



Candidatura N. 990797 2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. CAMPLI
Codice meccanografico	TEIC82300G
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	LARGO TEMPERA
Provincia	TE
Comune	Campoli
CAP	64012
Telefono	0861553120
E-mail	TEIC82300G@istruzione.it
Sito web	www.iccampoli.gov.it
Numero alunni	565
Plessi	TEAA82301C - SCUOL CAPOLUOGO TEAA82303E - CAMPOVALANO TEAA82306N - SANT'ONOFRIO TEEE82301N - CAMPLI CAPOLUOGO TEEE82302P - CAMPOVALANO TEEE82304R - SANT'ONOFRIO TEMM82301L - SC.MEDIA SANT'ONOFRIO TEMM82302N - SC.MEDIA 'N.PALMA' CAMPLI



Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Innalzamento dei livelli di competenza delle discipline prove Invalsi, se misurabile 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. 990797 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	Mangiatoia IoT.	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Mangiatoia IoT.2	€ 5.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	A scuola di fact checking	€ 5.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	A scuola di fact checking2	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 20.328,00

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: Pensiero narrativo e computazionale: un binomio di creatività.

Descrizione progetto	Il progetto nasce dall'esigenza di coniugare coding e narrazione e si sviluppa in due percorsi che hanno come filo conduttore la strategia comunicativa dello storytelling. Questo contenuto che si va a integrare in entrambi i moduli vuole facilitare la continuità orizzontale e verticale dell'Istituto. I primi due moduli creano una sinergia e una complementarità tra coding per internet of things e la fabbricazione digitale, i successivi introducono la web literacy e il fact checking. La contaminazione dei percorsi crea quella trasversalità e quel processo interdialogico che la scuola deve necessariamente rinforzare. La componente digitale funge da ombra ed è vista come volano per la promozione sociale di alcune categorie di soggetti a rischio emarginazione. Attraverso questo progetto la scuola vuole interrogarsi sul modello di competenza digitale che intende promuovere, concependo la digital literacy come sviluppo di una forma mentis, di particolari attitudini cognitive e culturali in stretto accordo con altre competenze di base che valorizzano capacità critica, metacognizione e riflessività.
-----------------------------	---

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Il contesto cui la proposta si rivolge, è Campli, un borgo di 7209 ab. (10% stranieri) e 36 frazioni. Il territorio rientra nelle aree a rischio: alla crisi economica, aggravata dal sisma e dagli ultimi eventi meteo, consegue l'aumento della disoccupazione e delle difficoltà per le famiglie deboli. L'emergenza sismica e il degrado delle infrastrutture hanno portato all'abbandono degli spazi d'interesse pubblico; la mancanza di costruzioni antisismiche e i ripetuti eventi hanno privato il territorio di strutture idonee e rilevato la fragilità psicologica della comunità. Si registrano minori che vivono in condizioni di povertà relativa e stranieri non integrati nel contesto sociale. Manca un supporto, da parte della famiglia, nelle scelte consapevoli in termini d'istruzione e valorizzazione dei talenti: le associazioni del territorio non riescono a collaborare completamente, per scarse risorse umane e finanziarie. Nell'a.s.2015/16 il 6% degli alunni non si è iscritto all'anno successivo o ha smesso di frequentare per i propri insuccessi (4 ripetenze) o per lo scarso rendimento scolastico (risultati INVALSI sotto le medie nazionali); negli ultimi anni c'è stato un aumento di abbandoni non formalizzati nel passaggio da un anno all'altro. L'Istituto attiva progetti, non sempre efficaci per l'esiguo finanziamento che non permette un intervento continuo e sostenibile. Nonostante questo, una buona parte delle famiglie risponde positivamente alle richieste di collaborazione.



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.

Investire nelle competenze, nell'istruzione e nell'apprendimento permanente. Riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa. Miglioramento delle competenze chiave degli allievi. Miglioramento delle capacità di auto-diagnosi, auto-valutazione e valutazione della scuola e d'innovazione nella didattica. Potenziamento dell'offerta formativa. Valorizzazione della partecipazione delle famiglie al processo formativo. Creazione ambienti significativi e costruttivi attraverso esperienze di progettazione. Uso creativo, riflessivo e comunicativo di strumenti, contenuti digitali e applicazioni web per la didattica e l'apprendimento. Sviluppo del disegno manuale e grafico digitale. Passaggio dagli strumenti di narrazione verbale alla narrazione per immagini e alla narrazione animata. Crescita del pensiero computazionale per stimolare un'interazione creativa tra digitale e analogico. Discretizzazione del processo immaginifico di trasformazione di un oggetto comune in un personaggio animato, tramite la sua concreta realizzazione. Maturazione delle soft skills, in particolare il pensiero critico, le abilità di analisi, il problem solving e posing e il team work. Assunzione di atteggiamenti responsabili, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria attraverso la realizzazione di strumenti di pubblica utilità. Incremento di dinamiche relazionali positive con il fine di prevenire bullismo e cyber bullismo. Sviluppo di social network skills.

