



## Candidatura N. 998139 4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	I.C. SPERONE / PERTINI -PA
<b>Codice meccanografico</b>	PAIC8AT00X
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA GIANNOTTA, 4
<b>Provincia</b>	PA
<b>Comune</b>	Palermo
<b>CAP</b>	90121
<b>Telefono</b>	091478848
<b>E-mail</b>	PAIC8AT00X@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.icssperonepertini.it
<b>Numero alunni</b>	879
<b>Plessi</b>	PAAA8AT01R - "ANTONINO AGOSTINO" PAAA8AT02T - "SACCO E VANZETTI" PAAA8AT03V - "PERTINI" - SCUOLA INFANZIA PAEE8AT012 - SPERONE PERTINI PLESSO PUGLISI PAEE8AT023 - SPERONE-PERTINI PLESSO RANDAZZO PAEE8AT034 - SPERONE PERTINI PLESSO PERTINI PAMM8AT011 - SPERONE-PERTINI PLESSO PERTINI



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. SPERONE / PERTINI -PA  
(PAIC8AT00X)

## 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
10.2.5 Competenze trasversali	10.2.5A Competenze trasversali	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE	Potenziamento dello spirito di iniziativa, delle competenze organizzative e relazionali nel lavoro di squadra, nella pianificazione e nella comunicazione Valorizzazione del patrimonio culturale, artistico, paesaggistico come bene comune e potenziale per lo sviluppo democratico, attraverso pratiche di didattica laboratoriale



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 998139 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.2.5A Competenze trasversali

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	AUDIOMEMORY	€ 4.873,80
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	COMMUNITY MAPPING	€ 4.873,80
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	"Alla scoperta di Gibellina, Fiumara d'arte e Farm Cultural Park: musei contemporanei a cielo aperto." (modulo 1)	€ 4.873,80
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	U'GAME - LA MAPPA	€ 4.873,80
Produzione artistica e culturale	IL MONUMENTO secondo NOI	€ 4.873,80
Produzione artistica e culturale	LEGALITA' E TEATRO DEI PUPI	€ 4.873,80
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 29.242,80</b>



## Articolazione della candidatura

### 10.2.5 - Competenze trasversali

#### 10.2.5A - Competenze trasversali

##### Sezione: Progetto

#### Progetto: 'A SCHOOL WITH A VIEW' ( SCUOLA CON VISTA)

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>L'Istituto Comprensivo Statale "Sperone-Pertini" si trova nella periferia Sud della Città di Palermo, un'area definita "a rischio", denotata da forte degrado e svantaggio socio-culturale, con un altissimo tasso di dispersione scolastica, che con parziale successo si sta cercando di contrastare; una periferia devastata dal sacco edilizio degli anni settanta, ma che conserva ancora le tracce delle attività produttive e culturali del novecento e che sarà interessata da interventi di rigenerazione urbana nel piano regolatore dei prossimi anni.</p> <p>Il forte disagio socio-economico incide pesantemente sulla comunità, e spesso l'obbligo scolastico e formativo viene evaso, rafforzando il circolo vizioso che è creato e crea a sua volta povertà educativa. E' per questo che la scuola deve ancor di più sforzarsi di essere accogliente e "attraente": leggere i bisogni del territorio, nonché i bisogni degli alunni che del territorio sono espressione: bisogni di relazione e di comunicazione, di motivazione e di autostima, di partecipazione ed inclusione, di innalzamento delle competenze, di cultura, di bellezza.</p> <p>Coerentemente con il Piano Triennale dell'Offerta Formativa con la presente proposta progettuale si prevede la realizzazione di attività diversificate. I vari moduli hanno l'obiettivo di coinvolgere la comunità educante (famiglie, personale della scuola e studenti) creando in esse consapevolezza e affezione per luoghi e risorse del territorio della II circoscrizione in cui ha sede la scuola. Oltre a promuovere la diffusione di una cultura basata sul rispetto degli altri e di ciò che appartiene alla collettività, la proposta intende essere uno strumento di valorizzazione del ruolo della scuola come comunità aperta, luogo e soggetto connettore e mediatore di conflitti e capace di relazionarsi con gli altri attori territoriali che operano nel terzo settore, oltre che con le istituzioni formative come Università e Accademia di Belle Arti.</p> <p>Le attività contribuiranno anche a rafforzare l'autostima e la fiducia nelle proprie abilità, acquisire e consolidare le capacità di gestione e di autocontrollo nell'area emotivo-affettiva e relazionale, ritrovare il gusto di immaginare e creare.</p> <p>Saper immaginare il cambiamento è, secondo noi, un primo passo verso la sua realizzazione. Si darà vita ad un laboratorio territoriale che mira non solo alla documentazione e alla narrazione del patrimonio materiale e immateriale di un territorio, ma anche alla sua condivisione e valorizzazione creativa e partecipata. Il valore di cittadinanza attiva e di educazione alla legalità sta nella co-creazione di relazioni tra territorio, scuola, patrimonio e comunità. Educare al patrimonio non significa educare al rispetto astratto delle opere d'arte, non significa imporre dall'alto regole di "conservazione": al contrario educare al patrimonio, attraverso lo strumento potente delle narrazioni, significa coltivare l'amore per i luoghi di vita e lavoro, per la bellezza che va cercata in tutti i luoghi a partire dalla propria quotidianità, nelle relazioni di quartiere, quelle di ogni giorno, che sono il primo terreno dove esercitare equità, giustizia e legalità.</p>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

### Contesto di riferimento

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

L'ICS "Sperone-Pertini" è situato nei quartieri Brancaccio-Sperone; composto da sette plessi, è inserito in quella zona periferica di Palermo che ha assunto notorietà per gravissimi fatti di mafia, quale l'uccisione di Padre Pino Puglisi. Questi tristi ricordi non possono che porre l'accento sul ruolo educativo della scuola e sull'attenzione da dedicare alla formazione dei giovani.

Il forte disagio socio-economico incide pesantemente sulla comunità, e spesso l'obbligo scolastico e formativo viene evaso, rafforzando il circolo vizioso che è creato e crea a sua volta povertà educativa. E' per questo che la scuola deve ancor di più sforzarsi di essere accogliente e "attraente": leggere i bisogni del territorio, nonché i bisogni degli alunni che del territorio sono espressione: bisogni di relazione e di comunicazione, di motivazione e di autostima, di partecipazione ed inclusione, di innalzamento delle competenze di cittadinanza locale e globale. L'azione quotidiana della scuola incide sempre più sugli alunni e, attraverso di loro, giunge alle famiglie, rendendole più attente, partecipi e consapevoli. Riteniamo che l'alleanza Scuola-Famiglia-Territorio, sia la vera chiave di volta nel serio contrasto al fallimento formativo precoce e alla dispersione scolastica.

### Obiettivi del progetto

Indicare quali sono gli obiettivi perseguiti dal progetto con riferimenti al PON "Per la scuola" 2014-2020 e, in particolare, come si intende sviluppare un'idea complessiva di potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico.

