esperienziale con alunni/tutor delle due scuole di grado diverso.



Metodologie e Innovatività

Indicare, ad esempio: per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodologie/strategie didattiche saranno applicate nella promozione della didattica attiva (ad es. Tutoring, Peer-education, Flipped classroom, Debate, Cooperative learning, Learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning, ecc.) e fornire esempi di attività che potranno essere realizzate; quali strumenti (in termini di ambienti, attrezzature e infrastrutture) favoriranno la realizzazione del progetto; quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio (ad es. numero di studenti coinvolti; numero di famiglie coinvolte, ecc.).

La metodologia di progettazione parte dall'analisi dei fabbisogni formativi degli allievi destinatari e dalla congruenza con le attività proposte nel PTOF. Le metodologie saranno innovative e inclusive, valide ed efficaci nel promuovere l'acquisizione delle competenze di base e il benessere emotivo-motivazionale degli alunni. Saranno utilizzati: - Il cooperative learning e il pair work per favorire l'interazione tra gli allievi per il raggiungimento di un obiettivo comune. - Il Debate, per esprimere la propria opinione e riflettere sul percorso svolto, argomentando su tematiche di carattere etico e scientifico. - Learning by doing, cioè imparare attraverso situazioni concrete in cui il "fare" non sarà meccanico, ma guidato da un'analisi di pensiero - - Brain storming, per portare lo studente a trovare soluzioni alternative a problematiche di vario genere.

- Problem solving, per sviluppare un forte senso critico, ragionando sulla molteplicità di soluzioni che scaturiscono da un problema. - Project work, per sviluppare la capacità di operare scelte mature e consapevoli, attraverso la creazione di un progetto, lavorando in un team, - la metodologia "Tinkering" basata sul trinomio "Think-Make-Improve" che prevede una prima fase di progettazione, una seconda fase operativa di prototipazione e una fase

finale di verifica e miglioramento di quanto fatto. Alla fine dei percorsi verranno realizzate delle mostre dei lavori svolti, coinvolgendo le famiglie e la comunità cittadina.



Coerenza con l'offerta formativa

Indicare, ad esempio, se il progetto ha connessioni con progetti già realizzati o in essere presso la scuola e, in particolare, se il progetto si pone in continuità con altri progetti finanziati con altri azione del PON-FSE, PON-FESR, PNSD, Piano Nazionale Formazione

La Scuola opera da diversi anni in collaborazione con il SERT e la polizia postale per educare alla cittadinanza digitale, diffondendo tra i genitori e i ragazzi una maggiore consapevolezza nell'uso dei social network e del WEB, con particolare riguardo alla protezione della identità personale, alla prevenzione di forme di cyberbullismo e all'attendibilità-affidabilità dell'informazione fornita attraverso Internet.

In relazione al PNSD, la scuola si è impegnata altresì per la diffusione del pensiero computazionale attraverso la realizzazione di attività di coding in diverse classi e la partecipazione con successo al concorso Codi_amo (A.S. 2015-2016), nonché il coinvolgimento di tutte le classi (ca 750 alunni) al Codeweek4all challenge (A.S. 2016-2017).

Inoltre nell'ambito del PTOF stati realizzati progetti di innovazione didattica per rendere stimolanti e attrattive le attività scolastiche attraverso l'uso di modelli, metodi e strumenti che implicano modalità coinvolgenti per la creazione, la fruizione e l'organizzazione dei contenuti, nonché modalità di accompagnamento e valorizzazione di risultati (Flipped classroom, Digital story telling, Scratch,debate, creazione di Padlet, produzioni di video e prodotti multimediali e loro condivisione in rete o su siti e blog dedicati).

Infine, il piano di formazione della scuola è coerente e sinergico con il presente progetto, in quanto diversi docenti della scuola hanno già fruito o fruiranno di una formazione specifica.

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.