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 è rivolto alle studentesse e agli studenti della scuola del primo ciclo, coinvolti in test attitudinali e motivazionali. -Dai risultati delle prove invalsi emergono le seguenti criticità e pertanto i reali bisogni e i potenziali destinatari: i risultati delle classi quinte sono inferiori a quelli ottenuti a livello regionale, macroareale e nazionale in italiano e in matematica; il punteggio in matematica delle classi terze della scuola secondaria di primo grado si colloca a livelli inferiori rispetto alla media regionale e nazionale; nelle classi quinte si ha una percentuale superiore di alunni che si situano a livello 1 sia in italiano che in matematica; le disparità tra gli alunni meno dotati e quelli più dotati soprattutto in matematica sono in aumento nel corso della loro permanenza a scuola. -Il plesso di S.Onofrio, dove vive la maggior parte delle famiglie immigrate, presenta un alto tasso di alunni non italofofoni che sono coinvolti con fatica nelle attività con un conseguente rischio di esclusione, episodi di bullismo e livelli di apprendimento inferiori alla media. -Tutti i plessi faticano ad attivare forme di continuità concreta e potrebbero con questo bando realizzare percorsi curricolari in verticale/orizzontale. -Le sedi, colpite fisicamente dal sisma, appaiono essere particolarmente in difficoltà nell'attivare modalità di formazione innovativa, pertanto il progetto è un modo per sostenerle ed affiancarle.



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 deve essere concluso nell'arco di un biennio pertanto ciascun modulo, composto da 30 ore di attività, potrà essere realizzato secondo due diverse opzioni. In un questionario rivolto alle famiglie si chiederà la preferenza per due diverse modalità: una che prevede un percorso concentrato, proponendo attività continuative nell'arco di una o due settimane, seguendo la formula tipica del centro estivo, l'altra che prevede attività periodiche pomeridiane nel corso del biennio (es. una a settimana). La scuola, rispondendo alle esigenze delle famiglie, s'impegna a garantire la regolare apertura degli spazi assegnati al progetto anche qualora le attività si dovessero svolgere in periodi di chiusura. Saranno utili incontri di programmazione con i docenti della classe per la condivisione del percorso didattico.

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...).

Per la fase di promozione del progetto (pre e post) saranno coinvolti l'amministrazione comunale di Campli e l'associazione "Le Ali della vita", per la disseminazione del percorso e la messa a disposizione di spazi e strumentazioni o mezzi di trasporto. In particolare, l'associazione "Le Ali della vita" è attivamente coinvolta al fine di sostenere fattivamente l'idea di comunità educante, di una scuola che agisce in collegamento con la rete territoriale nel promuovere educazione e apprendimento. Altre collaborazioni per la riuscita e l'implementazione del progetto saranno stipulate con l'Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo", vista la partecipazione di alcune docenti al corso online MOOC del Code Week Ambassador Alessandro Bogliolo, con l'ente associazione di promozione Sociale "Fab Lab L'Aquila", l'associazione di promozione sociale "Riqua" e l'associazione culturale "ON". Il territorio e agli altri partner sarà coinvolti nella divulgazione del progetto e nella presentazione dei risultati. Il nostro Istituto coinvolgerà le scuole sul territorio con le quali ha già formato una rete di ambito e/o di scopo, e i partner del progetto Erasmus Plus e della piattaforma eTwinning. Infine, l'organizzazione di un evento in cui si presentano, a genitori e cittadinanza, il percorso e le realizzazioni effettuate all'interno del progetto, aumenterà la motivazione e l'autostima negli studenti e mostrerà alle famiglie come la scuola sia luogo reale di formazione e di collegamento con il territorio.



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.).

L'innovazione è nella creatività applicata che motiva e guida gli studenti "design thinkers", verso il personale successo formativo. La metodologia cooperative learning e makers unisce manipolazione e narrazione digitale attraverso il coding. Storytelling, Digital storytelling e Mobile storytelling narrano storie individuali/collettive, basate sull'uso delle tecnologie, coinvolgendo autori, attori, artefatti, intenzionalità e media. Il Project-based Learning ricerca soluzioni collaborative per un collegamento tra apprendimento teorico-cognitivo e tecnico-operativo. Learning by doing and by creating con al centro il collegamento mano-cervello-pensiero insieme al trinomio think-make-improve. Ogni attività di learning by thinking and by loving sarà opportunità di auto-scoperta delle abilità prevalenti di ognuno. E ancora il gioco simulato, gli approcci EAS, IBL e UDL. La didattica laboratoriale metacognitiva favorisce l'operatività, il dialogo e la riflessione su quello che si fa in un setting laboratoriale mobile con i nuovi strumenti (Ambienti digitali/Atelier creativi). Saranno ricercati e utilizzati gli strumenti digitali più adeguati per le esigenze di alunni e docenti. Si organizzeranno diversi moduli per coinvolgere famiglie di collocazione territoriale differente. L'Istituto contagerà un alto numero di docenti, integrando le attività nel curriculum scolastico oppure ideando speciali curricula verticali che rendano più efficace la continuità e l'interdisciplinarietà