In riferimento all'analisi dei bisogni, per favorire e sostenere l'inclusione scolastica di chi è a rischio di insuccesso e di dispersione scolastica, e per promuovere la scuola come comunità educante aperta al territorio anche in orari extracurricolari, si prevedono interventi di ampliamento dell'offerta formativa per:

- ri-motivare alla frequenza scolastica e favorire l'inclusione e l'integrazione scolastica e sociale
- rispondere alle specificità dei bisogni dei soggetti in formazione, tenendo conto dei diversi livelli di partenza, delle differenti personalità e delle potenzialità di ognuno rafforzare l'autostima e la fiducia nelle proprie capacità realizzare percorsi-laboratorio che possano arricchire la didattica ordinaria.
- Sviluppare le abilità collaborative, di socializzazione, del confronto di idee e di revisione critica del proprio giudizio. Sviluppare capacità di osservazione, capacità di analisi, capacità di sintesi e di spirito critico, oltre alle capacità creative ed operative; maturare la propria identità personale, sociale e civile, conoscere il patrimonio artistico e culturale della propria terra, saper trasformare concetti in immagini, comprendere e far proprio il linguaggio specifico, ed inoltre, saper utilizzare gli strumenti artistici in maniera autonoma e creativa per acquisire abilità operative logico-deduttive e ottenere prodotti validi a livello estetico e comunicativo



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. SPERONE / PERTINI -PA  
(PAIC8AT00X)

### **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

I destinatari saranno alunni della scuola secondaria di 1° grado. In particolare, saranno coinvolti coloro che sono in situazione di particolare disagio, a rischio di dispersione scolastica, e che necessitano di essere seguiti, incoraggiati e sostenuti nel proprio percorso di formazione. Per loro, si interverrà in modo mirato per riequilibrare e compensare situazioni di svantaggio, in modo che abbiano l'opportunità di accedere ad iniziative extracurricolari e avere ulteriori stimoli formativi. E' necessario sottolineare che nell'area territoriale deprivata in cui opera l'Istituto, sono assenti spazi e luoghi aggregativi per l'adolescenza, nonché servizi dedicati, con l'eccezione della Scuola. L'Istituzione Scolastica assurge in tale contesto non solo a insostituibile agenzia formativa, ma è un vero avamposto dello Stato di diritto e un Servizio per l'intera comunità.

### **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, sera, di sabato, nel periodo estivo.

Elemento caratterizzante della presente proposta è la sua realizzazione oltre l'orario scolastico, anche in considerazione della situazione di povertà educativa del contesto territoriale.

A tale scopo, ci si avvarrà di personale interno ed esterno all'Istituzione Scolastica, secondo le competenze e i ruoli dei differenti soggetti coinvolti.

Nell'ottica di valorizzazione della Scuola come comunità educante attiva, aperta al territorio e capace di fruttuosa interazione con le famiglie e la comunità locale, il Progetto assicura:

- Coinvolgimento di tutta la comunità scolastica (alunni, docenti, personale ATA, genitori)
- Coinvolgimento di differenti soggetti del territorio: esperti esterni, Associazioni
- Apertura al territorio in cui la Scuola opera, con attenzione ai bisogni educativi e formativi emergenti
- Flessibilità organizzativa e didattica
- Articolazione in orario pomeridiano o nel sabato mattina
- Integrazione delle attività progettuali con le attività curricolari della scuola

Considerata la presenza di microcriminalità nel quartiere, e la sua potenziale pericolosità nei confronti dei ragazzi, da tanti punti di vista, l'apertura pomeridiana della scuola costituirebbe un deterrente rispetto ai pomeriggi trascorsi per strada e con cattive compagnie.

#### **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, etc). Evidenziare anche se è previsto il coinvolgimento, in particolare, di Enti locali. Indicare, inoltre, se e come si intende enfatizzare il rapporto con gli attori del territorio e lavorare su casi reali per promuovere la dimensione esperienziale.

Il presente Progetto, coerente con il P.T.O.F. d'Istituto, in continuità e in linea con le attività curricolari ed extracurricolari





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. SPERONE / PERTINI -PA  
(PAIC8AT00X)

svolte, prevede percorsi educativi, formativi, ludici e didattici tesi a coinvolgere tutti gli stakeholders, avvalendosi dunque del contributo di **soggetti esterni alla Scuola, ma afferenti al territorio.**

**Questo aspetto costituisce per noi un elemento determinante per la creazione di una reale comunità educante, insieme, dentro e fuori la scuola.**

Per la positiva attuazione dell'attività progettuale è prevista la presenza di un esperto esterno e di un docente interno in servizio presso la nostra Istituzione.

La presenza delle due figure garantisce **la continuità e la sostenibilità del percorso** e assicura **che l'attività extracurricolare si integri con le altre discipline scolastiche.**

La progettazione partecipata ed integrata con il contesto territoriale, nonché le azioni messe in atto, saranno adeguatamente **documentate e diffuse** al fine di **condividere buone pratiche educative integrate**, in un'ottica di investimento ad ampio spettro.



### **Modalità di coinvolgimento di studentesse e di studenti e famiglie 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.

La proposta progettuale intende, grazie alle attività appena descritte, coinvolgere la comunità educante (studenti, famiglie e insegnanti) in esperienze di conoscenza e consapevolezza dei beni comuni del quartiere e una presa in cura di questi ultimi da parte della suddetta comunità. Il percorso mira a promuovere il senso di appartenenza e il rispetto verso il proprio territorio, che, a nostro avviso, rappresentano la base di ogni percorso promotore di cittadinanza attiva e di legalità. Realizzare tale obiettivo assume maggiore importanza in un contesto socio culturale come il nostro con grossi problemi di dispersione scolastica

Il progetto mira a coinvolgere l'intera comunità educante, ma ha il suo target principale negli studenti, che saranno i protagonisti delle attività. Il loro ruolo non sarà, infatti, quello di fruitori passivi, quanto quello di co-creatori dei contenuti prodotti e delle decisioni prese dagli operatori che guideranno le attività. Con questo intendiamo promuovere l'importante ruolo che hanno bambini e ragazzi quali cittadini di domani portatori di senso civico e di senso di appartenenza alla propria città e alla propria comunità. Contemporaneamente, intendiamo stimolare negli studenti senso di autoefficacia verso le proprie capacità e competenze e responsabilizzarli sull'importanza che assumono le azioni individuali nella vita di un quartiere e di una comunità.

## 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.

Per promuovere quei processi positivi che possono contribuire all'inclusione e al successo formativo degli alunni in particolari situazioni di svantaggio, sarà privilegiata la **metodologia laboratoriale**, in modo da consentire **un approccio all'educazione basato sull'interesse, la motivazione e la sperimentazione diretta**, sviluppando l'autostima e il senso di responsabilità, in quanto chi agisce diventa "costruttore" del proprio apprendimento.

La metodologia formativa sarà caratterizzata da un approccio "non formale" e dal "learning by doing". Le attività saranno il più possibile realizzate in luoghi differenti dai comuni contesti formativi frontali, in modo che le conoscenze, le abilità e le competenze acquisite possano essere vissute e sperimentate "in situazione" e comunque in assetto non stereotipato.

Verranno poste in essere le seguenti metodologie didattiche:

- Personalizzazione dell'offerta formativa
- Approccio di tipo ludico-sportivo-artistico
- Total Physical Response
- Attività tese a favorire l'aggregazione dei partecipanti e l'incremento dell'autostima.

### 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 altre azioni del PON-FSE, PON-FESR, PNSD, Piano Nazionale Formazione.

Tutta l'attività dell'Istituto è tesa a rispondere ai bisogni del territorio e degli alunni. Tante le attività e i progetti posti in essere dall'Istituto, per fornire opportunità a una comunità contrassegnata da evidente povertà educativa.

Tra gli altri, il Progetto dedicato alle “aree a rischio” per l'a.s. 2015/16 dal titolo “Insieme, Tutti”, e soprattutto il Progetto FARE SCUOLA promosso da “**Fondazione Reggio Children**” e “**ENEL Cuore Onlus**”, che coinvolge a Palermo solo **il nostro Istituto**. Esso si pone l'obiettivo di migliorare la qualità degli ambienti scolastici intesi come contesti di apprendimento e luoghi di relazione.

Grazie a un altro Progetto della scuola, “**FARE SCUOLA DIGITALE**” è stato realizzato un atelier digitale, ovvero un luogo dove gli strumenti digitali e analogici offrono la possibilità a bambini ed adulti di esplorare e attraversare linguaggi espressivi diversi, creando innovativi percorsi didattici.

La dotazione digitale dell'Istituto è stata integrata grazie alla realizzazione del PON FESR 2016.

La presente proposta progettuale, dunque, va vista come un *continuum* e un ulteriore rilancio dell'attività già svolta dalla scuola come comunità viva e attiva, pronta a cogliere le sfide della società attuale come opportunità, agenzia educativa aperta al territorio anche oltre i tempi classici della didattica.