Attraverso il Peer tutoring gli alunni svolgeranno funzioni di facilitatori dell'apprendimento in favore di altri studenti coetanei e di età inferiore. Tale approccio stimolerà la creazione di relazioni sociali positive dentro l'ambiente scuola, agendo così da fattore protettivo per il rischio di assenteismo, di abbandono scolastico e contro il bullismo. Le attività progettate si realizzeranno in linea con l'approccio dell'Inclusive education: inclusione di studenti con disabilità, BES o altri svantaggi. Grazie ad esperienze collaborative gli alunni, mentre apprendono e sviluppano abilità, sono responsabilizzati a lavorare con e per i compagni svantaggiati. Gli interventi progettati presuppongono la condivisione di spazi, esperienze, competenze che ciascuno dei partecipanti pone ed offre ad altri in un'ottica di 'formatore e formato'. Le strategie previste per il coinvolgimento di destinatari in difficoltà di tipo sociale o culturale sono:

1. gruppi operativi per l'inclusione, apprendimenti e autonomia attraverso attività di socializzazione per apprendere cooperando e sperimentando, divenendo così, protagonista della crescita;
2. sostenere gli allievi nel recepire adeguatamente il giusto spirito dell'inclusione tramite strategie ispirate alla mediazione e alla comunicazione;
3. favorire relazioni di collaborazione che il percorso formativo non sia finalizzato a se stesso, ma sia spendibile nella vita pratica quotidiana;
4. sviluppare senso di autoefficacia e sentimenti di autostima.



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, quali collegamenti ha il progetto con la ricerca educativa.

Per l'analisi e la valutazione sia iniziale che in itinere, verranno predisposti mediante pollwebsite dei format da far compilare online a tutti i partecipanti. I progressi in itinere allo svolgimento del progetto saranno verificati attraverso delle rubriche di valutazione per ciascuna delle competenze da sviluppare. La rubrica infatti è lo strumento di valutazione ideale per identificare e chiarire aspettative specifiche relative ad una data prestazione e per indicare come si sono raggiunti gli obiettivi prestabiliti, quali sono stati i criteri di valutazione specificando di volta in volta adeguati descrittori dei livelli. Al fine di rendere più consapevole il percorso da seguire e per indirizzare le azioni dei partecipanti, la rubrica sarà condivisa sia con gli alunni partecipanti che con i genitori. Fondamentale sarà il confronto finale (debate) per consentire l'analisi dell'esperienza vissuta e per avere un insight di essa e del suo impatto.

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

Tutte le attività, descritte nelle varie fasi, le metodologie e i risultati del progetto saranno pubblicati sul sito web istituzionale. Il sito web permette di diffondere e condividere contenuti didattici ed educativi. Tutti coloro che vorranno replicare il progetto potranno scaricare le linee guida delle attività e conoscere tutti i consigli per ricrearla al meglio con la propria classe, in qualsiasi parte dell'Italia. La promozione di tale diffusione avverrà tramite i canali social sia della scuola che dei partner coinvolti (Facebook, blog, video tutorial su Youtube, Twitter, ecc.). Al termine del progetto la scuola organizzerà un evento pubblico al quale potranno partecipare i genitori dei ragazzi e la cittadinanza. L'evento potrà svolgersi nei locali della scuola o presso uno spazio dedicato da uno dei partner. Attraverso dimostrazioni, foto, video e racconti, i partecipanti all'evento potranno scoprire il progetto realizzato e diffondere così le buone pratiche della scuola



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.

Secondo Jonassen l'ambiente di apprendimento dovrebbe dare enfasi alla costruzione della conoscenza e non alla sua riproduzione, permettere costruzioni di conoscenze dipendenti dal contesto e favorire la costruzione cooperativa della conoscenza attraverso negoziazione sociale. E' per questo motivo che fin dalla fase di progettazione è prevista la presenza di una componente genitoriale alla quale si farà riferimento anche durante lo svolgimento del progetto. Inoltre, per rendere il progetto quanto più efficace ed efficiente possibile verrà chiesto all'inizio di ogni attività programmata, di compilare un questionario dal quale risultino in maniera chiara le aspettative dei partecipanti. I genitori parteciperanno anche al momento di 'restituzione' delle attività (debriefing) allo scopo di migliorare l'efficacia dell'azione progettuale in un'ottica di replicabilità.

Tematiche e contenuti dei moduli formativi

Indicare, ad esempio, quali tematiche e contenuti verranno affrontati nel progetto, anche con riferimento agli allegati 1 e 2 del presente Avviso e con altri progetti in corso presso l'Istituto Scolastico, e quali attività saranno previste, con particolare attenzione a quelle con un approccio fortemente esperienziale e laboratoriale

Il progetto 'Making a civilization program' si propone di sviluppare i seguenti contenuti e metodologie:

- lo sviluppo del pensiero computazionale attraverso il linguaggio della programmazione applicabile a tutte le discipline per imparare a tradurre un modello in un algoritmo con l'obiettivo di risolvere dei problemi reali, in coerenza con la partecipazione del nostro istituto a CODI-AMO e CODEWEEK4 all Challenge. Le metodologie saranno basate sul problem solving e sulla peer education tra gli alunni della scuola Primaria e Secondaria di primo grado.

