



**Candidatura N. 993357**  
**2775 del 08/03/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione**  
**all'imprenditorialità**

**Sezione: Anagrafica scuola**

**Dati anagrafici**

|                              |  |
|------------------------------|--|
| <b>Denominazione</b>         | I.C. 'F.VIVONA' CALATAFIMI   |
| <b>Codice meccanografico</b> | TPIC81300B   |
| <b>Tipo istituto</b>         | ISTITUTO COMPRENSIVO   |
| <b>Indirizzo</b>             | CONTRADA SANTA MARIA S.N.C.  |
| <b>Provincia</b>             | TP   |
| <b>Comune</b>                | Calatafimi   |
| <b>CAP</b>                   | 91013  |
| <b>Telefono</b>              | 0924951311   |
| <b>E-mail</b>                | TPIC81300B@istruzione.it   |
| <b>Sito web</b>              | www.istitutocomprensivovivona.gov.it   |
| <b>Numero alunni</b>         | 719  |
| <b>Plessi</b>                | TPAA813018 - PLESSO "DE AMICIS"<br>TPAA813029 - SCUOLA INFANZIA "SASI"<br>TPAA81303A - SCUOLA INFANZIA "GASPARE BRUNO"<br>TPEE81301D - PLESSO "DE AMICIS"<br>TPEE81302E - PLESSO "SASI"<br>TPEE81304L - PLESSO "L.CAPUANA"<br>TPMM81301C - SC. MEDIA "F.VIVONA"<br>TPMM81302D - SCUOLA MEDIA "V. SICOMO" |



## 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<br>Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO<br>Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO<br>Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE | Definizione/sviluppo di un'idea progettuale da parte degli studenti e delle studentesse<br>Potenziamento della cultura del successo/fallimento e consapevolezza della responsabilità sociale<br>Potenziamento dello spirito di iniziativa, della capacità di risolvere problemi, della creatività e della promozione dell'autonomia |



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 993357 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.2.5A Competenze trasversali

| Tipologia modulo   | Titolo                           | Costo              |
|--|----------------------------------|--------------------|
| Promozione della cultura d'impresa, dello spirito di iniziativa, della cultura del successo/fallimento e consapevolezza della responsabilità sociale | Imprendiamoci                    | € 7.082,00         |
| Promozione della cultura d'impresa, dello spirito di iniziativa, della cultura del successo/fallimento e consapevolezza della responsabilità sociale | Imprendiamoci 1                  | € 5.682,00         |
| Promozione della cultura d'impresa, dello spirito di iniziativa, della cultura del successo/fallimento e consapevolezza della responsabilità sociale | Imprendiamoci 2                  | € 5.082,00         |
|  | <b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b> | <b>€ 17.846,00</b> |

## Articolazione della candidatura

### 10.2.5 - Competenze trasversali

#### 10.2.5A - Competenze trasversali

#### Sezione: Progetto

#### Progetto: ImparaImpresa

##### Descrizione progetto

Secondo le indicazioni europee, la scuola deve promuovere, oltre alle capacità di base, come lettura, scrittura e calcolo, l'imprenditorialità che richiede lo sviluppo progressivo di una serie di competenze fin dalla più giovane età. Queste comprendono, ad esempio: creatività e senso di iniziativa, capacità di risolvere i problemi e pensiero critico, capacità decisionale e assunzione di rischi, adattabilità e perseveranza, autodisciplina e senso di responsabilità, leadership e lavoro di squadra, capacità di pianificazione e organizzazione, comprensione del contesto sociale, economico e culturale, nonché competenze linguistiche e abilità di persuasione. Senso di iniziativa e l'imprenditorialità significa, in definitiva, saper tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi.

Con il presente progetto la scuola intende dare attuazione a tale obbligo primario di formazione attraverso un approccio globale e trasversale ai diversi insegnamenti e saperi, con realizzazione di interventi di sostegno agli studenti, finalizzati alla creazione di imprenditori con una specificità ovvero essere imprenditori di PMI (Piccolo e Medie Imprese) innovative, rispondenti alla vocazione naturale del territorio (agricola e turistica) ma ad alto contenuto tecnologico, al fine da essere competitivi a livello non solo nazionale ma anche internazionale. Il progetto ha come obiettivo principe la formazione di futuri imprenditori che potranno dare un contributo virtuoso alla crescita del territorio portando una ventata di novità "concreta". Se tali studenti sin dal grembo scolastico, attraverso giochi di simulazione e la testimonianza degli attori del territorio, comprendono l'importanza di fare impresa in modo innovativo quando saranno nel mercato del lavoro potranno essere avvantaggiati ed essere maggiormente competitivi ed avere maggiori opportunità di crescita delle altre aziende già da anni presenti sul territorio con un avviamento consolidato.