## 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.

Le strategie adottate per l'inclusione, soprattutto di coloro in particolare condizione di disagio e svantaggio, sono parte integrante del progetto stesso; in particolare si utilizzerà il peer-tutoring e il cooperative learning.

Le esperienze collaborative si allineano di fatto con i suggerimenti dell'*inclusive education* per cui, mentre si apprende, ci si assume la responsabilità di lavorare con e per i compagni.

In particolare, la scuola cercherà di coinvolgere nelle attività alcuni alunni con disabilità non grave e/o con difficoltà di apprendimento anche dovuto a disagio socio-economico-relazionale, al fine di prevenire e arginare fenomeni di abbandono derivanti spesso da dinamiche sociali problematiche.

Come in un bel mosaico, la figura è resa da tantissime tessere ...e nessuna deve venir meno.

Giova evidenziare che il nostro Istituto ha condotto con successo precedenti esperienze in analoghi progetti; **le buone pratiche sperimentate saranno riproposte**, in continuità e coerenza con PTOF d'Istituto, modulandole, ove possibile, secondo le necessità emergenti e le risorse disponibili.

### **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.

Il percorso progettuale prevede la realizzazione di un video che testimonia le fasi di attuazione, vissute passo dopopasso dai partecipanti, e che successivamente verranno condivise con l'intera comunità scolastica.

Gli alunni saranno i nuovi portavoce diretti del concetto di cittadinanza attiva e globale, diffondendole buone pratiche per la convivenza civile nel territorio palermitano.

E' prevista (all'inizio ad alla fine di ogni modulo) la somministrazione di questionari ai ragazzi, attraverso cui valutare l'impatto delle attività svolte. Alla fine del modulo si prevede la somministrazione anche ai docenti coinvolti di questionari valutativi sul progetto.

Al termine del modulo, si prevede l'organizzazione di uno o più incontri con tutti i soggetti coinvolti (alunni, scuola, famiglie...) e gli stakeholders del territorio, al fine di dare una restituzione delle attività svolte ed animare un confronto di rilancio sui temi proposti.

Agli studenti partecipanti e alle loro famiglie sarà chiesto di compilare un questionario di gradimento e di efficacia per valutare sia il grado di soddisfazione, sia eventuali modificazioni nella rappresentazione soggettiva dell'Istituzione Scolastica e del suo ruolo nel più ampio contesto cittadino e globale.



### **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 Practice).

La presente proposta progettuale, oltre ad essere una opportunità educativa e formativa, si pone come modello d'intervento di investimento collettivo e prassi per favorire l'inclusione sociale e la tutela dei diritti costituzionalmente garantiti, argini al degrado sociale e all'illegalità nelle sue diverse forme e manifestazioni.

Il progetto, una volta ammesso a finanziamento, sarà debitamente pubblicizzato e diffuso attraverso incontri con i Docenti dell'Istituto, con i genitori e gli altri stakeholders.

Saranno effettuati incontri, al fine di identificare tempestivamente eventuali difficoltà ed accogliere proposte, tra i seguenti soggetti: Dirigente Scolastico e Gruppo di Progetto - Esperti e docenti – Alunni - Genitori

Il progetto, le sue fasi, le metodologie utilizzate e i prodotti realizzati saranno disponibili sul sito della scuola e sui social collegati all'Istituto. Essi saranno inoltre pubblicati in altre piattaforme dedicate allo sviluppo e alla condivisione educativa, previa autorizzazione.

La scuola rimarrà a disposizione per offrire eventuali altri dettagli e supporto a chi dovesse essere interessato a replicare il progetto.

### **Coinvolgimento degli Enti Locali**

Indicare ad esempio come saranno coinvolti gli Enti locali nel progetto, specificando anche il ruolo che svolgeranno.

Coinvolgimento attivo degli Enti di tutela e valorizzazione ambientale, di mediazione e integrazione culturale, di didattica e formazione.

Coinvolgimento degli uffici territoriali della Soprintendenza ai Beni Culturali e Ambientali con visite ai siti archeologici e ai monumenti dislocati sia in città che nel territorio.

Coinvolgimento dei Musei, delle Gallerie d'Arte per proporre un modello di didattica in questo specifico ambito.

Invio dei materiali prodotti al Centro Regionale per l'Inventario, la catalogazione dei beni culturali della Regione Siciliana.

Coinvolgimento dell'archivio Arca dei suoni che ospita il repertorio delle esperienze didattiche messe in campo dalle scuole in modo che possano così essere fruite dagli utenti del web.

Grande importanza rivestirà l'aspetto della tutela del patrimonio culturale, quindi saranno coinvolte le Forze dell'Ordine con l'obiettivo di fornire un supporto conoscitivo delle leggi che tutelano il patrimonio culturale del nostro Paese.





## 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
"FARE SCUOLA" - ENEL	pagina 95	<a href="http://www.icssperonepertini.it/progetti.html">http://www.icssperonepertini.it/progetti.html</a>
"FESTIVAL DELLA CITTA' EDUCATIVA"	Pagina 96	<a href="http://www.icssperonepertini.it/progetti.html">http://www.icssperonepertini.it/progetti.html</a>
"LE VIE DEI TESORI"	pagina 95	<a href="http://www.icssperonepertini.it/progetti.html">http://www.icssperonepertini.it/progetti.html</a>
"NOTTE BIANCA 2016"	Pagina 95	<a href="http://www.icssperonepertini.it/progetti.html">http://www.icssperonepertini.it/progetti.html</a>
Progetto "Palermo città educativa – Spazi per vivere"	pagina 96	<a href="http://www.icssperonepertini.it/progetti.html">http://www.icssperonepertini.it/progetti.html</a>
Progetto "Recuperiamo il territorio"	pagina 95	<a href="http://www.icssperonepertini.it/progetti.html">http://www.icssperonepertini.it/progetti.html</a>
"Io sogno - Ecomuseo Mare Memoria viva"	pagina 95	<a href="http://www.icssperonepertini.it/progetti.html">http://www.icssperonepertini.it/progetti.html</a>
"23ª EDIZIONE DI "PANORMUS-LA SCUOLA ADOTTA LA CITTÀ""	pagina 95	<a href="http://www.icssperonepertini.it/progetti.html">http://www.icssperonepertini.it/progetti.html</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr protocollo	Data Protocollo	All egato
Collaborazioni con Associazioni del territorio, a titolo oneroso, per la realizzazione di azioni innovative in linea con il PTOF		Associazioni				

### Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
AUDIOMEMORY	€ 4.873,80
COMMUNITY MAPPING	€ 4.873,80
"Alla scoperta di Gibellina, Fiumara d'arte e Farm Cultural Park: musei contemporanei a cielo aperto." (modulo 1)	€ 4.873,80
U'GAME - LA MAPPA	€ 4.873,80



IL MONUMENTO secondo NOI	€ 4.873,80
LEGALITA' E TEATRO DEI PUPPI	€ 4.873,80
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 29.242,80</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio**