- l'educazione all'uso positivo e consapevole della propria identità virtuale per proteggersi dai rischi presenti nella rete e prevenire la diffusione del *cyberbullismo*, coerentemente con le attività svolte a scuola dal Sert e dalla Polizia Postale. Partendo dall'analisi del contesto scolastico, si avvierà una riflessione sull'uso del linguaggio in internet per contrastare la violenza verbale spesso presente nei social e gli atteggiamenti di prevaricazione.

- lo sviluppo della creatività attraverso la programmazione di oggetti, ripensati diversamente rispetto alla loro funzione abituale, sfruttando le potenzialità del *making*, della robotica e della prototipizzazione digitale. Le metodologie prevedono un approccio 'hand on' fortemente laboratoriale, attraverso nuovi modelli di lavoro che prevedono cicli di miglioramento, secondo la visione *thinkering* della conoscenza.



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
Clicca su sezione F	pagine 30 -31	http://www.carduccisancataldo.gov.it/storage/002/ptof_2016-19__revisionato_2016.pdf
Codeweek	pag 31	http://www.carduccisancataldo.gov.it/storage/002/ptof_2016-19__revisionato_2016.pdf
Coding e pensiero computazionale	pag 31	http://www.carduccisancataldo.gov.it/storage/002/ptof_2016-19__revisionato_2016.pdf
Giochi matematici	Pag. 30	http://www.carduccisancataldo.gov.it/storage/002/ptof_2016-19__revisionato_2016.pdf
Sperimentando imparo	Pag 31	http://www.carduccisancataldo.gov.it/storage/002/ptof_2016-19__revisionato_2016.pdf
Sportello d'ascolto	Pag. 34	http://www.carduccisancataldo.gov.it/storage/002/ptof_2016-19__revisionato_2016.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
Adesione come partner alla proposta progettuale, mettendo a disposizione della scuola, a titolo non oneroso, di: moduli per l'introduzione del pensiero computazionale	1	Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo"	Dichiarazione di intenti	1664/C35	08/05/2017	Si
Messa a disposizione di spazi attrezzati per la realizzazione di attività, momenti dedicati alla presentazione e alla disseminazione delle attività e dei risultati del progetto.	1	Comune di San Cataldo	Dichiarazione di intenti	1663/C35	08/05/2017	Si

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
---------	--------	------------------	------------------	------------



Realizzazione di un modulo comune, nell'ottica della continuità, fra scuola del primo ciclo.	CLEE02500P 'SAN CATALDO II'	2563	03/05/20 17	Sì
Predisposizione di un modulo comune, nell'ottica della continuità verticale.	CLTD090005 'M. RAPISARDI'	2079	11/05/20 17	Sì

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

Settore	Elemento
---------	----------

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Un robot di nome Teseo	€ 4.977,90
ROBOEDU2.0 – La tecnologia al servizio dell'apprendimento	€ 4.977,90
Learning by coding	€ 4.977,90
Making a new reality	€ 4.977,90
Uno nessuno centomila: l'identità digitale non è virtuale!	€ 4.977,90
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.889,50