#### Sezione: Caratteristiche del Progetto

## Contesto di riferimento

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

In entrambe le realtà comunali, su cui insistono le scuole che costituiscono l'I.C.Vivona, sono ancora insufficienti i centri di associazione culturale e ricreativa presenti, per cui la Scuola si pone come agenzia prioritaria nel campo educativo, capace di adempiere a compiti non solo formativi ma anche di aggregazione e di inclusione sociale. In entrambe le cittadine si può rilevare la crisi dei valori tradizionali, il senso della famiglia, della solidarietà sociale, il senso di appartenenza, causati dalla tendenza a seguire i modelli comportamentali proposti dai media, dall'uso distorto di un falso benessere che assume aspetti consumistici. Non meno gravi sono i problemi derivanti da un mancato sviluppo economico a cui è legata la disoccupazione giovanile, dalla diffusa presenza del fenomeno mafioso, dall'immigrazione, alla tendenza di far uso di alcool e sostanze stupefacenti. In questo quadro l'azione educativa della Scuola deve rappresentare un punto di riferimento orientato a sottrarre i giovani alle tentazioni della strada e a prevenire situazioni di insuccesso e di dispersione, attraverso attività innovative che prevedano il lavoro cooperativo in piccoli gruppi, che favoriscano la centralità dell'allievo nel percorso di apprendimento e crescita personale, che promuovano la conoscenza delle opportunità e delle modalità del "fare impresa" a partire dalle enormi potenzialità del territorio riguardanti soprattutto l'agricoltura e il turismo.

## 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.

Obiettivi formativi generali sono:

- Favorire un ampliamento dei percorsi curricolari per lo sviluppo ed il rinforzo delle competenze;
- Potenziare il possesso di conoscenze, competenze ed abilità nei diversi campi del sapere imprenditoriale.
- Sperimentare metodologie nuove per migliorare e diversificare i processi di apprendimento.
- Rendere la scuola un luogo dove imparare ad apprendere competenze comunicative e funzionali da trasferire nella vita sociale e lavorativa.
- Potenziare la conoscenza del sé, l'autostima.
- Determinare sinergie positive tra la scuola e il mondo del lavoro.

Obiettivi formativi specifici sono:

- l'acquisizione di quelle conoscenze e abilità utili per trasformare le idee in azione,
- la comprensione del concetto stesso di imprenditorialità e di temi concettuali e sociali ad essa connessi,
- favorire lo spirito di iniziativa, la cultura del successo/fallimento e la consapevolezza della responsabilità sociale,
- rafforzare le competenze per lo sviluppo di un'idea progettuale,
- sviluppare competenze organizzative e relazionali.



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

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

Scuola I.C. 'F.VIVONA' CALATAFIMI  
(TPIC81300B)

### 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

Destinatari del progetto sono prioritariamente gli alunni che, pur frequentando con regolarità le attività scolastiche, non dimostrano interesse e motivazione ad apprendere, rischiano un rallentamento nel percorso di studio, non raggiungono i livelli essenziali di apprendimento, intendono abbandonare il percorso formativo e quanti, tra costoro, manifestano difficoltà legate a situazioni di disagio socio-culturale, difficoltà di socializzazione nel contesto scolastico e disturbi specifici dell'apprendimento. Questi ultimi in particolare presentano scarso coinvolgimento nelle attività didattiche, hanno carenze nelle abilità di base e modi diversi di pensare, apprendere, relazionarsi e vivere situazioni. Insieme ad essi si ipotizzano anche alunni virtuosi, per utilizzare metodiche efficaci come il peer tutoring che con una struttura precisa, a due, in cui uno studente più preparato fa da tutor all'altro, favorisce, rispetto a forme di apprendimento competitivo o individualista, l'interazione fra ragazzi, l'autostima e l'empatia. Sempre nell'ottica di peer-education verranno coinvolti i ragazzi dell'I.T.C.G. "Caruso" di Alcamo, anche per favorire la continuità dei percorsi negli anni attraverso i cicli di istruzione.

### 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 prevede l'apertura della scuola oltre l'orario scolastico, nel pomeriggio e nei tempi di vacanza (dal 30/06/2018 al 30/08/2018), con la realizzazione di laboratori estivi gratuiti (due alla settimana di tre ore ciascuno), in cui prevalga una metodologia didattica che si ispiri al principio generale del learning by doing, apprendere facendo (come il project work), del problem solving e del cooperative learning. I docenti e gli esperti che condurranno l'attività devono infatti fare in modo che il contesto faciliti l'attività degli studenti coinvolti e che essi possano sviluppare un progetto relativo a contesti reali, indicando obiettivi e possibili soluzioni. Il presente progetto infatti ha come obiettivo principe la formazione di futuri imprenditori che potranno dare un contributo virtuoso alla crescita del territorio portando una ventata di novità "concreta". Se tali studenti sin dalla scuola comprendono l'importanza di fare impresa in modo innovativo, anche coinvolgendo altri soggetti economici del territorio, si potranno affacciare al mercato del lavoro avvantaggiati.

### **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...).

Numerosi saranno i soggetti che a livello locale affiancheranno l'istituto in questo percorso ma in particolare nella fase di ideazione del progetto sono i seguenti soggetti:

- Il Comune di Calatafimi-Segesta e di Vita,
- le Proloco di entrambe le cittadine,
- l'Associazione Bosco Angimbè,
- l'Associazione Amici della musica classica,
- le scuole superiori del territorio e diversi attori economici con cui si intende avviare varie collaborazioni.