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 proposta progettuale è in linea con il piano di miglioramento elaborato dalla scuola e con il piano dell'offerta formativa che vede i progetti intersecarsi con il curriculum di scuola per la costruzione di competenze chiave di cittadinanza:

Erasmus Plus.

E-TWINNING.

E-Ciil.

Attività coding unplugged e plugged.

Programma il futuro.

Adesione alla Settimana del Codice nel mese di Ottobre 2016.

Finanziamenti precedenti:

Azione #2 PON WIFI 9035 del 13/07/2015 - FESR - realizzazione/ampliamento rete LanWLAN;

Azione #4 12810 del 15/10/2015 - FESR - Realizzazione AMBIENTI DIGITALI;

Azione #7 5403 del 16-03-2016 - Atelier creativi

L'Istituto ha partecipato all'avviso pubblico per la realizzazione da parte delle istituzioni scolastiche ed educative statali di Biblioteche scolastiche innovative (Azione#24), concepite come centri di informazione e documentazione anche in ambito digitale e al bando "IN ESTATE SI IMPARANO LE STEM" *Campi estivi di scienze, matematica, informatica e coding.*



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.

Affinché il soggetto (non italofono) possa aspirare all'esercizio di una reale cittadinanza, è messo in grado di sapere leggere i nuovi alfabeti, decifrare i nuovi linguaggi, di acquisire quella "cittadinanza cognitiva" che anche la competenza digitale concorre a costruire. La didattica narrativa include ogni soggetto che vive in una società intessuta di storie e di pratiche di narrazione. Ogni bambino fin da piccolo inventa storie, anima cose, personifica oggetti. Il narrativo aiuta lo studente a dialogare con un mondo complesso, tutto da interpretare. Gli elementi multimediali e creativi, come evidenziato da diversi studi, favoriscono la memorizzazione e incrementano il coinvolgimento e la motivazione degli studenti, stimolando il dialogo e lo scambio. Attraverso pratiche didattiche a bassa direttività e un apprendimento collaborativo si sostiene il rispetto dei tempi e dei bisogni formativi di tutti. Peer-education: alcuni alunni svolgeranno la funzione di facilitatori dell'apprendimento a favore di studenti coetanei e/o di età inferiore e, mentre apprendono, si assumono la responsabilità di lavorare con e per i compagni. Le esperienze di tutoring creano relazioni sociali positive che agiscono da fattore protettivo per il rischio di assenteismo, abbandono scolastico e contro il bullismo. Debugging (pedagogia dell'errore). Le attività permettono di imparare dai propri errori (abilità preziosa per il futuro lavoratore), visti come occasioni per progredire e migliorarsi

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.

Ogni modulo prevede una valutazione diagnostica, una formativa e una finale che ricorrono a indicatori specifici quali la frequenza modulo, il gradimento dei partecipanti, in termini di efficacia delle metodologie e strumenti utilizzati, i livelli cognitivi, procedurali ed emotivi, la conoscenza dei principali strumenti e della capacità di riprodurre e rielaborare le tecniche presentate. Strumenti: approcci qualitativi (focus group, interviste) e standardizzati (questionari, sociogramma), griglie di osservazione compilate dal tutor, domande a risposta aperta e/o multipla, quiz ludici, schede di verifica, rubriche valutative e autovalutative per forme di supporto in itinere. Il monitoraggio scientifico consiste nella valutazione delle tecnologie scelte, dell'impatto sulle competenze, dell'incidenza sulle prassi didattiche, sugli esiti e i livelli di apprendimento. Per verificare la consapevolezza dei processi di apprendimento messi in atto, si predispongono momenti dedicati alla condivisione di problemi riscontrati e di soluzioni. Si valuta l'atteggiamento emotivo e cognitivo degli studenti e delle loro famiglie verso l'istituto per rilevare eventuali modificazioni nelle rappresentazioni soggettive dell'istituzione scolastica. La scuola certifica la frequenza, raccogliendo quotidianamente le firme dei partecipanti e creando attestati di frequenza con indicazione dei moduli svolti, degli obiettivi formativi e del monte ore frequentato.

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).