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo: Un robot di nome Teseo

Dettagli modulo

Titolo modulo	
Un robot di nome Teseo	



Descrizione modulo	<p>Percorso laboratoriale per lo sviluppo del pensiero computazionale, destinato a un gruppo misto di alunni di 10 anni e, in rete con il Secondo Circolo Didattico di San Cataldo. In esso si alterneranno attività laboratoriali del tipo "hands-on", per la realizzazione di compiti di realtà connessi a progettazioni concrete e pratiche di learning by doing (costruzione di modelli, percorsi, labirinti, ecc.); attività per stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale, per la realizzazione di compiti di realtà riconducibili alla robotica educativa. Esso prevede la progettazione di strutture complesse come i robot, la loro costruzione fisica utilizzando i kit in dotazione (NXT Lego) e il controllo del loro funzionamento attraverso l'uso corretto dei linguaggi di programmazione.</p> <p>Il setting formativo farà riferimento al cooperative learning come insieme di strategie attraverso le quali gli studenti apprendono in piccoli gruppi, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso. L'esperto assume un ruolo di facilitatore ed organizzatore delle attività, strutturando "ambienti di apprendimento potenziati" in cui gli studenti, favoriti da un clima relazionale positivo, trasformano ogni attività di apprendimento in un processo di "problem solving di gruppo", conseguendo obiettivi la cui realizzazione richiede il contributo personale di tutti. Le attività si articoleranno per project work in vista di prodotti di robotica da ambientare in contesti connessi allo sfondo integratore del viaggio del mito di Teseo e il Minotauro.</p> <p>Obiettivi formativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere la difficoltà di tradurre problemi reali in programmi. • Capire la necessità di strutture di programmazione formali come ripetizioni e funzioni. • Saper creare algoritmi che forniscono soluzioni pratiche. • Imparare a pensare a come risolvere un problema in molti modi diversi. • Imparare a trovare degli schemi in un processo. • Acquisire esperienze nel determinare il risultato di condizioni logiche • Interiorizzare l'idea di "astrazione". • Analizzare percorsi per trovare differenze che possono trasformare in somiglianze. • Saper utilizzare correttamente i linguaggi di programmazione per programmare un gioco. • Realizzare compiti di realtà utilizzando strategie creative: narrazioni multimediali. • Programmare un robot educativo (sul tipo Bee-bot; Set di costruzione WeDo per la realizzazione e programmazione di semplici modelli LEGO collegati a un computer; Lego Mindstorm mattoncino intelligente programmabile con software di programmazione intuitivo e facile da usare, che stimola la creatività).
Data inizio prevista	08/01/2018
Data fine prevista	08/03/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CLMM029001
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Un robot di nome Teseo

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: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: ROBOEDU2.0 – La tecnologia al servizio dell'apprendimento

Dettagli modulo

Titolo modulo	ROBOEDU2.0 – La tecnologia al servizio dell'apprendimento
Descrizione modulo	<p>DESCRIZIONE DEL MODULO</p> <p>L'impiego della robotica educativa nella scuola può essere di grande aiuto perché favorisce la realizzazione di ambienti di apprendimento in grado di coniugare scienza e tecnologia, teoria e laboratorio, studio individuale e studio cooperativo. Sulla base delle esperienze già realizzate in questa scuola, si è potuto verificare come gli alunni possono "imparare operando", attraverso l'interazione sul piano fisico e materiale (oggetti manipolabili), sul piano tecnologico (componenti attivi, ingranaggi motori, sensori), e sul piano informatico (programmazione).</p> <p>Il modulo "ROBOEDU2.0" intende trasformare il nostro approccio alla tecnologia sia nella sua quotidianità che nella nostra società oltre che nel nostro modo di vedere le cose. La robotica è la scienza che studia la connessione intelligente tra percezione ed azione applicando le conoscenze di cui dispone l'uomo che applica ad apparati meccanici ed elettronici. Essa verrà presentata a ragazzi di seconda e terza classe di livello medio-alto come una sapiente miscela di elementi di fisica, matematica e tecnologia, finalizzata alla costruzione di un modello.</p> <p>Obiettivi didattici</p> <p>L'obiettivo sarà quello di realizzare un artefatto dotato di cervello elettronico e di dispositivi sensoriali che costituisca per gli studenti un'attività complessa ma stimolante che trova le sue espressioni in una pratica laboratoriale e di sperimentazione orientate ad oggetti reali e non astratti. Sono quest'ultimi compiti che richiedono abilità pratico-costruttive, sviluppo di capacità logico-formali, una significativa attitudine all'osservazione critica e alla rielaborazione dei progetti, in un ambito necessariamente collaborativo tra i componenti il gruppo di lavoro.</p> <p>Obiettivi Formativi</p> <p>Il modulo 'ROBOEDU2.0' intende in particolare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper riconoscere la struttura essenziale di un robot; - Saper fare eseguire alla macchina semplici comandi; - Consolidare le conoscenze scientifiche degli alunni; - Aumentare la sensazione dello stare bene a scuola perché coinvolti maggiormente in attività che possono risultare avvincenti; - Stimolare interesse e curiosità di apprendere attraverso attività pratiche; - Sapere lavorare in gruppo secondo precise consegne; - Sviluppare maggiori competenze nell'uso di tecnologie di video-produzione avanzata. <p>Nel suo itinere saranno affrontate problematiche con un modesto livello di formalizzazione:;</p> <ul style="list-style-type: none"> - elementi di logica di programmazione; - analisi del linguaggio di programmazione e studio di alcuni algoritmi di media complessità; - costruzione di vari robot semoventi con sensori; - saper organizzare i dati di un problema da risolvere mediante schemi o grafici e tradurre gli algoritmi in linguaggi di programmazione; - saper individuare problematiche hardware e software in caso di funzionamento non corretto di un robot (strategie problem