Tutti i partner parteciperanno attivamente:

- svolgendo il ruolo di membri del Comitato Tecnico Scientifico
- di supporto alla progettazione,
- divulgare il materiale informativo attraverso i propri siti web,
- creare e somministrare sondaggi e monitoraggi;
- organizzare seminari;
- predisporre monitoraggi dell'apprendimento tramite somministrazione di test periodici;



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. 'F.VIVONA' CALATAFIMI  
(TPIC81300B)

### **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'obiettivo prioritario del progetto è favorire l'autoriflessione sulle proprie capacità, risorse e potenzialità imprenditoriali e raccogliere informazioni sulle caratteristiche e i modelli dell'imprenditorialità attraverso nuove metodologie di apprendimento, dall'e-learnig al team work, attraverso esperienze di confronto e condivisione che accrescono la partecipazione dello studente. Il progetto è innovativo in quanto stimola un approccio partecipativo e laboratoriale che coinvolge l'alunno in un percorso emotivo, diretto, dove egli è il protagonista attivo dell'interpretazione e comunicazione dei testi. Assume il controllo del proprio apprendimento e nell'applicazione dei contenuti è sostenuto dal docente, dall'esperto e dai compagni. Si farà ricorso alla didattica integrativa e innovativa: peer-education, tutoring, cooperative learning e flipped classroom, dove un certo grado di autonomia e preparazione "rovesciata" è prevista da parte dello studente. E' prevista attività con l'uso della LIM e dell'aula informatica, che motivano i nostri alunni nativi digitali, giochi di simulazione d'impresa, con cui deciso uno scenario socio-economico di riferimento, si potranno eseguire tutte le attività necessarie per creare e gestire un'impresa in un arco di tempo ampio e parametrizzabile, uscite didattiche finalizzate alla conoscenza delle imprese locali. Si utilizzeranno: mappe, diapositive, computer, software tematici, videoproiettore, LIM, stampanti.

### **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

Il progetto è strettamente legato al RAV e al PdM della scuola, ai fini dello sviluppo di competenze ed abilità specifiche da riversare nel settore imprenditoriale, in quanto un buon imprenditore deve essere anche padrone dell'argomento di cui propone soluzioni e servizi, con particolare attenzione alla specificità del territorio in cui opera. Infatti pur avendo rilevato negli anni uno scarso tasso di abbandono, alla luce di una più attenta analisi del territorio, si ritiene di dare priorità alle azioni che migliorano i livelli di apprendimento degli alunni negli esiti in uscita, con l'obiettivo di motivare positivamente verso la scuola gli alunni che desiderano mettersi in gioco nel settore imprenditoriale anche se simulato, con progetti che favoriscano l'acquisizione di competenze trasversali e professionali, da acquisire e padroneggiare ad un buon livello. Ad es.: Progetto continuità "Nuvole di storie" per favorire un sereno passaggio da un ordine di scuola all'altro attraverso la condivisione di un testo narrativo e la sua trasposizione in fumetti digitali; Giochi matematici; Il piacere della conoscenza: Focus sul territorio (sviluppare la capacità critica di leggere la realtà attraverso una didattica laboratoriale finalizzata alla costruzione dell'identità personale e sociale ). Inoltre il progetto si pone in continuità con altre azioni del PON-FSE quali la 10.1.6 "Orientamento formativo" e per la metodologia e gli strumenti adottati con il PNSD



## 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.

Al fine di stimolare l'inclusività per gruppi omogenei per competenze o età e gruppi eterogenei si svolgeranno le seguenti attività:

- Favorire la costruzione dell'identità personale centrata sullo sviluppo dei processi decisionali, di autocontrollo, di autoefficacia e autostima,
- Motivare alla frequenza scolastica,
- Creare un clima di benessere e di cooperazione,
- Sviluppare la capacità di esprimere i vissuti emozionali,
- Favorire reti di relazioni come sistemi di supporto per gli alunni,i
- Conoscere se stessi, le proprie potenzialità e limiti,
- Maturare consapevolezza di sé e delle responsabilità sociali di ciascuno,
- Potenziare le competenze relazionali e di socializzazione per sperimentare la convivenza democratica e il rispetto delle esigenze altrui,
- Promuovere un ambiente di apprendimento in grado di attivare positivi transfert sul piano delle competenze cognitive e metacognitive,
- Azioni di counseling, supporto, tutoring, peer education, cooperative learning e relazioni di aiuto per gli alunni in maggiore difficoltà.

### **Promozione di una didattica attiva e laboratoriale**

Indicare come il progetto intende promuovere una didattica attiva e laboratoriale e la collaborazione tra i diversi attori della comunità educante.

La didattica attiva e laboratoriale procede per problemi e per ricerca, è attiva e centrata sullo studente, è un “fare insieme” per imparare, si basa sulla co-costruzione delle conoscenze. Le metodologie laboratoriali che si intendono applicare sono:

- Il debate (dibattito) che permette di acquisire competenze trasversali (life skill) e curricolari, smontando alcuni paradigmi tradizionali e favorendo il cooperative learning e la peer education, non solo tra studenti, ma anche tra docenti e tra docenti e studenti. Il debate infatti consiste in un confronto nel quale due squadre sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento dato dall'insegnante.

- Il Brainstorming laboratoriale è un esercizio non finalizzato alla costruzione del dibattito vero e proprio, ma ha lo scopo di insegnare agli alunni a pensare criticamente.

Altra metodologia laboratoriale è la flipped classroom, dove un certo grado di autonomia e preparazione “rovesciata” è prevista da parte dello studente, ma soprattutto si prenderà come riferimento la IFS, l'Impresa formativa simulata, già sperimentato negli istituti superiori e in cui un'azienda, rappresentativa del tessuto economico locale, garantisce la coerenza tra il modello reale e quello didattico simulato.