La promozione del progetto sul territorio locale/nazionale è prevista su piattaforme, siti e canali sociali della scuola, dei partner coinvolti e nella community online di Scratch. I materiali multimediali prodotti adattabili e scalabili dagli allievi saranno divulgati in un repository. Le risorse create saranno liberamente disponibili per la consultazione ed il riutilizzo, consentendo la replicabilità da parte di altre realtà educative. Si creerà un network di scuole per la condivisione di pratiche virtuose di un modello di learning by doing e uno spazio di download di risorse in formato OER, per stimolare le altre scuole ad attuare progetti simili. La scuola rimarrà a disposizione per offrire supporto a chi intendesse replicare il progetto. Si pubblicheranno online i dati ricavati dalla valutazione e dal monitoraggio e il racconto fotografico dell'esperienza. L'istituto si potrà dotare di una banca-dati per capitalizzare le esperienze professionali e per elaborare un curriculum digitale. Al termine del progetto, la scuola organizzerà un evento pubblico al quale potranno partecipare le famiglie, la cittadinanza e altre scuole. Questa manifestazione sarà un momento di sperimentazione per gli allievi che illustreranno prodotti e esperienze. Gli studenti partecipanti, negli anni futuri, condurranno laboratori per le classi inferiori, dove mettere in pratica le competenze apprese. Allo stesso modo, i docenti-tutor, quali diffusori di metodologie, coordineranno altri laboratori.

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.

All'inizio dell'anno scolastico, a tutti i genitori sarà inviata comunicazione scritta per informarli dell'iniziativa e si concorderà l'organizzazione di un workshop dimostrativo e suggestivo con le caratteristiche metodologiche simili al progetto.

La scuola in collaborazione con l'assessore alla Pubblica istruzione organizzerà una conferenza stampa, in cui in dettaglio s'illustreranno le motivazioni, l'idea, gli obiettivi, il percorso e le modalità operative. Inoltre, sarà creata una piattaforma web, dedicata al progetto, dove seguire il racconto puntuale di ogni fase progettuale, condividere i materiali creati tra i diversi plessi, compilare moduli online per diversi sondaggi, tra i quali quelli riguardanti l'organizzazione (pianificazione dei tempi – vedi apertura della scuola oltre l'orario). I genitori potranno partecipare alle attività attraverso la piattaforma, il sito della scuola e del Comune o canali social associati e potranno commentare o porre domande. Sarà cura del tutor trovare alcuni momenti per coinvolgere gli studenti nella pubblicazione di materiali e nell'interazione con i visitatori.

Gli studenti saranno parte attiva della progettazione: infatti saranno coinvolti anche nella creazione di manifesti e volantini scelti in seguito a una votazione tra gli alunni dell'Istituto. Tali azioni di coinvolgimento saranno rese ottimali per mezzo della Google Suite for Education e della Microsoft Office 365 Education.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

MIUR

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

Scuola I.C. CAMPLI (TEIC82300G)

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

Internet delle cose: programmare e utilizzare oggetti fisici connessi che generano, ricevono e comunicano informazioni. Making: approccio alla conoscenza attraverso il "fare" e l'esperienza diretta della progettazione "hands-on", favorendo l'uso di macchine di fabbricazione digitale. Dall'ideazione alla realizzazione di oggetti seguendo un percorso di apprendimento attivo, che unisce competenze tecniche con capacità espressive e creative. Lettura, scrittura e produzione in ambienti digitali: educazione in ambienti digitali misti, grazie all'utilizzo di tecniche di narrazione applicate alle potenzialità offerte dalla struttura ipertestuale e multimediale degli strumenti digitali. Cultura digitale: multimedialità, interattività, ipertestualità. La narrazione fra testo, immagini, audio, video. Uso di strumenti IoT che aumentano i nostri sensi estendendoli nel tempo e nello spazio. Creazione di prototipi di mangiatoia. Uso di strumenti 3D. Utilizzo di servizi cloud gratuiti. Attività di coding in collegamento al progetto dell'Istituto (attività unplugged e plugged per lo sviluppo del pensiero computazionale). Analisi di siti web e articoli di piattaforme web e social. Produzione di testi, immagini, video utilizzando strumenti digitali. Condivisione di piattaforme. Ideazione e realizzazione di blog. Tour in studi televisivi locali. Costruzione di uno studio di registrazione. Tecniche di digital e audio storytelling e di videomaking. Uso di software di postproduzione digitale.