	<p>solving);</p> <ul style="list-style-type: none"> - capacità di collaborazione e di lavoro in gruppo. <p>Metodologie</p> <p>E' possibile utilizzare efficacemente tecnologie non particolarmente complicate e dai costi accessibili, come i Kit Bee-Bot, Geforme Polydron, Lego –Wedo, Kit robotici Lego MindStorms.</p> <p>Risultati e monitoraggio</p> <p>Saranno valutati i seguenti indicatori per la definizione del raggiungimento degli obiettivi fissati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - acquisizione di adeguati metodi di risoluzione dei problemi ed estrinsecazione del gusto di realizzare i propri progetti, frutto della fantasia e della razionalità; - stimolazione della capacità di analisi, capacità organizzativa e capacità comunicativa utilizzando l'operatività; - acquisizione di capacità di assumere ruoli costruttivi e collaborativi all'interno del gruppo; - esprimere capacità di saper organizzare i dati del problema da risolvere (Es:cosa dovrà fare un veicolo per uscire da un recinto ? Cosa dovrà fare un veicolo per seguire una linea colorata? ecc., ecc.): - essere in grado di sviluppare le possibili strategie risolutive del problema mediante schemi o grafici utilizzando la sequenza delle istruzioni che dovranno essere impartite al robot; - essere in grado di saper individuare le problematiche software o hardware in caso di funzionamento non corretto del robot. <p>Gli studenti della scuola potranno inoltre essere coinvolti nella partecipazione di eventi che nel corso dell'attività potranno essere promossi dalla Regione Sicilia e/o da altre Regioni nell'ambito di progetti tecnologici, oltre che essere coinvolti anche nella organizzazione autonoma di mostre e workshop, aperte alla cittadinanza con allestimento di stand in cui gli alunni avranno la possibilità di ripercorrere e ricostruire le tappe più significative del lavoro sulle tecnologie innovative. Inoltre è prevista la pubblicizzazione delle varie tappe del progetto per mezzo di video.</p>
Data inizio prevista	12/01/2018
Data fine prevista	09/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CLMM029001
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ROBOEDU2.0 – La tecnologia al servizio dell'apprendimento

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: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Learning by coding

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Learning by coding
Descrizione modulo	<p>Durante il percorso gli alunni saranno aiutati a sviluppare il pensiero computazionale avendo presenti le seguenti finalità generali: porsi degli obiettivi comuni, formulare problemi, trovare il modo di risolverli, scegliere insieme la soluzione migliore considerando i limiti e le possibilità di un dato contesto.</p> <p>Il percorso sarà realizzato in più fasi e si concluderà con un evento aperto al territorio. In una prima fase gli alunni acquisiranno familiarità con la programmazione con i visual block utilizzando eventualmente le risorse messe a disposizione sul sito code.org e programma il futuro. Quindi si cimenteranno nella creazione di 'percorsi' per la realizzazione dell'evento finale, utilizzando 'procedure' e algoritmi. Durante queste due prime fasi gli alunni potranno sviluppare le metodologie che caratterizzano il pensiero computazionale, quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> -analizzare e organizzare i dati di un problema in base a criteri logici; -rappresentare i dati del problema tramite opportune astrazioni; -formulare il problema in un formato che ci permette di usare un "sistema di calcolo" (nel senso più ampio del termine, ovvero una macchina, un gruppo o una rete di umani e macchine) per risolverlo; -automatizzare la risoluzione del problema definendo una soluzione algoritmica, consistente in una sequenza accuratamente descritta di passi, ognuno dei quali appartenente ad un catalogo ben definito di operazioni di base; -identificare, analizzare, implementare e verificare le possibili soluzioni con un'efficace ed efficiente combinazione di passi e risorse (avendo come obiettivo la ricerca della soluzione migliore); -generalizzare il processo di risoluzione del problema per poterlo trasferire ad un ampio spettro di altri problemi. <p>Gli allievi saranno messi in grado di : formulare algoritmi, istruzioni condizionali/ se/ altrimenti, istruzioni annidate, creare/usare semplici funzioni.</p> <p>Gli alunni utilizzeranno il laboratorio d'informatica in attività on line di peer learning, secondo le modalità del learning by doing, lavoreranno anche in gruppi più ampi in attività unplugged, utilizzando metodologie cooperative nei quali ciascun alunno avrà un ruolo attivo e sarà co-costruttore del proprio apprendimento.</p> <p>La tipologia dell'evento finale sarà definito in itinere e vedrà coinvolti oltre, gli alunni della scuola, allievi della scuola primaria del territorio, se possibile affiancati dai loro genitori. Ciò consentirà ai ragazzi destinatari del modulo sia di superare il ruolo di 'fruitori' per divenire 'creatori' realizzando un 'prodotto' che ha un impatto sociale, sia di sperimentare concretamente che imparare a programmare significa imparare a gestire il progresso tecnologico a favore della collettività.</p>
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	20/12/2017
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CLMM029001
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Learning by coding