### **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.

I moduli progettuali attivati verranno documentati con supporti sia cartacei che multimediali relativi sia al percorso progettuale sia ai prodotti dell'intervento. La valutazione dell'impatto verrà effettuata attraverso strumenti di registrazione e supporti diversificati a seconda delle attività previste. E' opportuno predisporre tale documentazione in quanto obbedisce al bisogno di disporre di materiale per monitorare e valutare le azioni attuate, ed eventualmente riprogettarle, e all'esigenza di informare, ordinare, raccogliere e trasmettere le informazioni rilevanti relative al progetto. Una documentazione e una comunicazione efficace del lavoro effettuato svolgono un ruolo decisivo nel diffondere all'interno e all'esterno dell'istituto gli aspetti peculiari a partire dall'analisi delle buone prassi e delle criticità. L'istituto predisporrà specifici indicatori e modalità di monitoraggio e verifica in itinere e finali, per rilevare l'esito dell'attività progettuale.

### **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 comunicazione del progetto costituisce fattore di successo per il raggiungimento dei risultati. Le fasi di diffusione sono le seguenti:

- promozione delle attività per coinvolgere i beneficiari;
- diffusione dei prodotti finali per consolidare i rapporti con il territorio.

I mezzi saranno: incontri e seminari; giornate informative; newsletter interna alla scuola; sito Internet; locandine; pubblicazione di articoli; gadgets.

Aspetto chiave è la dimostrazione del suo possibile trasferimento in anni scolastici futuri e la sua replicabilità ad altri contesti. Tale aspetto si dimostra essere realizzabile per gli elementi chiave e le caratteristiche seguenti:

- approccio al contesto sociale con analisi delle aspettative, che offre opportunità di azioni sempre perseguibili;
- la struttura del progetto, che combina un'analisi dei bisogni degli alunni e offre opportunità di promozione della maturazione cognitiva e relazionale, la conquista delle competenze, la prevenzione primaria di fenomeni di insuccesso scolastico, disagio sociale e svantaggio economico.

### **Attenzione alla dimensione della sostenibilità di impresa**

Indicare come il progetto intende prestare attenzione alla dimensione della sostenibilità di impresa dal punto di vista sociale, economico, ambientale.

Sostenibilità d'impresa significa includere considerazioni ambientali e sociali nella strategia imprenditoriale, operazioni, prodotti e processi per ottenere la redditività, l'adattabilità e la crescita a lungo termine. Essa ha anche un impatto positivo sul pianeta e considera le esigenze dei dipendenti, fornitori, clienti, e la società. La sostenibilità d'impresa consente di:

Ridurre i costi;

Ottenere un vantaggio concorrenziale ;

Essere innovativi;

Creare nuove opportunità;

Migliorare l'immagine del prodotto e del territorio a cui è legato;

Conformarsi alla legislazione ambientale.

Il progetto mira a valorizzare tutti gli aspetti sopra descritti in quanto tenderà a formare futuri imprenditori con la sensibilità alla green economy ed al risparmio energetico e in tutte le simulazioni proposte saranno enfatizzate e saranno fattori premianti il rispetto per la natura e per l'ambiente. Inoltre l'iniziativa prevede di simulare situazioni realistiche che presumono la programmazione di iniziative durature nel tempo in modo da massimizzare il guadagno da investire nell'azienda.



## 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  |
|---|------------------------------|---|
| Feste e tradizioni                                | pag. 47 - All.1<br>pag.6     | <a href="http://www.istitutocomprensivovivona.gov.it/Download/risorse/PTOF%20Calatafimi2016.pdf">http://www.istitutocomprensivovivona.gov.it/Download/risorse/PTOF%20Calatafimi2016.pdf</a> |
| Giochi matematici del Mediterraneo                | pag. 47 - All.1<br>pag.3     | <a href="http://www.istitutocomprensivovivona.gov.it/Download/risorse/PTOF%20Calatafimi2016.pdf">http://www.istitutocomprensivovivona.gov.it/Download/risorse/PTOF%20Calatafimi2016.pdf</a> |
| Il piacere della conoscenza: focus sul territorio | pag. 47 - All.1<br>pag.4     | <a href="http://www.istitutocomprensivovivona.gov.it/Download/risorse/PTOF%20Calatafimi2016.pdf">http://www.istitutocomprensivovivona.gov.it/Download/risorse/PTOF%20Calatafimi2016.pdf</a> |
| Riciclando con fantasia                           | pag.47 - All.n.1 -<br>pag.9  | <a href="http://www.istitutocomprensivovivona.gov.it/Download/risorse/PTOF%20Calatafimi2016.pdf">http://www.istitutocomprensivovivona.gov.it/Download/risorse/PTOF%20Calatafimi2016.pdf</a> |
| Serra didattica                                   | pag. 47 - All.n.1 -<br>pag.8 | <a href="http://www.istitutocomprensivovivona.gov.it/Download/risorse/PTOF%20Calatafimi2016.pdf">http://www.istitutocomprensivovivona.gov.it/Download/risorse/PTOF%20Calatafimi2016.pdf</a> |