**Titolo: AUDIOMEMORY**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	AUDIOMEMORY



**Descrizione  
modulo**

Il modulo sarà incentrato sulla co-creazione di relazioni tra territorio, scuola, patrimonio e comunità, con l'obiettivo di educare alla conoscenza della parte sud-est della fascia costiera cittadina attraverso lo strumento potente della narrazione e della mediazione, all'amore per i luoghi di vita e lavoro, alla bellezza che va cercata a partire dalla propria quotidianità e invita al rispetto di sé stessi e della propria comunità. Il modulo si concentra sulla valorizzazione del patrimonio immateriale rappresentato dalla memoria degli anziani e ha come obiettivo la costituzione di una particolare comunità di eredità intergenerazionale per la salvaguardia, la valorizzazione e la presa in cura collettiva del patrimonio marittimo. Il territorio di riferimento dell'indagine etnoantropologica condotta con i ragazzi sarà quello della costa della città di Palermo, le sue tradizioni marinare e pescherecce e le sue evoluzioni urbanistiche dal dopoguerra ai nostri giorni che tanto raccontano e testimoniano delle trasformazioni sociali e della storia della città. Particolare attenzione sarà data alla mappatura del patrimonio diffuso costituito da quei luoghi che acquistano valore attraverso le storie e per questo il risultato finale del progetto sarà un'audioguida interamente realizzata dai ragazzi e fruibile da dispositivi digitali. La prima parte delle attività, in collaborazione con centri anziani, case di riposo, associazioni di pensionati e marittimi, sarà dedicata alla raccolta delle storie e dei canti insieme agli anziani. A partire dalle storie si individueranno e studieranno diversi luoghi che saranno a loro volta raccontati per costruire un itinerario sonoro che prenderà la forma di un'audioguida. Il coinvolgimento degli anziani e delle case di riposo ha valore sia per la creazione dell'eredità culturale (fonte condivisa di ricordo, comprensione, identità, coesione e creatività) sia come innovativa sperimentazione di welfare culturale: il contatto con i ragazzi, l'attivazione sulla memoria condivisa, la partecipazione culturale portano benessere e diventano fonti utili allo sviluppo umano tanto per i bambini che per gli anziani. Il modulo sarà basato su una metodologia didattica non formale, che ha il suo elemento distintivo nell'apprendimento attraverso l'esperienza diretta. Saranno gli studenti stessi a realizzare le interviste, la raccolta delle storie, la scelta degli anziani e dei luoghi da coinvolgere. L'aspetto relazionale ed emotivo sarà al centro di questa esperienza e l'osservazione diretta così come la raccolta di narrazioni e testimonianze audio attraverso l'utilizzo di mezzi digitali quali gli smartphone. Il patrimonio che si vuole valorizzare è in questo modulo soprattutto quello immateriale costituito dalla memoria e dalle competenze degli anziani conoscitori del mare. Il modulo mira a potenziare le competenze storiche e narrative, la conoscenza del patrimonio storico e antropologico e le competenze trasversali di lavoro in gruppo, esperienza di relazione transgenerazionale, pensiero critico, comunicazione e creatività. Le audio-narrazioni create dagli studenti avranno ampia diffusione a partire da tutti i partner coinvolti (case di riposo, anziani e loro famiglie, musei, associazioni del quartiere). Vista la duttilità del formato potranno anche essere trasmesse via radio o diffuse in podcast agli altri studenti e docenti della scuola. Certamente l'Ecomuseo Mare Memoria Viva e gli altri beni storico artistici del patrimonio locale saranno gli hot spot della diffusione. Per quanto riguarda la valutazione il modulo prevede un coinvolgimento diretto dei ragazzi cui sarà chiesto di "audiointervistarsi" a vicenda per commentare e valutare l'esperienza fatta, i punti di forza e quelli di debolezza. Il progetto sarà promosso e comunicato tramite canali scolastici ed extrascolastici.



L'audioguida diventerà uno strumento di conoscenza e valorizzazione del territorio e del quartiere a disposizione di tutti e l'esperienza potrà essere replicata aggiungendo nuove storie e nuovi percorsi di narrazione e scoperta dei luoghi significativi per la rigenerazione urbana.

Nella prospettiva di una didattica inclusiva, per gli alunni che sperimentano difficoltà di apprendimento e disagi personali o familiari saranno attuate specifiche strategie, che terranno conto della singolarità e complessità di ogni persona, delle sue fragilità e capacità.

Il modulo propone un'esperienza che è relazionale (con gli anziani che possono essere anche quelli della propria famiglia) e creativa e che può utilizzare una pluralità di linguaggi, non solo quello verbale ma anche quello sonoro in senso ampio permettendo una pluralità di possibilità di espressione anche a chi ha difficoltà linguistiche.

La messa in atto di queste strategie, unitamente alle azioni di tutoring, contribuirà ad accrescere la fiducia nelle proprie capacità e la motivazione a scoprire la propria vocazione e stimolare la capacità di ascolto.

L'integrazione nel gruppo li aiuterà ad affrontare il percorso di formazione consapevoli delle proprie potenzialità e fiduciosi di potere raggiungere il successo scolastico nonostante le difficoltà.

L'individuazione dei partecipanti avverrà su indicazione dei consigli di classe. Il modulo coinvolgerà, inoltre tutta la comunità educante (studenti, famiglie, insegnanti) e le famiglie in particolare cui verrà chiesto di partecipare alla raccolta delle audistorie.

Il modulo prevede un processo di valutazione dell'impatto sui destinatari che mette al centro la rilevazione delle soft skills attraverso l'utilizzo non solo di questionari e schede di valutazione ma momenti di confronto con i destinatari e auto-valutazione secondo un approccio metacognitivo.

L'autovalutazione non è che una delle fasi o delle attività metacognitive all'interno di un approccio più globale. Un approccio metacognitivo implica infatti delle conoscenze e delle abilità lungo tutto il percorso dell'apprendimento: dalla pianificazione prima del compito al monitoraggio durante il compito alla vera e propria autovalutazione dopo il compito. E queste operazioni sono così strettamente correlate da poterle descrivere come un continuum: in particolare, autovalutarsi non significa soltanto darsi un giudizio al termine di un'attività o di un corso di studi; si tratta al contrario di un'operazione implicata sin dalla pianificazione, cioè dalla scelta degli obiettivi, delle metodologie, dei materiali e delle attività prima del compito; e continua nel monitoraggio, cioè nella valutazione che il discente compie di come sta procedendo durante il compito e degli aggiustamenti che si rendono man mano necessari; e prosegue ancora dopo il compito, quando occorre decidere come procedere e come programmare i passi successivi, sia in termini di recupero che in termini di sviluppo.

<b>Data inizio prevista</b>	22/10/2018
<b>Data fine prevista</b>	23/12/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PAEE8AT012
<b>Numero destinatari</b>	18 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30



### Scheda dei costi del modulo: AUDIOMEMORY

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		18	1.873,80 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.873,80 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)**  
**Titolo: COMMUNITY MAPPING**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	COMMUNITY MAPPING
Descrizione modulo	<p>Il modulo sarà incentrato sulla co-creazione di relazioni tra territorio, scuola, patrimonio e comunità, con l'obiettivo di educare alla conoscenza della parte sud-est della fascia costiera cittadina attraverso lo strumento potente della narrazione e della mediazione, all'amore per i luoghi di vita e lavoro, alla bellezza che va cercata a partire dalla propria quotidianità e invita al rispetto di sé stessi e della propria comunità.</p> <p>Il modulo sarà introdotto da un incontro teorico-narrativo che contestualizzerà il percorso, ripercorrendo la storia delle più recenti trasformazioni della città di Palermo e del disastro ambientale e socio-culturale che il cosiddetto "sacco" edilizio degli anni '70-'80 ha creato in tutto il frontemare cittadino.</p> <p>Successivamente, si prevede una serie di passeggiate di quartiere, finalizzate alla mappatura dei beni storico-artistici, materiali e immateriali, presenti nella zona e alla raccolta di materiale audio-visivo sulla memoria della costa. Il ciclo di passeggiate urbane avrà l'obiettivo di stimolare i ragazzi nella conoscenza del patrimonio della costa sud della città attraverso un'esperienza di learning by doing e raccolta partecipata di storie.</p> <p>Durante le passeggiate gli studenti, guidati da operatori esperti in tema di mappature di comunità, conosceranno i beni comuni di interesse artistico, storico e culturale e i luoghi di interesse sociale, politico, affettivo rilevanti per gli abitanti residenti della fascia costiera che va dal quartiere Sant'Erasmus a quello di Acqua dei Corsari. L'attività avrà l'obiettivo di rendere gli studenti consapevoli della condizione critica in cui versa patrimonio costiero e marittimo della città, ma anche del importante ruolo che esso ha rivestito in passato e delle potenzialità che ancora può esprimere in termini ambientali e di sviluppo locale.</p> <p>Contemporaneamente alla fase di mappatura gli studenti seguiranno un percorso di co-progettazione che li porterà a immaginare e organizzare passeggiate di comunità attraverso quattro percorsi lungo la costa sud-est della città.</p> <p>In un evento pubblico finale, i partecipanti, divisi in piccoli gruppi, guideranno i visitatori alla scoperta della costa, diventando vere e proprie guide di comunità. La guida di comunità è una figura legata alla fruizione degli ecomusei capace di raccontare il territorio a partire dall'esperienza di mappatura, incontro, osservazione partecipante e rielaborazione creativa. Una guida di comunità sa raccontare il patrimonio culturale nelle sue diverse accezioni, i siti dell'eredità culturale ma anche le storie delle persone, degli spazi, delle memorie.</p> <p>Obiettivo generale del modulo sarà quello di favorire negli allievi coinvolti, attraverso attività di tipo laboratoriale ed esperienziale, la consapevolezza del valore del proprio territorio e delle sue caratteristiche naturalistiche e socio-culturali, con particolare riferimento alla zona del frontemare sud della città di Palermo.</p>