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: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo: Making a new reality

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Making a new reality



**Descrizione
modulo**

Il modulo "Making a new reality" si propone di integrare l'attitudine insita nei ragazzi a manipolare, smontare oggetti e sperimentare, con le tecnologie. Partendo da queste inclinazioni spontanee, il modulo stimolerà gli alunni a generare nuove idee trasferibili al mondo della produzione reale, incoraggiando gli studenti in modo creativo, attivo e coinvolgente.

Gli alunni saranno stimolati a dare una nuova "anima" alle cose, a cambiare il punto di vista rispetto alla società globale che ormai in maniera sempre più massificante attribuisce un unico significato agli oggetti, infatti il setting di apprendimento del modulo suggerirà il riuso degli oggetti, ripensati con una nuova funzione e quindi ottimizzati.

Le attività, quindi, solleciteranno una riflessione sulla natura ontologica dell'essere umano, caratterizzata dalla creatività, unicità ed originalità e dalla capacità di attribuire un significato e un valore positivo alla realtà che ci circonda.

Da questa riflessione, gli alunni, organizzati a gruppi, saranno coinvolti in una sfida per tradurre in realtà la loro inventiva, trasformando gli oggetti di facile consumo, in un prodotto finale reso "vitale" dall'integrazione della manualità con l'elettronica, software open source, la robotica e tutto ciò che stimola il loro desiderio di innovazione.

Gli obiettivi del modulo sono:

- Sviluppare la curiosità insita in ogni individuo.
- Favorire l'autonomia di pensiero.
- Aumentare il senso di fiducia nelle proprie capacità.
- Sviluppare l'accettazione del rischio e delle sfide.
- Trovare soluzioni a problemi in gruppo.
- Condividere competenze, idee, risultati e scoperte.
- Valorizzarne le proprie capacità, attitudini, competenze e il talento personale.
- Sviluppare il pensiero logico, la capacità di astrazione e il problem solving.

Contenuti

Gli alunni divisi in gruppi, dopo aver riflettuto sul significato che attribuiamo generalmente alle "cose", affronteranno una sfida per realizzare nuovi oggetti a partire da materiali di facile consumo o riciclati. A una prima fase di ideazione seguirà una fase di prototipazione con l'integrazione delle tecnologie e infine gli alunni revisioneranno il prodotto finale per valutarne la validità o apportare eventuali modifiche. A livello didattico, l'oggetto e il suo processo di creazione divengono un pretesto per mettere in atto processi di analisi e autoanalisi e di messa in pratica di conoscenze e abilità. Questo tipo di attività contribuisce alle competenze metacognitive e relazionali, al potenziamento del pensiero logico, della capacità di risoluzione dei problemi reali.

Metodologie

- Un approccio hands on learning, ossia solo smontando le cose, analizzandone il funzionamento, si possono creare cose nuove e più interessanti". Quindi si apprende modificando, "mettendoci le mani sopra", al fine di ottimizzarne l'uso e acquisire conoscenza.
- Una metodologia "tinkering", basata sul trinomio think-make-improve, articolata in una fase di ideazione, di definizione dei problemi, di studio, di brainstorming, di pianificazione; una fase di messa in pratica, di creazione, programmazione, osservazione, prototipazione; e un'ultima fase di verifica e miglioramento di quanto fatto, che può portare alla ridefinizione delle idee e del progetto iniziale.
- La collaborazione e la condivisione della conoscenza (peer education) tra gli alunni-maker affinché il dialogo tra studenti e l'influenza reciproca possa condurre i ragazzi alla reciproca guida e correzione.