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

| Oggetto della collaborazione   | N. so ggetti | Soggetti coinvolti   | Tipo accordo             | Num. Pr otocollo | Data Protocollo | All ega to |
|--|--------------|----------------------|--------------------------|------------------|-----------------|------------|
| IL CONTRIBUTO DA PARTE DEL SOGGETTO ATTUATORE SI CONCRETIZZA IN CASO DI APPROVAZIONE NELLA DIVULGAZIONE, CON TUTTI I MEZZI A SUA DISPOSIZIONE E NEL SUPPORTO LOGISTICO IN PERSONALE QUALIFICATO, IN LOCALI, ATTREZZATURE E STRUMENTAZIONI UTILIZZATI A FINI DIDATTICI. | 1            | MEDITERRANEO SEGESTA | Dichiarazione di intenti | 3105             | 01/06/2017      | Si         |
| IL CONTRIBUTO DA PARTE DEL SOGGETTO ATTUATORE SI CONCRETIZZA IN CASO DI APPROVAZIONE NELLA DIVULGAZIONE, CON TUTTI I MEZZI A SUA DISPOSIZIONE E NEL SUPPORTO LOGISTICO IN PERSONALE QUALIFICATO, IN LOCALI, ATTREZZATURE E STRUMENTAZIONI UTILIZZATI A FINI DIDATTICI. | 1            | L'Agorà di Segesta   | Dichiarazione di intenti | 3106             | 01/06/2017      | Si         |



|  |   |                              |         |      |            |    |
|--|---|------------------------------|---------|------|------------|----|
| IL CONTRIBUTO DA PARTE DEL SOGGETTO ATTUATORE SI CONCRETIZZA IN CASO DI APPROVAZIONE NELLA DIVULGAZIONE, CON TUTTI I MEZZI A SUA DISPOSIZIONE E NEL SUPPORTO LOGISTICO IN PERSONALE QUALIFICATO, IN LOCALI, ATTREZZATURE E STRUMENTAZIONI UTILIZZATI A FINI DIDATTICI. | 1 | Associazione Bosco Angimbè   | Accordo | 5837 | 26/10/2016 | Si |
| IL CONTRIBUTO DA PARTE DEL SOGGETTO ATTUATORE SI CONCRETIZZA IN CASO DI APPROVAZIONE NELLA DIVULGAZIONE, CON TUTTI I MEZZI A SUA DISPOSIZIONE E NEL SUPPORTO LOGISTICO IN PERSONALE QUALIFICATO, IN LOCALI, ATTREZZATURE E STRUMENTAZIONI UTILIZZATI A FINI DIDATTICI. | 1 | Amici della Musica Classica  | Accordo | 5823 | 26/10/2016 | Si |
| IL CONTRIBUTO DA PARTE DEL SOGGETTO ATTUATORE SI CONCRETIZZA IN CASO DI APPROVAZIONE NELLA DIVULGAZIONE, CON TUTTI I MEZZI A SUA DISPOSIZIONE E NEL SUPPORTO LOGISTICO IN PERSONALE QUALIFICATO, IN LOCALI, ATTREZZATURE E STRUMENTAZIONI UTILIZZATI A FINI DIDATTICI. | 1 | Comune di Vita               | Accordo | 5822 | 26/10/2016 | Si |
| IL CONTRIBUTO DA PARTE DEL SOGGETTO ATTUATORE SI CONCRETIZZA IN CASO DI APPROVAZIONE NELLA DIVULGAZIONE, CON TUTTI I MEZZI A SUA DISPOSIZIONE E NEL SUPPORTO LOGISTICO IN PERSONALE QUALIFICATO, IN LOCALI, ATTREZZATURE E STRUMENTAZIONI UTILIZZATI A FINI DIDATTICI. | 1 | COMUNE DI CALATAFIMI SEGESTA | Accordo | 5970 | 31/10/2016 | Si |

### Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

| Settore | Elemento |
|---------|----------|
|---------|----------|

### Sezione: Riepilogo Moduli



### Riepilogo moduli

| Modulo                           | Costo totale       |
|----------------------------------|--------------------|
| Imprendiamoci                    | € 7.082,00         |
| Imprendiamoci 1                  | € 5.682,00         |
| Imprendiamoci 2                  | € 5.082,00         |
| <b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b> | <b>€ 17.846,00</b> |

### Sezione: Moduli

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Promozione della cultura d'impresa, dello spirito di iniziativa, della cultura del successo/fallimento e consapevolezza della responsabilità sociale**