Il percorso ha, inoltre, l'obiettivo di informare sulla recente storia delle trasformazioni urbane di Palermo e sulle loro implicazioni in termini ambientali, sociali e culturali, stimolando al contempo il gruppo di partecipanti a immaginare possibilità di sviluppo e potenzialità di questo territorio.

Il modulo sarà anche momento di rafforzamento di competenze trasversali relative a lavoro in gruppo, gestione del tempo e delle scadenze, spirito d'iniziativa, pensiero critico, capacità comunicative e creative.

Il modulo sarà basato su una metodologia didattica non formale, che ha il suo elemento distintivo nell'apprendimento attraverso l'esperienza diretta. L'alternarsi di momenti di lezione e momenti laboratoriali avrà l'obiettivo primario di stimolare la partecipazione attiva e il coinvolgimento dei ragazzi. A queste metodologie si aggiungeranno l'osservazione diretta e la raccolta di narrazioni e testimonianze audio-video attraverso l'utilizzo di mezzi digitali quali gli smartphone.

Il modulo mira a potenziare le competenze trasversali di lavoro in gruppo, gestione del tempo e delle scadenze, spirito d'iniziativa, pensiero critico, comunicazione e creatività. I risultati saranno diffusi attraverso canali di comunicazione on- e offline dell'istituto scolastico e del partner coinvolto.

Il progetto sarà promosso e comunicato tramite canali scolastici ed extrascolastici. La scuola si impegnerà a promuovere il modulo attraverso i suoi canali di comunicazione offline – come il sistema informativo interno e la bacheca pubblica della scuola – e online, come il sito internet e la pagina Facebook d'istituto.

Nella prospettiva di una didattica inclusiva, per gli alunni che sperimentano difficoltà di apprendimento e disagi personali o familiari saranno attuate specifiche strategie, che terranno conto della singolarità e complessità di ogni persona, delle sue fragilità e capacità.

Perché la situazione di apprendimento risulti attraente e coinvolgente, gli alunni saranno parte attiva di percorsi che privilegeranno il lavoro collaborativo, il gioco di squadra, le attività laboratoriali, la sintesi fra il sapere e il fare, l'utilizzo di strumenti digitali a loro più familiari. La messa in atto di queste strategie, unitamente alle azioni di tutoring, contribuirà ad accrescere in loro la fiducia nelle proprie capacità e la motivazione a scoprire connessioni tra nuove conoscenze ed esperienze personali, ad affrontare problemi più o meno complessi, condividendo con gli altri l'impegno cognitivo di apprendimento e attivando le strategie richieste. L'integrazione nel gruppo li aiuterà ad affrontare il percorso di formazione consapevole delle proprie potenzialità e fiduciosi di potere raggiungere il successo scolastico nonostante le difficoltà.

L'individuazione dei partecipanti avverrà su indicazione dei consigli di classe.

Il modulo coinvolgerà, inoltre tutta la comunità educante (studenti, famiglie, insegnanti), con l'obiettivo di aumentare la conoscenza e la consapevolezza del patrimonio storico, artistico, ambientale materiale e immateriale del territorio di riferimento della scuola.

Il modulo prevedrà un processo di valutazione dell'impatto dei sui destinatari articolato in tre fasi: attraverso questionari e test di valutazione delle competenze i partecipanti saranno valutati ad inizio percorso, in itinere e alla fine del modulo. Ogni esperto incaricato di condurre i moduli avrà, inoltre, il compito di stilare una scheda di valutazione finale in cui evidenzierà il percorso di maturazione del ragazzo in termini di competenze trasversali e tecnico-specifiche sviluppate.

<b>Data inizio prevista</b>	22/10/2018
<b>Data fine prevista</b>	23/12/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PAEE8AT012
<b>Numero destinatari</b>	18 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30



## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: COMMUNITY MAPPING

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		18	1.873,80 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.873,80 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)**

**Titolo: "Alla scoperta di Gibellina, Fiumara d'arte e Farm Cultural Park: musei contemporanei a cielo aperto." (modulo 1)**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	"Alla scoperta di Gibellina, Fiumara d'arte e Farm Cultural Park: musei contemporanei a cielo aperto." (modulo 1)



**Descrizione  
modulo**

Partendo da una preliminare analisi di contesto, il modulo si prefigge di ricostruire il quadro dei luoghi e delle manifestazioni dedicate all'arte contemporanea in Sicilia, analizzandone le caratteristiche. La proposta progettuale prevede lo studio di tre importanti centri culturali: Gibellina, Fiumara d'Arte e Farm Cultural Park, perché esempi di città-museo, luoghi che hanno restituito una nuova identità al tradizionale concetto di "museo", luoghi in cui l'arte si vive, e si abita. Luoghi che hanno la caratteristica di ribaltare la struttura museale tradizionale, superando il modello classico, sotto il profilo funzionale e fisico, tra l'esposizione ordinaria e quella temporanea. Questi centri sono una "fabbrica" in cui l'arte visiva al contempo si produce e si consuma, in cui le diverse forme di espressione artistica si integrano e si fondono.

Sono strutture versatili, flessibili, dove l'arte contemporanea si integra ad altre funzioni quali, in questo caso, residenza. Al fine di potenziare l'educazione ad un patrimonio culturale da intendersi come "eredità", il modulo prevede l'esplorazione, la conoscenza digitale di Fiumara d'Arte, Gibellina e Farm Cultural Park. L'adozione della scuola di questi luoghi e la progettazione di una proposta territoriale di turismo che sia sostenibile culturalmente e socialmente, attraverso anche la creazione di percorsi in lingua inglese. Il modulo vuole favorire la fruizione e la valorizzazione del patrimonio storico, artistico, museale della Sicilia, attraverso l'elaborazione e la realizzazione di strategie innovative e la promozione di attività volte a sviluppare la conoscenza di tre importantissime realtà siciliane, quali Fiumara d'Arte, Gibellina, Farm Cultural Park, musei contemporanei a cielo aperto. Il progetto è rivolto agli studenti dell'Istituto Sperone Pertini, affinché possano guardare con occhi curiosi la propria terra, il cui patrimonio si tende a sottovalutare, rispetto ad altre regioni d'Italia. Conoscere la storia di questi musei, aiuterà gli allievi ad essere cittadini più responsabili e rispettosi del patrimonio culturale, in quanto la Sicilia vive soprattutto dell'amore di chi la abita. Il progetto si propone di rendere più profonda ed incisiva la conoscenza della propria terra, attraverso la consapevolezza del guardare e dell'agire. Questa esperienza consentirà dunque agli studenti coinvolti di acquisire degli strumenti da utilizzare in maniera personale.