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
E-Ciil	42	http://www.iccampli.gov.it/GetContent.aspx?ID=02D54BCC-61FE-4F37-8650-1B26CC5CF9E3&TM=V&IM=641fc7ae-0d6d-4d39-b320-b4e53ce45103
Erasmus Plus KA2	47	http://www.iccampli.gov.it/GetContent.aspx?ID=02D54BCC-61FE-4F37-8650-1B26CC5CF9E3&TM=V&IM=641fc7ae-0d6d-4d39-b320-b4e53ce45103
Potenziamento di coding	40	http://www.iccampli.gov.it/GetContent.aspx?ID=02D54BCC-61FE-4F37-8650-1B26CC5CF9E3&TM=V&IM=641fc7ae-0d6d-4d39-b320-b4e53ce45103
e-Twinning	43	http://www.iccampli.gov.it/GetContent.aspx?ID=02D54BCC-61FE-4F37-8650-1B26CC5CF9E3&TM=V&IM=641fc7ae-0d6d-4d39-b320-b4e53ce45103

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr protocollo	Data Protocollo	All ego to
Collaborazione nell'organizzazione del percorso. Disseminazione del progetto.	1	Comune Campi	Dichiarazione di intenti	1420 B37	15/05/2017	Sì
Condivisione di un progetto di sostenibilità alle famiglie del territorio per prevenire il disagio sociale di famiglie e bambini e per offrire un supporto alla genitorialità responsabile.	1	Le Ali della Vita - centro studi sociali per la famiglia	Dichiarazione di intenti	1408 B37	15/05/2017	Sì
Condivisione di risorse e spunti per l'applicazione interdisciplinare, test psicometrici e strumenti di valutazione e banca dati online.	1	Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo"	Dichiarazione di intenti	1436	16/05/2017	Sì
Condivisione di risorse professionali, strumentali e strutturali. Supporto ai percorsi di formazione in materia di pensiero computazionale e creatività digitale.	1	Fab Lab L'Aquila	Dichiarazione di intenti	1459 B/15	18/05/2017	Sì
Consulenza e disseminazione del progetto.	2	Associazione Culturale ON Associazione Promozione sociale "Riqua"	Dichiarazione di intenti	1471 B37	19/05/2017	Sì



Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
Condivisione di competenze, di modelli educativi efficaci e di buone prassi di didattica laboratoriale	TEIC833006 I.C.TE2 SAVINI-S.GIUS-S.GIORGIO	1315 B/15	04/05/20 17	Si
Condivisione di competenze, di modelli educativi efficaci e di buone prassi di didattica laboratoriale.	TEIC83200A I.C.TE3DALESSANDRO-RISORGIMENTO	1409 B/37	04/05/20 17	Si
Condivisione di competenze, di modelli educativi efficaci e di buone prassi di didattica laboratoriale.	TEIS00100V IIS NERETO	1410 B/37	05/05/20 17	Si

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Mangiatoia IoT.	€ 5.082,00
Mangiatoia IoT.2	€ 5.082,00
A scuola di fact checking	€ 5.082,00
A scuola di fact checking2	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 20.328,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Mangiatoia IoT.

Dettagli modulo

Titolo modulo	Mangiatoia IoT.
----------------------	-----------------



**Descrizione
modulo**

Il modulo verrà strutturato in attività che vedranno come destinatari gli alunni tra i 9 e gli 11 anni. Con questo progetto si propone, come prodotto finale, la realizzazione di una mangiatoia per uccelli in grado di comunicare la mancanza di acqua e becchime e in grado scattare foto o video ogni volta che un volatile ci si poggia sopra per poi inviare tutte queste informazioni ad un servizio cloud gratuito per essere visualizzate dai bambini e successivamente essere usate come materiale per storytelling digitale. Il progetto prevede due percorsi complementari, da un lato la parte di coding dell'automazione e dell'interazione con lo strumento IoT, dall'altro la progettazione e la fabbricazione fisica della mangiatoia e dei relativi componenti meccanici di supporto.

1° fase: Percorso coding per Internet of Things.

Gli alunni saranno stimolati e guidati dagli esperti, nell'immaginazione della mangiatoia IoT e dei suoi usi. Verrà focalizzato il vantaggio degli strumenti IoT, ovvero della loro opportunità di aumentare i nostri sensi estendendoli nel tempo e nello spazio. Inizieranno quindi a produrre il materiale che l'altra classe userà come base per la realizzazione del codice necessario per il funzionamento. Saranno quindi coinvolti nel rimontaggio dei dati prodotti dalla mangiatoia per creare delle storie o esporre la loro attività tramite tecniche di digital storytelling.

2° fase: Percorso fabbricazione digitale.

Gli alunni saranno inizialmente guidati nella progettazione della forma e nella sua decorazione, gli esperti li guideranno dando loro le necessarie informazioni delle caratteristiche che una mangiatoia deve avere e produrranno, utilizzando classici materiali come cartone colla e colori, il primo prototipo necessario per comunicare visivamente le loro idee, successivamente i bambini avranno a disposizione degli strumenti di disegno 2D con i quali andranno successivamente a comporre storie o report usando sia il materiale creato da loro, le fotografie, filmati e dati che la mangiatoia IoT genererà.