**Titolo: Imprendiamoci**

### Dettagli modulo

| Titolo modulo |  |
|---------------|--|
| Imprendiamoci |  |



|  |  |
|--|--|
| <p><b>Descrizione modulo</b></p>             | <p>La nostra scuola, in collaborazione con istituzioni, imprese, organizzazioni non profit vuole sperimentare un'iniziativa dedicata agli alunni, volta a diffondere maggiore consapevolezza sul tema imprenditorialità e sviluppare competenze trasversali – come l'intraprendenza, la capacità di elaborare soluzioni alternative, la collaborazione, il senso di responsabilità - che riguardano non solo chi sceglie la strada imprenditoriale, ma tutti i lavoratori siano essi autonomi o dipendenti. La mentalità imprenditoriale è comunemente correlata a un atteggiamento attivo, propositivo, instancabile nella ricerca della migliore opportunità. Questo atteggiamento, traslato sulla realtà e sulle esperienze degli alunni, può tradursi in una migliore capacità di problem solving, dedizione e capacità critica che vengono messe in campo attraverso l'inserimento di percorsi di imprenditorialità al fine di esplorare settori, mercati e professioni, per un orientamento più concreto ed efficace. Nei rapporti tra scuola, impresa e territorio, la promozione dello spirito imprenditoriale necessita di patti concreti, di lavoro di "rete" di qualità tra insegnanti e testimoni aziendali, per poter offrire un primo punto di contatto con il mondo del lavoro e con le vocazioni (nonché le opportunità) offerte dal territorio, ma anche una palestra per cominciare a "progettare", competenza chiave non solo per lo sviluppo di un'impresa, ma per il futuro professionale di ogni giovane (life-design). Le modalità più efficaci per favorire la partecipazione attiva degli studenti nei processi di apprendimento saranno ricercate nell'ambito dell'educazione informale.</p> <p>Per questo verranno utilizzati Tycoon Games (che letteralmente significa giochi dove si prendono i panni di un magnate o di un finanziere che deve gestire un qualcosa come una azienda, una città o un servizio pubblico) come Kapilands, un simpatico gioco online di simulazione, incentrato sul mondo economico, Youda Farmer (dove si prova la vita di campagna in modo originale: si gestisce una fattoria, si cura il raccolto e si riforniscono i vari negozi con il frutto del lavoro), Youda Camper, dove si gestisce un campeggio, o Youda Marina, dove si gioca ad essere il proprietario di un'azienda che controlla una baia sul mare. Le trame di questi giochi riportano al modo di operare delle vere imprese commerciali e di come lavora un capo azienda o un imprenditore che deve gestire soldi, acquistare cose, venderle e fare investimenti affinché l'azienda cresca e incrementi il fatturato. Inoltre saranno proposte esperienze laboratoriali incentrate sul "fare" che meglio si prestano all'acquisizione della competenza trasversale denominata "spirito di iniziativa e imprenditorialità", poiché propongo un approccio di learning-by-doing e fanno leva anche sul potenziale dell'apprendimento peer-to-peer (tra studenti e studenti, e tra studenti ed ex alunni) e la stretta collaborazione che si instaura con le imprese reali o con la comunità locale, in una logica winwin. Alla fine del modulo tutti gli studenti saranno in grado di distinguere le potenzialità di ogni singola tipologia di impresa, le migliori forme e fonti di finanziamento, le leve di mercato e la sostenibilità di impresa.</p> <p><b>MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE</b></p> <p>Prove strutturate e semistrutturate (vero/falso, completamento, scelta multipla...), questionari a risposta aperta, relazioni, temi/componimenti, sintesi, soluzioni di problemi, esercizi di vario tipo, discussioni su argomenti di studio, esposizione di attività svolte, test.</p> |
| <p><b>Data inizio prevista</b></p>           | <p>16/10/2017</p>  |
| <p><b>Data fine prevista</b></p>             | <p>15/12/2018</p>  |
| <p><b>Tipo Modulo</b></p>                    | <p>Promozione della cultura d'impresa, dello spirito di iniziativa, della cultura del successo/fallimento e consapevolezza della responsabilità sociale</p>  |
| <p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p> | <p>TPMM81301C</p>  |
| <p><b>Numero destinatari</b></p>             | <p>20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>   |
| <p><b>Numero ore</b></p>                     | <p>30</p>  |

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Imprendiamoci**



| Tipo Costo | Voce di costo     | Modalità calcolo     | Valore unitario | Quantità  | N. so ggetti | Importo voce      |
|------------|-------------------|----------------------|-----------------|-----------|--------------|-------------------|
| Base       | Esperto           | Costo ora formazione | 70,00 €/ora     |           |              | 2.100,00 €        |
| Base       | Tutor             | Costo ora formazione | 30,00 €/ora     |           |              | 900,00 €          |
| Opzionali  | Figura aggiuntiva | Costo partecipante   | 30,00 €/alunno  |           | 20           | 600,00 €          |
| Opzionali  | Mensa             | Costo giorno persona | 7,00 €/giorno   | 10 giorni | 20           | 1.400,00 €        |
| Gestione   | Gestione          | Costo orario persona | 3,47 €/ora      |           | 20           | 2.082,00 €        |
|            | <b>TOTALE</b>     |                      |                 |           |              | <b>7.082,00 €</b> |

### Elenco dei moduli

**Modulo: Promozione della cultura d'impresa, dello spirito di iniziativa, della cultura del successo/fallimento e consapevolezza della responsabilità sociale**