Articolazione e contenuti del progetto:

- Introduzione e presentazione del progetto attraverso lezioni frontali ed illustrazione del materiale (periodo previsto: Ottobre)
- Lezioni teoriche sulla storia dei luoghi (periodo previsto: Novembre-Dicembre)
- Laboratorio didattico e produzione elaborati (Gennaio-Marzo)
- Verifica finale e Consegna (periodo previsto: Aprile)
- Visite didattiche nei luoghi oggetto di studio (periodo previsto: Aprile-Maggio), con conclusione dei lavori: si organizzerà un momento conclusivo di chiusura del progetto con una mostra illustrativa in cui verranno esposti gli elaborati prodotti dagli alunni. La mostra verrà svolta presso il museo Fiumara d'Arte, il museo delle Trame Mediterranee di Gibellina, e presso il Farm Cultural Park, oltre che nei locali dell'Istituto scolastico.

Risultati attesi:

- Conoscere il patrimonio culturale, storico e artistico del territorio siciliano, per acquisire il senso di appartenenza e di cittadinanza.
- Padroneggiare le funzioni degli strumenti artistici in maniera creativa e prepositiva.
- Acquisire un metodo di lavoro personale applicabile in contesti e situazioni diversi, dimostrando autonomia e sicurezza operativa.

Il corso è costituito da una parte teorica (lezioni in aula) ed una parte laboratoriale che si svolgerà presso i locali della scuola, nella quale sono previste anche le uscite didattiche. Attraverso il laboratorio grafico, informatico, pittorico, ed il laboratorio di lingua inglese, si dovranno produrre elaborati inerenti agli argomenti trattati nella prima parte teorica. Mezzi e strumenti che verranno utilizzati sono: computer, sussidi audiovisivi, testi, videoproiettore, fotocamere, colori e altro materiale in dotazione della scuola che potrebbe essere utile allo sviluppo progettuale. Elemento distintivo della metodologia didattica sarà l'apprendimento attraverso l'esperienza diretta. Verranno raccolte informazioni attraverso foto, video per essere poi, durante il laboratorio didattico, trasformate in segno grafico-pittorico.





Il modulo prevede lo sviluppo delle abilità collaborative, di socializzazione, del confronto di idee e di revisione critica del proprio giudizio. Sviluppare capacità di osservazione, capacità di analisi, capacità di sintesi e di spirito critico, oltre alle capacità creative ed operative; maturare la propria identità personale, sociale e civile, conoscere il patrimonio artistico e culturale della propria terra, saper trasformare concetti in immagini, comprendere e far proprio il linguaggio specifico, ed inoltre, saper utilizzare gli strumenti artistici in maniera autonoma e creativa per acquisire abilità operative logico-deduttive e ottenere prodotti validi a livello estetico e comunicativo.

Gli alunni durante la fase di laboratorio realizzeranno degli elaborati vari, in relazione agli argomenti precedentemente trattati durante le ore di lezioni frontali. La verifica dei prodotti verrà svolta in itinere (durante la fase di produzione stessa), a conclusione sarà organizzata una presentazione degli elaborati, con annessa valutazione del gruppo di lavoro. I risultati saranno trasmessi attraverso il sito dell'Istituto scolastico.

Il progetto sarà promosso da canali scolastici ed extrascolastici. L'attività del progetto verrà promossa inoltre dai siti dei musei oggetto di studio: Museo Atelier sul Mare – Fondazione Fiumara d'Arte, Museo delle Trame Mediterranee – Gibellina, Farm Cultural Park. Opzionalmente, alla fine, i lavori potranno essere donati ai musei stessi o agli Ospedali di Palermo, per trasmettere ai bambini il valore etico del dono e per una replicabilità della proposta nel territorio.

Ogni classe è diversa dalle altre, perché ogni alunno è diverso dagli altri: per stili di apprendimento, per provenienza, per capacità relazionali ed emotive, o magari perché si tratta di un bambino con Bisogni Educativi Speciali.

Un metodo previsto è l'apprendimento cooperativo, apprendimento basato sul principio per cui ciascun componente del gruppo, con le sue caratteristiche peculiari e speciali, può contribuire all'apprendimento di tutti e può diventare risorsa (e strumento compensativo) per gli altri.

In un ambiente cooperativo ciascuno ha qualcosa da dare agli altri e qualcosa da ricevere, e questo permette di creare un apprendimento paritario e realmente inclusivo.

Per riuscire a integrare tutti gli studenti nei percorsi comuni, è di fondamentale importanza dedicare grande attenzione alla scelta e alla preparazione di materiali adeguati alle abilità e alle esigenze di ciascuno studente. Partendo dai materiali pensati per la classe, è quindi possibile adattare e semplificare le schede teoriche e i percorsi laboratoriali.

I protagonisti del progetto sono gli alunni, insieme a famiglie e insegnanti. Il modulo coinvolgerà quindi tutta la comunità, attraverso un senso fortemente legato alla cultura, all'ambiente sociale e alla storia di ciascun bambino. I bambini hanno bisogno di porsi delle domande, anche su argomenti scontati, di costruire delle reti (soprattutto attraverso le famiglie) che mettano in relazione i vari saperi. Lo sviluppo di un progetto presuppone che essi ne siano gli attori e cerchino il modo di realizzarlo, con il sostegno degli educatori.

Saranno utilizzati test in forma di gioco per verificare il livello di apprendimento degli studenti così da poter valutare l'efficacia degli interventi del progetto. Inoltre, si valuteranno in corso le qualità delle relazioni allievo-allievo e allievo-docente dentro le classi attraverso questionari, focus group, interviste. Al termine delle attività sarà misurato negli studenti il gradimento verso le attività svolte con strumenti quantitativi opportuni. Il monitoraggio scientifico delle attività consisterà nella valutazione delle implicazioni educative delle attività e delle tecnologie scelte e dei loro effetti sui livelli di apprendimento con l'utilizzo di strumenti validati. Inoltre, al termine del progetto, sarà valutata l'opportunità di produrre articoli scientifici e divulgativi destinati a riviste del settore artistico.

**Data inizio prevista** 22/10/2018

**Data fine prevista** 23/12/2019



<b>Tipo Modulo</b>	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PAEE8AT012
<b>Numero destinatari</b>	18 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: "Alla scoperta di Gibellina, Fiumara d'arte e Farm Cultural Park: musei contemporanei a cielo aperto." (modulo 1)

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		18	1.873,80 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.873,80 €</b>

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile**

**Titolo: U'GAME - LA MAPPA**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	U'GAME - LA MAPPA
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il modulo si concentra sulla valorizzazione del patrimonio culturale, sociale, ambientale materiale ed immateriale rappresentato e custodito dalla città stessa e ha come obiettivo la costruzione, tramite tecniche di Game design, di una mappa gioco su supporto digitale e analogico.</p> <p>Il gioco è uno strumento attraverso il quale si possono abbattere alcuni svantaggi competitivi degli studenti. Perché definisce nuove regole entro le quali si possono esprimere competenze ed abilità che non necessariamente sono messe in gioco in maniera diretta nel setting dell'ambiente scolastico.</p> <p>I ragazzi, nel corso delle trenta ore, saranno accompagnati in un percorso che li porterà ad elaborare un gioco, strutturato in una serie di prove da affrontare in un'area definita e su temi concordati a priori.</p> <p>Il gioco elaborato sarà messo a disposizione dell'intera comunità scolastica, di alunni provenienti da altre scuole e di cittadini coinvolti in attività di interazione della scuola come "La scuola adotta un monumento". In questo modo si garantirà un protagonismo dei ragazzi coinvolti nella costruzione del gioco ed al contempo l'identificazione della comunità studentesca con lo strumento ludico definito nel modulo.</p> <p>Il modulo si propone di aprire un campo di sovertire i termini dell'apprendimento da parte degli studenti. L'ambiente scolastico definisce una serie di regole che gli studenti sono chiamati a rispettare. Nel caso della costruzione del gioco il cambio di prospettiva è radicale, perché gli studenti sono chiamati a scrivere e definire le regole del gioco. In questo senso si trovano coinvolti in una metodologia assolutamente nuova in grado di</p>