Entrambi i percorsi hanno come punto comune la creazione di racconti di storie di fantasia o di esposizione delle attività svolte che verranno realizzati con strumenti di digital storytelling.

I bambini avranno un tangibile esempio di come gli strumenti utilizzati permettono di sapere cosa è avvenuto in un luogo a loro lontano (un balcone o un albero presenti nella scuola) e in periodi temporali in cui non possono essere presenti come ad esempio la notte. Questo progetto vuole essere fortemente caratterizzato dalla collaborazione progettuale e realizzativa tra le due classi parallele di plessi diversi e dalla trasversalità tra i due percorsi che andranno a realizzare i complementi fisici e software di un unico progetto comune. In questo modulo gli alunni saranno impegnate nella immaginazione, visualizzazione e descrizione di impieghi, casi d'uso e forma dello strumento che andranno poi a comunicare visivamente all'altra classe.

RISULTATI ATTESI:

Con questo progetto si propone, come prodotto finale, la realizzazione di una mangiatoia per uccelli in grado di comunicare la mancanza di acqua e becchime e in grado scattare foto o video ogni volta che un volatile ci si poggia sopra per poi inviare tutte queste informazioni ad un servizio cloud gratuito per essere visualizzate dai bambini e successivamente essere usate come materiale per storytelling digitale. Le situazioni-problema proposte possono essere dei canovacci che poi gli insegnanti possono riutilizzare adattandoli e variandoli.

OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI

- sviluppare la digital competence nelle tre dimensioni: tecnologica, etica e cognitiva;
- saper creare di artefatti cognitivi, anche digitali, lavorando in gruppo e procedendo per tentativi ed errori;
- sviluppare il disegno manuale come concretizzazione dell'immaginazione e della progettazione
- sviluppare il disegno grafico digitale;
- inventare idee e trovare soluzioni a problemi aperti;
- esplorare contesti tecnologici sconosciuti;
- stabilire sinergie collaborative tra più soggetti;
- saper presentare, argomentare, confrontare le proprie opinioni;
- ascoltare le idee altrui;
- essere disposti a negoziare e modificare le proprie idee;
- saper valutare criticamente i punti di vista altrui;



	<ul style="list-style-type: none"> - utilizzare consapevolmente e responsabilmente la tecnologia; - liberare dalla paura dell'errore e del giudizio; <p>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <p>Quiz e questionari, di facile applicazione e verifica, per valutare le risorse cognitive, conoscitive e le tecniche di base.</p> <p>Simulazioni, schede, rubriche e report per valutare la performance in situazioni pragmatiche. La performance osservata è un indicatore della motivazione e del coinvolgimento del soggetto, dell'impegno e dei suoi atteggiamenti e valori. Processi e prodotti per valutare la performance in situazioni paradigmatiche reali e avere il carattere dell'autenticità. Inoltre, saranno predisposti strumenti di autovalutazione in itinere, test diagnostici per scoprire punti di debolezza o di criticità e per monitorare i progressi e gli sviluppi di un soggetto.</p>
Data inizio prevista	09/01/2018
Data fine prevista	28/05/2019
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TEEE82304R
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Mangiatoia IoT.

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: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Mangiatoia IoT.2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Mangiatoia IoT.2
----------------------	------------------



**Descrizione
modulo**

Il modulo verrà strutturato in attività che vedranno come destinatari gli alunni tra i 9 e gli 11 anni. Il progetto prevede due percorsi complementari, da un lato la parte di coding dell'automazione e dell'interazione con lo strumento IoT, dall'altro la progettazione e la fabbricazione fisica della mangiatoia e dei relativi componenti meccanici di supporto.

1° fase: Percorso coding per Internet of Things.

Gli studenti seguiranno un percorso di apprendimento degli strumenti di coding che sfrutteranno successivamente per rendere funzionale la mangiatoia. Successivamente saranno guidati nell'analisi delle funzionalità richieste dalla classe parallela che poi dovranno programmare mettendo a frutto le nozioni apprese precedentemente.

2° fase: Percorso fabbricazione digitale.

Gli studenti, dopo aver maturato una certa esperienza con gli strumenti di disegno 2D e 3D, riceveranno il materiale di fantasia creato dall'altra classe e lo dovranno sviluppare per renderlo fisicamente realizzabile. La mangiatoia avrà bisogno di una manifattura fisica in legno plastica e componenti elettronici che verrà supportata dagli strumenti messi a disposizione dai partner.

Entrambi i percorsi hanno come punto comune la creazione di racconti di storie di fantasia o di esposizione delle attività svolte che verranno realizzati con strumenti di digital storytelling.