**Titolo: Imprendiamoci 1**

### Dettagli modulo

| Dettagli modulo      |                 |
|----------------------|-----------------|
| <b>Titolo modulo</b> | Imprendiamoci 1 |



|  |  |
|--|--|
| <p><b>Descrizione modulo</b></p>             | <p>La nostra scuola, in collaborazione con istituzioni, imprese, organizzazioni non profit vuole sperimentare un'iniziativa dedicata agli alunni, volta a diffondere maggiore consapevolezza sul tema imprenditorialità e sviluppare competenze trasversali – come l'intraprendenza, la capacità di elaborare soluzioni alternative, la collaborazione, il senso di responsabilità - che riguardano non solo chi sceglie la strada imprenditoriale, ma tutti i lavoratori siano essi autonomi o dipendenti. La mentalità imprenditoriale è comunemente correlata a un atteggiamento attivo, propositivo, instancabile nella ricerca della migliore opportunità. Questo atteggiamento, traslato sulla realtà e sulle esperienze degli alunni, può tradursi in una migliore capacità di problem solving, dedizione e capacità critica che vengono messe in campo attraverso l'inserimento di percorsi di imprenditorialità al fine di esplorare settori, mercati e professioni, per un orientamento più concreto ed efficace. Nei rapporti tra scuola, impresa e territorio, la promozione dello spirito imprenditoriale necessita di patti concreti, di lavoro di "rete" di qualità tra insegnanti e testimoni aziendali, per poter offrire un primo punto di contatto con il mondo del lavoro e con le vocazioni (nonché le opportunità) offerte dal territorio, ma anche una palestra per cominciare a "progettare", competenza chiave non solo per lo sviluppo di un'impresa, ma per il futuro professionale di ogni giovane (life-design). Le modalità più efficaci per favorire la partecipazione attiva degli studenti nei processi di apprendimento saranno ricercate nell'ambito dell'educazione informale.</p> <p>Per questo verranno utilizzati Tycoon Games (che letteralmente significa giochi dove si prendono i panni di un magnate o di un finanziere che deve gestire un qualcosa come una azienda, una città o un servizio pubblico) come Kapilands, un simpatico gioco online di simulazione, incentrato sul mondo economico, Youda Farmer (dove si prova la vita di campagna in modo originale: si gestisce una fattoria, si cura il raccolto e si riforniscono i vari negozi con il frutto del lavoro), Youda Camper, dove si gestisce un campeggio, o Youda Marina, dove si gioca ad essere il proprietario di un'azienda che controlla una baia sul mare. Le trame di questi giochi riportano al modo di operare delle vere imprese commerciali e di come lavora un capo azienda o un imprenditore che deve gestire soldi, acquistare cose, venderle e fare investimenti affinché l'azienda cresca e incrementi il fatturato. Inoltre saranno proposte esperienze laboratoriali incentrate sul "fare" che meglio si prestano all'acquisizione della competenza trasversale denominata "spirito di iniziativa e imprenditorialità", poiché propongo un approccio di learning-by-doing e fanno leva anche sul potenziale dell'apprendimento peer-to-peer (tra studenti e studenti, e tra studenti ed ex alunni) e la stretta collaborazione che si instaura con le imprese reali o con la comunità locale, in una logica winwin. Alla fine del modulo tutti gli studenti saranno in grado di distinguere le potenzialità di ogni singola tipologia di impresa, le migliori forme e fonti di finanziamento, le leve di mercato e la sostenibilità di impresa.</p> <p><b>MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE</b></p> <p>Prove strutturate e semistrutturate (vero/falso, completamento, scelta multipla...), questionari a risposta aperta, relazioni, temi/componimenti, sintesi, soluzioni di problemi, esercizi di vario tipo, discussioni su argomenti di studio, esposizione di attività svolte, test.</p> |
| <p><b>Data inizio prevista</b></p>           | <p>16/10/2017</p>  |
| <p><b>Data fine prevista</b></p>             | <p>15/12/2018</p>  |
| <p><b>Tipo Modulo</b></p>                    | <p>Promozione della cultura d'impresa, dello spirito di iniziativa, della cultura del successo/fallimento e consapevolezza della responsabilità sociale</p>  |
| <p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p> | <p>TPMM81302D</p>  |
| <p><b>Numero destinatari</b></p>             | <p>20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>   |
| <p><b>Numero ore</b></p>                     | <p>30</p>  |

**Sezione: Scheda finanziaria**

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Promozione della cultura d'impresa, dello spirito di iniziativa, della cultura del successo/fallimento e consapevolezza della responsabilità sociale**

**Titolo: Imprendiamoci 2**

### Dettagli modulo

| Dettagli modulo      |                 |
|----------------------|-----------------|
| <b>Titolo modulo</b> | Imprendiamoci 2 |