	<p>mettere in evidenza l'importanza e la responsabilità della scrittura di regole che altri devono seguire.</p> <p>Inoltre il gioco prenderà la forma di una mappa on line e di un google form, definendo un rapporto costruttivo con le nuove tecnologie e andando ad impattare sull'acquisizione di competenze extracurricolari.</p> <p>Oltre all'acquisizione diretta di alcune competenze paracurricolari che riguardano soprattutto l'area della storia, della storia dell'arte, della scrittura, della matematica, della tecnologia. Questo perché la scrittura di un gioco intreccia una larga serie di competenze in un'arena multidisciplinare. Al livello extracurricolare i discenti saranno soprattutto stimolati sulla risoluzione di problemi che nell'ambito della costruzione di giochi sono all'ordine del giorno.</p> <p>La qualità del lavoro degli studenti sarà valutata rispetto a due pubblici differenti. Il gioco elaborato dagli studenti sarà giocato e valutato, infatti, sia dall'intera popolazione scolastica che dalle famiglie. Un questionario di gradimento valuterà:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La struttura generale del gioco</li> <li>• Le singole prove elaborate</li> <li>• La capacità del gioco di coinvolgere</li> <li>• Il divertimento</li> </ul> <p>La diffusione dei risultati del modulo sarà garantita dal fatto che il gioco elaborato rimarrà a disposizione degli studenti e della scuola e potranno essere utilizzati nelle più diverse occasioni dalla scuola. Il fatto che il gioco sia su piattaforma digitale rende facilmente implementabile il gioco nel sito della scuola.</p> <p>Il modulo condurrà alla produzione di un gioco che rimarrà come patrimonio alla scuola. Il gioco costituirà una piattaforma aperta e implementabile nel tempo con nuove prove e con l'aggiornamento di quelle elaborate. L'impalcato del modulo può essere ripetuto in differenti territori e contesti locali perché non si riferisce lavoro sulle specificità del territorio che possono essere differenti, applicando una metodologia replicabile.</p> <p>L'inclusione di alunni svantaggiati è uno dei principali obiettivi del progetto. L'approccio del modulo sarà di tipo laboratoriale per venire incontro ai vari tipi di disagio nell'apprendimento, per stimolare molto la creatività e la scoperta, anche attraverso l'uso delle nuove tecnologie. Inoltre, per venire incontro al disagio sociale ed economico molto importante sarà far scoprire alle famiglie del territorio che esiste nel quartiere, mettendo al centro della costruzione del gioco anche una conoscenza intima e personale del luogo.</p> <p>La proposta progettuale intende, grazie alle attività appena descritte, coinvolgere la comunità educante (studenti, famiglie e insegnanti) in esperienze di conoscenza e consapevolezza dei beni comuni del quartiere e una presa in cura di questi ultimi da parte della suddetta comunità. Il percorso mira a promuovere il senso di appartenenza e il rispetto verso il proprio territorio che rappresentano la base di ogni percorso promotore di cittadinanza attiva e di legalità.</p> <p>Gli impatti saranno valutati attraverso la stima dei partecipanti al gioco ed attraverso questionari di gradimento del gioco stesso.</p> <p>La sostenibilità del gioco è assicurata dal fatto che esso sarà prodotto in forma digitale e consisterà in una serie di istruzioni e quesiti da svolgere sul territorio. In questo senso sarà replicabile senza costi da parte della struttura scolastica e sarà un utile compendio anche alle attività didattiche ed agli opening day per consentire alle famiglie il valore dell'istituto scolastico.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	22/10/2018
<b>Data fine prevista</b>	23/12/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PAEE8AT012
<b>Numero destinatari</b>	18 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30



## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: U'GAME - LA MAPPA

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		18	1.873,80 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.873,80 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Produzione artistica e culturale**

**Titolo: IL MONUMENTO secondo NOI**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	IL MONUMENTO secondo NOI
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il modulo ha come obiettivo quello di rendere le studentesse e gli studenti attori/ produttori e non solo semplici fruitori della "Cultura" della propria città. Attraverso il coinvolgimento dei/delle ragazzi/e fin dalle prime fasi di ideazione di un evento culturale, essi potranno sperimentare cosa si intenda per curatela di un evento artistico e culturale. Grazie alla presenza di un artista e di un esperto del settore, gli alunni sceglieranno il concept della mostra/evento e il medium utilizzato (se pittura, fotografia, scultura, ecc) e l'output finale; in seguito seguiranno da vicino la produzione dell'opera; ne cureranno il testo critico, l'immagine coordinata della comunicazione, fino ad arrivare all'allestimento e ovviamente all'evento di inaugurazione.</p> <p>Il tema della produzione e ricerca artistica sarà quello che riflette sullo statuto del "monumento". Cosa è un monumento? Quali sono i monumenti che creano la memoria collettiva della nostra città? E' vero quello che diceva Robert Musil "Non c'è niente al mondo di così invisibile come il monumento"? Ci sono dei luoghi o dei manufatti che considerano monumenti alla stregua di quelli considerati patrimonio artistico? Se penso a Palermo, quale monumento la rappresenta la città al meglio?</p> <p>Partendo da questi interrogativi, si stimoleranno i ragazzi da un lato a conoscere il patrimonio storico-artistico del proprio territorio, documentandolo e valorizzando anche quella parte di patrimonio meno conosciuto, attraverso il taglio didattico e divulgativo della mostra finale; dall'altro impareranno anche a lavorare in team e a far emergere le idee e la creatività di tutti.</p> <p>Infatti il modulo non soltanto insiste sull'ampliamento delle conoscenze dei ragazzi che approfondiranno, attraverso un lavoro di ricerca, la storia e gli stili delle opere monumentali già esistenti scelti da loro come soggetti della mostra da loro curata, ma metterà gli studenti alla prova su ciò che significa anche progettare e ideare soluzioni creative per animare culturalmente il territorio. Si chiederà loro, dunque, di progettare il LORO monumento, quello in cui si potrebbero riconoscere in un futuro e che per loro potrebbe rappresentare al meglio e in maniera più congeniale all'età contemporanea IL monumento che ancora non c'è. Le due fasi del modulo – quella della ricerca sui monumenti da rivalutare e quella della progettazione del "loro" monumento ideale – saranno poi restituiti alla comunità educante e alle famiglie in una mostra finale ospitata all'Ecomuseo Mare Memoria Viva e sarà composta sia dalle immagini dei monumenti già esistenti di cui loro hanno approfondito la storia, lo stile e l'autore corredate da apparati didascalici e divulgativi, sia del rendering del progetto del "loro" monumento.</p>



Il modulo so svolgerà nelle ore extra scolastiche per un totale di 30 ore.  
Il modulo avrà un taglio laboratoriale. I ragazzi infatti faranno conoscenza sul campo dei monumenti storici della nostra città; attraverso l'uso di macchine fotografiche (e in alternativa anche dei propri cellulari) documenteranno le parti di città che formano, secondo loro, la memoria collettiva della nostra città. In seguito selezioneranno le immagini che saranno oggetto della mostra, servendosi di strumenti come il gruppo Facebook in cui anche a distanza potranno caricare le loro immagini e selezionare quelle da portare in mostra o condividere esperienze artistiche a cui ispirarsi; o anche impareranno a usare i file di Google drive per scrivere il testo critico, il comunicato stampa e altri contenuti legati all'evento finale in maniera condivisa.

Oltre all'acquisizione diretta di alcune competenze paracurricolari che riguardano soprattutto l'area della storia e della storia dell'arte, gli studenti acquisiranno competenze chiave di cittadinanza (imparare ad imparare, progettare, comunicare, collaborare e partecipare, agire in modo autonomo e responsabile, risolvere problemi, individuare collegamenti e relazioni, acquisire ed interpretare l'informazione).