I bambini avranno un tangibile esempio di come gli strumenti utilizzati permettono di sapere cosa è avvenuto in un luogo a loro lontano (un balcone o un albero presenti nella scuola) e in periodi temporali in cui non possono essere presenti come ad esempio la notte. Questo progetto vuole essere fortemente caratterizzato dalla collaborazione progettuale e realizzativa tra le due classi parallele di plessi diversi e dalla trasversalità tra i due percorsi che andranno a realizzare i complementi fisici e software di un unico progetto comune. In questo modulo gli alunni saranno impegnati nella realizzazione tecnica usando strumenti che gli permetteranno di risolvere i problemi che la fase di realizzazione porrà a loro.

RISULTATI ATTESI:

Con questo progetto si propone, come prodotto finale, la realizzazione di una mangiatoia per uccelli in grado di comunicare la mancanza di acqua e becchime e in grado scattare foto o video ogni volta che un volatile ci si poggia sopra per poi inviare tutte queste informazioni ad un servizio cloud gratuito per essere visualizzate dai bambini e successivamente essere usate come materiale per storytelling digitale.

OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI

- sviluppare la digital competence nelle tre dimensioni: tecnologica, etica e cognitiva;
- saper creare di artefatti cognitivi, anche digitali, lavorando in gruppo e procedendo per tentativi ed errori;
- sviluppare il disegno manuale come concretizzazione dell'immaginazione e della progettazione
- sviluppare il disegno grafico digitale;
- inventare idee e trovare soluzioni a problemi aperti;
- esplorare contesti tecnologici sconosciuti;
- stabilire sinergie collaborative tra più soggetti;
- saper presentare, argomentare, confrontare le proprie opinioni;
- ascoltare le idee altrui;
- essere disposti a negoziare e modificare le proprie idee;
- saper valutare criticamente i punti di vista altrui;
- utilizzare consapevolmente e responsabilmente la tecnologia;
- liberare dalla paura dell'errore e del giudizio;

MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE

Dati rilevati in piattaforma: partecipazione alle attività proposte (rilevazione quantitativa e qualitativa)

Sondaggi prima/durante/dopo.

Osservazioni sistematiche durante le attività.

Produzione di lavori di gruppo.

Data inizio prevista	09/01/2018
Data fine prevista	28/05/2019



Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	TEEE82301N
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Mangiatoia IoT.2

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: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: A scuola di fact checking

Dettagli modulo

Titolo modulo	A scuola di fact checking
----------------------	---------------------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Nel primo modulo di A SCUOLA DI FACT CHECKING attraverso processi di apprendimento non-formale basati sul learning by doing, a partire da esempi e analisi di siti web e articoli presenti su piattaforme web e social, le studentesse e gli studenti avranno come obiettivo l'approfondimento del tema della web-literacy e del fact checking utilizzando materiali didattici prodotti da importanti realtà internazionali coinvolte direttamente nel progetto: Sky Academy, FactCheckers.org, Festival Internazionale del Giornalismo, facendo riferimento al documento della Commissione Europea DigComp 2.0. Nello specifico la prima metà del modulo sarà dedicata, attraverso metodologie didattiche attive, all'esplorazione guidata del web e approfondimenti secondo azioni di: lettura, discussione, analisi, guida agli strumenti e alla condivisione. La fase di approfondimento sarà aperta anche ai genitori per offrire loro competenze e strumenti per acquisire una maggiore consapevolezza e accompagnare i figli nell'utilizzo sicuro e consapevole delle tecnologie.</p> <p>Ogni azione di approfondimento sarà accompagnata da esercitazioni di gruppo in cui gli studenti e le studentesse saranno invitati a produrre testi, immagini, video utilizzando strumenti digitali, condivisi su piattaforme libere su cui ciascun componente del gruppo potrà lavorare anche in remoto. Nella seconda metà del modulo si procederà, sempre attraverso metodologie didattiche attive, ad un approfondimento del linguaggio HTML con l'obiettivo di realizzare un progetto "di classe" in cui ciascun gruppo, così come in una vera e propria redazione, avrà un incarico: si tratta di ideare e realizzare un blog in grado di ospitare contenuti sul tema fact-checking utilizzando piattaforme free. In questo caso i partecipanti dovranno immaginare e realizzare la veste grafica (utilizzando template base), imparare a gestire i contenuti secondo categorie, imparare a lavorare sull'indicizzazione delle pagine, sulla identificazione dei tag, sulla creazione di contenuti adatti al web e sulla diffusione attraverso canali social.</p> <p>Le attività previste si svolgeranno principalmente all'interno degli spazi della scuola</p> <p>RISULTATI ATTESI:</p> <p>Alle fine del primo modulo di A SCUOLA DI FACT CHECKING sarà realizzato un blog che, raccogliendo elementi visivi e testuali, racconti il percorso progettuale avviato e alcune indicazioni sul riconoscimento di notizie bufale.</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> – saper ricercare, identificare, individuare, valutare, organizzare, comprendere utilizzare e pubblicare le informazioni; – saper comprendere e fruire in modo consapevole dei media, soprattutto in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali; – saper pensare fuori dagli schemi per ottenere soluzioni brillanti e innovative; – sapersi confrontare con gli altri membri del gruppo per arricchire le proprie idee e quelle degli altri; – Sapere esprimere le proprie opinioni, ascoltare quelle degli altri, collaborare con tutti per far parte di una grande squadra; – Saper analizzare e scrivere in ambienti digitali misti. <p>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <p>Saranno somministrati dei questionari in entrata a metà percorso e in uscita atti a valutare la progressione nell'acquisizione delle competenze, le attività che hanno raggiunto gli obiettivi prefissati e quello che non lo hanno fatto. Saranno inoltre somministrati questionari online anche rivolti ai genitori per valutare il grado di soddisfazione e la percezione rispetto alle attività portate avanti. Anche ai tutor d'aula, selezionati tra i docenti, saranno somministrati dei questionari per valutare l'impatto del progetto sulla percezione dei propri metodi d'insegnamento.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>09/01/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>28/05/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Competenze di cittadinanza digitale</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>TEMM82301L</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: A scuola di fact checking