Verifica e valutazione

La verifica consisterà nell'esame da parte dell'esperto dei prodotti realizzati dai vari gruppi. La valutazione terrà conto dell'originalità del prodotto finale, della condivisione delle idee e della partecipazione alle attività, della capacità di integrare gli oggetti usuali con l'elettronica e con le tecnologie, della funzionalità dell'elaborato. E' possibile prevedere che i prodotti realizzati vengano mostrati con dei video nel sito internet della scuola per essere votati dai compagni dell'istituto. Il gruppo vincitore della sfida sarà quello che avrà soddisfatto tutti i requisiti richiesti.

Data inizio prevista

01/11/2017



Data fine prevista	28/02/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CLMM029001
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Making a new reality

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: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Uno nessuno centomila: l'identità digitale non è virtuale!

Dettagli modulo

Titolo modulo	Uno nessuno centomila: l'identità digitale non è virtuale!
----------------------	--



Descrizione modulo	<p>Il modulo si articolerà in quattro fasi:</p> <p>1) In questa prima fase gli alunni partecipanti, suddivisi in piccoli gruppi, prepareranno dei questionari da somministrare online agli alunni della scuola con domande riguardanti il modo con cui Internet e i nuovi strumenti di comunicazione vengono da loro utilizzati. I dati verranno poi elaborati e tabulati.</p> <p>2) Nella seconda fase, gli alunni verranno coinvolti in un esperimento sociale: dopo aver creato una falsa identità digitale su uno dei social più utilizzati tra i giovani verrà loro richiesto di ricercare alcune informazioni online su essa nel web per visualizzarne l'impronta digitale.</p> <p>3) In questa fase, i partecipanti al modulo saranno chiamati a costruire un blog, per condividere tra pari i risultati dell'esperimento sociale, le esperienze vissute, per scambiarsi le opinioni e attingere consigli per creare identità virtuali sicure. Successivamente sarà realizzato uno spot sulla sicurezza online partendo da episodi di cronaca riguardanti vittime del web con suggerimenti su come gestire la propria identità online.</p> <p>4) L'ultima fase è quella della socializzazione dei risultati e prevede un debate finale. Obiettivi del modulo sono: - imparare ad autovalutare la propria competenza digitale per poterla continuamente consolidare; essere in grado di organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; -organizzare ed elaborare dati in un ambiente strutturato; -navigare, ricercare, filtrare dati, creando e aggiornando personali strategie di ricerca; -creare e gestire una o più identità digitali, -essere in grado di proteggere la propria reputazione; -occuparsi dei dati prodotti mediante l'uso di diversi strumenti digitali, ambienti e servizi; -potenziare l'interazione fra fisico e digitale; Verranno sviluppate tutte le competenze chiave europee.</p> <p>Metodologie: Webquest, cooperative learning, learning by doing, compiti di realtà, debate. Risultati attesi: sviluppare consapevolezza circa le potenzialità connesse alla creazione di un'identità digitale; Imparare a raccogliere, descrivere, analizzare, classificare e rappresentare dati; realizzare un prodotto finito efficace.</p> <p>Verifica e valutazione: per l'analisi e la valutazione sia iniziale che in itinere, verranno predisposti mediante pollwebsite dei format da compilare online.</p>
Data inizio prevista	01/03/2018
Data fine prevista	25/05/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CLMM029001
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Uno nessuno centomila: l'identità digitale non è virtuale!

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 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 48289)
Importo totale richiesto	€ 24.889,50
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	1698/C35
Data Delibera collegio docenti	11/05/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	1695/C35
Data Delibera consiglio d'istituto	11/05/2017
Data e ora inoltro	19/05/2017 10:39:23
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì
Si dichiara di avere la disponibilità di spazi attrezzati per lo svolgimento delle attività proposte	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Un robot di nome Teseo</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>ROBOEDU2.0 – La tecnologia al servizio dell'apprendimento</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Learning by coding</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Making a new reality</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Uno nessuno centomila: l'identità digitale non è virtuale!</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
MIUR

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

Scuola S.M. G. CARDUCCI - SAN
CATALDO (CLMM029001)

	Totale Progetto "Making a civilization program"	€ 24.889,50	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 24.889,50	€ 25.000,00