La qualità del lavoro degli studenti sarà valutata attraverso questionari che verranno somministrati il giorno dell'inaugurazione a tutti gli intervenuti, quindi anche alle famiglie e agli insegnanti.

Saranno realizzati materiali di promozione (volantini e locandine) e sarà attivata una pagina facebook che racconterà il percorso che ha portato alla mostra e la foto gallery sempre consultabile e implementabile.

Il modulo portando a elaborare delle metodologie per realizzare una mostra, con una sorta di vademecum del piccolo curatore, potrà essere replicato dalla scuola, che sceglierà ogni anno un tema diverso su cui fare cimentare i ragazzi. L'ecomuseo potrà rimanere come location di queste mostre annuali.

L'inclusione di alunni svantaggiati è uno dei principali obiettivi del progetto. L'approccio del modulo sarà di tipo laboratoriale per venire incontro ai vari tipi di disagio nell'apprendimento, per stimolare molto la creatività e la scoperta, anche attraverso l'uso delle nuove tecnologie. Inoltre, per venire incontro al disagio sociale ed economico molto importante sarà far scoprire alle famiglie del territorio che esiste nel quartiere uno spazio come quello dell'Ecomuseo, gratuito e sempre aperto, scardinando così l'idea dei musei come luoghi d'élite.

La proposta progettuale intende, grazie alle attività appena descritte, coinvolgere la comunità educante (studenti, famiglie e insegnanti) in esperienze di conoscenza della storia dell'arte recente della nostra città, valorizzando le forme più innovative come ad esempio la street art.

Gli impatti saranno valutati attraverso la stima dei partecipanti all'inaugurazione ed attraverso i questionari di gradimento somministrati in quella circostanza a tutti i visitatori e a posteriori agli studenti stessi.

<b>Data inizio prevista</b>	22/10/2018
<b>Data fine prevista</b>	23/12/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Produzione artistica e culturale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PAEE8AT012
<b>Numero destinatari</b>	18 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: IL MONUMENTO secondo NOI

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		18	1.873,80 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.873,80 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Produzione artistica e culturale**

**Titolo: LEGALITA' E TEATRO DEI PUPPI**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	LEGALITA' E TEATRO DEI PUPPI



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>La scuola insiste in un contesto a forte degrado socio-culturale e rappresenta un punto di riferimento per il quartiere, anche per gli adolescenti ex allievi dell'istituto e per gli adulti. Partendo da questi presupposti si vuole creare un laboratorio di costruzione dei pupi siciliani per il duplice scopo di fornire a bambini ed adulti una competenza materiale ed artistica e che sia da base per la comprensione di come la cultura e la riscoperta degli antichi mestieri possa anche rappresentare una valida alternativa alla disoccupazione giovanile e non solo e al degrado socio-culturale dei quartieri difficili. Il modulo è articolato in tre azioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Azione di approfondimento teorico della cultura tradizionale siciliana, attraverso letture specializzate;</li> <li>- Costruzione di un laboratorio di costruzione di pupi siciliani;</li> <li>- Visita guidata in un Museo dei Pupi siciliani.</li> </ul> <p>Il progetto favorirà l'acquisizione della consapevolezza di essere in grado di apprendere le pratiche artigianali ed artistiche anche in un contesto difficile, come può essere il quartiere in cui insiste la scuola. Gli obiettivi verranno realizzati tramite: lettura di testi sul tema della cultura immateriale e dell'opera dei pupi siciliani, discussioni, riflessioni e considerazioni; Utilizzo del teatro di figura, in particolare dei pupi siciliani come stimolo della rappresentazione della realtà in cui sono calati gli allievi. L'innovatività consiste nell'utilizzo, come sfondo integratore, del teatro di animazione siciliano.</p> <p>Fornire un'alternativa creativa alla disoccupazione strutturale presente nel quartiere; Creare opportunità di sviluppo e di conoscenza del patrimonio culturale siciliano; Fornire una valida integrazione alle attività di studio curricolari; Accrescere la capacità di apprendimento di pratiche artigianali e manipolative per i bambini e gli adulti.</p> <p>Il raggiungimento degli obiettivi sarà misurato attraverso verifiche formali ed informali finalizzate al controllo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>? dell'acquisizione dei contenuti;</li> <li>? del consolidamento dei concetti;</li> <li>? dell'efficacia del metodo di studio.</li> </ul> <p>Si terrà costantemente conto dei livelli di partenza e delle effettive capacità di ogni alunno. La proposta ha carattere strutturale, per tali ragioni è da considerarsi replicabile nel territorio.</p> <p>Attraverso un percorso laboratoriale si realizzeranno diverse attività (grafico – pittoriche, manipolative), affinché gli allievi tutti, anche chi ha maggior disagio negli apprendimenti, possano sperimentare ogni forma di partecipazione e di rispetto per la realtà che li circonda, sia sociale che culturale.</p> <p>Si è ritenuto opportuno scegliere il teatro dei pupi perché offre tanti spunti per affrontare il tema dell'identità culturale siciliana. Le tele, i cartelli e i fondai con le immagini dei pupi e le storie che ne nascono, aiutano a riflettere, a crescere, a scoprire un universo mitico e culturale di una comunità intera e offrono strumenti per apprendere, capire, partecipare alla costruzione di una coscienza condivisa.</p> <p>Il modulo è rivolto agli allievi della scuola, che verranno coinvolti tramite procedure interne. Per ciò che riguarda il coinvolgimento delle famiglie degli allievi, esse verranno coinvolte nel corso delle azioni progettuali, in particolare quelle laboratoriali.</p> <p>Il prodotto finale previsto è costituito da una rappresentazione teatrale conclusiva che si svilupperà sulle riflessioni di ogni singolo allievo o di gruppi di allievi utilizzando i materiali prodotti ed esplicitando il contributo dato dal gruppo di allievi, sia individuale che singolo, che hanno partecipato al modulo. La creazione di un laboratorio stabile di costruzione di pupi sarà, inoltre volano di sviluppo di una serie di attività che vedranno al centro la scuola e il territorio.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>22/10/2018</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>23/12/2019</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Produzione artistica e culturale</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>PAEE8AT012</p>



<b>Numero destinatari</b>	18 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: LEGALITA' E TEATRO DEI PUPI

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		18	1.873,80 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.873,80 €</b>





## Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
'A SCHOOL WITH A VIEW' ( SCUOLA CON VISTA)	€ 29.242,80
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 29.242,80</b>

<b>Avviso</b>	4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico(Piano 998139)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 29.242,80
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	VERBALE N. 5 - Delibera n. 1
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	19/04/2017
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	Verbale n. 5 - Delibera n. 19
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	19/04/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	19/07/2017 10:01:45
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Sì

#### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
<b>10.2.5A</b> - Competenze trasversali	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>AUDIOMEMORY</u>	€ 4.873,80	
<b>10.2.5A</b> - Competenze trasversali	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): <u>COMMUNITY MAPPING</u>	€ 4.873,80	
<b>10.2.5A</b> - Competenze trasversali	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): <u>"Alla scoperta di Gibellina, Fiumara d'arte e Farm Cultural Park: musei contemporanei a cielo aperto."</u> (modulo 1)	€ 4.873,80	
<b>10.2.5A</b> - Competenze trasversali	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: <u>U'GAME - LA MAPPA</u>	€ 4.873,80	



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. SPERONE / PERTINI -PA  
(PAIC8AT00X)

10.2.5A - Competenze trasversali	Produzione artistica e culturale: <u>IL MONUMENTO</u> secondo NOI	€ 4.873,80	
10.2.5A - Competenze trasversali	Produzione artistica e culturale: <u>LEGALITA' E TEATRO DEI PUPPI</u>	€ 4.873,80	
	<b>Totale Progetto "'A SCHOOL WITH A VIEW' ( SCUOLA CON VISTA)"</b>	<b>€ 29.242,80</b>	€ 30.000,00
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 29.242,80</b>	