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: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: A scuola di fact checking2

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	A scuola di fact checking2



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Nel secondo modulo di A SCUOLA DI FACT CHECKING verranno introdotte attività di learning by creating in gruppo, con l'obiettivo di rendere i partecipanti capaci di ideare e generare contenuti da veicolare online, guidati da professionisti esperti.</p> <p>Il percorso comincerà con una visita a degli studi televisivi locali, le ore e i costi della trasferta non sono da calcolare sulle ore del progetto e sui costi, che saranno invece sostenuti dalle famiglie. L'esperienza presso gli studi video prevede: un tour negli studi televisivi, un'esperienza interattiva per realizzare il proprio servizio giornalistico.</p> <p>Al rientro i partecipanti saranno guidati, divisi in gruppi a cui saranno assegnati compiti specifici, nella costruzione di uno studio di registrazione all'interno degli spazi dell'Atelier Creativo. Attraverso esercitazioni pratiche avranno poi modo di imparare a utilizzare le funzionalità base di strumenti di audio registrazione, quali fotocamere e videocamere con l'obiettivo di creare contenuti su temi inerenti la web-literacy e l'uso consapevole della rete da diffondere sul blog realizzato durante il precedente modulo, approfondendo tecniche di narrazione di digital e audio storytelling e story- making e l'utilizzo di strumenti di registrazione e software di postproduzione digitali.</p> <p>Le attività previste si svolgeranno principalmente all'interno degli spazi della scuola</p> <p>RISULTATI ATTESI:</p> <p>Alle fine del secondo modulo di A SCUOLA DI FACT CHECKING grazie ad un approfondimento sul digital e audio storytelling e story- making saranno realizzati contenuti testuali e visuali da pubblicare all'interno del blog.</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> – saper utilizzare tecniche di narrazione applicate alle potenzialità offerte dalla struttura ipertestuale e multimediale degli strumenti digitali; – saper scegliere e utilizzare strumenti digitali atti a realizzare prodotti multimediali che applichino la tecnica del digital storytelling; – mostrare flessibilità e pensiero creativo con l'obiettivo di superare le sfide; – saper pianificare le attività per la realizzazione di un dato progetto; – saper esprimere le proprie opinioni, ascoltare quelle degli altri, collaborare con tutti è importante per far parte di una grande squadra; – Saper lavorare in gruppo. <p>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <p>Saranno somministrati dei questionari in entrata a metà percorso e in uscita atti a valutare la progressione nell'acquisizione delle competenze, le attività che hanno raggiunto gli obiettivi prefissati e quello che non lo hanno fatto. Saranno inoltre somministrati questionari online anche rivolti ai genitori per valutare il grado di soddisfazione e la percezione rispetto alle attività portate avanti. Anche ai tutor d'aula, selezionati tra i docenti, saranno somministrati dei questionari per valutare l'impatto del progetto sulla percezione dei propri metodi d'insegnamento.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>09/01/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>28/05/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Competenze di cittadinanza digitale</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>TEMM82302N</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: A scuola di fact checking2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
------------	---------------	------------------	-----------------	----------	--------------	--------------



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. CAMPLI (TEIC82300G)

Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale(Piano 990797)
Importo totale richiesto	€ 20.328,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	1423 A/19
Data Delibera collegio docenti	15/05/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	1424 A/19
Data Delibera consiglio d'istituto	04/04/2017
Data e ora inoltro	19/05/2017 13:48:02
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>Mangiatoia IoT.</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Mangiatoia IoT.2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>A scuola di fact checking</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>A scuola di fact checking2</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Pensiero narrativo e computazionale: un binomio di creatività."	€ 20.328,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 20.328,00	€ 25.000,00