|  |  |
|--|--|
| <p><b>Descrizione modulo</b></p>             | <p>La nostra scuola, in collaborazione con istituzioni, imprese, organizzazioni non profit vuole sperimentare un'iniziativa dedicata agli alunni, volta a diffondere maggiore consapevolezza sul tema imprenditorialità e sviluppare competenze trasversali – come l'intraprendenza, la capacità di elaborare soluzioni alternative, la collaborazione, il senso di responsabilità - che riguardano non solo chi sceglie la strada imprenditoriale, ma tutti i lavoratori siano essi autonomi o dipendenti. La mentalità imprenditoriale è comunemente correlata a un atteggiamento attivo, propositivo, instancabile nella ricerca della migliore opportunità. Questo atteggiamento, traslato sulla realtà e sulle esperienze degli alunni, può tradursi in una migliore capacità di problem solving, dedizione e capacità critica che vengono messe in campo attraverso l'inserimento di percorsi di imprenditorialità al fine di esplorare settori, mercati e professioni, per un orientamento più concreto ed efficace. Nei rapporti tra scuola, impresa e territorio, la promozione dello spirito imprenditoriale necessita di patti concreti, di lavoro di "rete" di qualità tra insegnanti e testimoni aziendali, per poter offrire un primo punto di contatto con il mondo del lavoro e con le vocazioni (nonché le opportunità) offerte dal territorio, ma anche una palestra per cominciare a "progettare", competenza chiave non solo per lo sviluppo di un'impresa, ma per il futuro professionale di ogni giovane (life-design). Le modalità più efficaci per favorire la partecipazione attiva degli studenti nei processi di apprendimento saranno ricercate nell'ambito dell'educazione informale.</p> <p>Per questo verranno utilizzati Tycoon Games (che letteralmente significa giochi dove si prendono i panni di un magnate o di un finanziere che deve gestire un qualcosa come una azienda, una città o un servizio pubblico) come Kapilands, un simpatico gioco online di simulazione, incentrato sul mondo economico, Youda Farmer (dove si prova la vita di campagna in modo originale: si gestisce una fattoria, si cura il raccolto e si riforniscono i vari negozi con il frutto del lavoro), Youda Camper, dove si gestisce un campeggio, o Youda Marina, dove si gioca ad essere il proprietario di un'azienda che controlla una baia sul mare. Le trame di questi giochi riportano al modo di operare delle vere imprese commerciali e di come lavora un capo azienda o un imprenditore che deve gestire soldi, acquistare cose, venderle e fare investimenti affinché l'azienda cresca e incrementi il fatturato. Inoltre saranno proposte esperienze laboratoriali incentrate sul "fare" che meglio si prestano all'acquisizione della competenza trasversale denominata "spirito di iniziativa e imprenditorialità", poiché propongo un approccio di learning-by-doing e fanno leva anche sul potenziale dell'apprendimento peer-to-peer (tra studenti e studenti, e tra studenti ed ex alunni) e la stretta collaborazione che si instaura con le imprese reali o con la comunità locale, in una logica winwin. Alla fine del modulo tutti gli studenti saranno in grado di distinguere le potenzialità di ogni singola tipologia di impresa, le migliori forme e fonti di finanziamento, le leve di mercato e la sostenibilità di impresa.</p> <p><b>MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE</b></p> <p>Prove strutturate e semistrutturate (vero/falso, completamento, scelta multipla...), questionari a risposta aperta, relazioni, temi/componimenti, sintesi, soluzioni di problemi, esercizi di vario tipo, discussioni su argomenti di studio, esposizione di attività svolte, test.</p> |
| <p><b>Data inizio prevista</b></p>           | <p>16/10/2017</p>  |
| <p><b>Data fine prevista</b></p>             | <p>15/12/2018</p>  |
| <p><b>Tipo Modulo</b></p>                    | <p>Promozione della cultura d'impresa, dello spirito di iniziativa, della cultura del successo/fallimento e consapevolezza della responsabilità sociale</p>  |
| <p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p> | <p>TPMM81302D</p>  |
| <p><b>Numero destinatari</b></p>             | <p>20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>   |
| <p><b>Numero ore</b></p>                     | <p>30</p>  |

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Imprendiamoci 2**



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEIpon  
2014-2020Ministero 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. 'F.VIVONA' CALATAFIMI  
(TPIC81300B)

| 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 €        |
|            | <b>TOTALE</b> |                      |                 |          |             | <b>5.082,00 €</b> |



## Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

|   |   |
|---|---|
| <b>Avviso</b>   | 2775 del 08/03/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione all'imprenditorialità(Piano 993357) |
| <b>Importo totale richiesto</b>   | € 17.846,00   |
| <b>Massimale avviso</b>   | € 18.000,00   |
| <b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>   | Delibera n. 44  |
| <b>Data Delibera collegio docenti</b>   | 12/05/2017  |
| <b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>   | Delibera n. 89  |
| <b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>   | 23/05/2017  |
| <b>Data e ora inoltro</b>   | 01/06/2017 13:46:38   |
| <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  |
| <b>Si dichiara che le azioni presentate sono coerenti con la tipologia dell'istituzione scolastica proponente</b>   | Sì  |

### Riepilogo moduli richiesti

| Sottoazione                      | Modulo  | Importo            | Massimale |
|----------------------------------|---|--------------------|-----------|
| 10.2.5A - Competenze trasversali | Promozione della cultura d'impresa, dello spirito di iniziativa, della cultura del successo/fallimento e consapevolezza della responsabilità sociale:<br><u>Imprendiamoci</u>   | € 7.082,00         |           |
| 10.2.5A - Competenze trasversali | Promozione della cultura d'impresa, dello spirito di iniziativa, della cultura del successo/fallimento e consapevolezza della responsabilità sociale:<br><u>Imprendiamoci 1</u> | € 5.682,00         |           |
| 10.2.5A - Competenze trasversali | Promozione della cultura d'impresa, dello spirito di iniziativa, della cultura del successo/fallimento e consapevolezza della responsabilità sociale:<br><u>Imprendiamoci 2</u> | € 5.082,00         |           |
|                                  | <b>Totale Progetto "ImparalImpresa"</b>   | <b>€ 17.846,00</b> |           |



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. 'F.VIVONA' CALATAFIMI  
(TPIC81300B)

|  |                           |                    |                    |
|--|---------------------------|--------------------|--------------------|
|  | <b>TOTALE CANDIDATURA</b> | <b>€ 17.846,00</b> | <b>€ 18.000,00</b> |
|--|---------------------------|--------------------|--------------------|