



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Ufficio Scolastico Regionale per la Calabria

Istituto Comprensivo "M. Bello - G. Pedullà - Agnana"

Scuole dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di Primo Grado

Via Turati, 4 - Largo Randazzo - 89048 Siderno (RC) ☎ 0964/388464 📠 0964/388464 -

Cod. Fisc. 90027960807 - E-mail: rcic86500g@istruzione.it pec: - Web www.icsiderno.gov.it - Cod. Mecc.

RCIC86500G

Circolare n. 278 - Prot. n. 3414/VIII.2

Siderno, 6 giugno 2019

*Ai docenti TUTOR ed Esperti
Ai componenti il Consiglio d'Istituto e ai rappresentati in seno ai Consigli di
Intersezione/interclasse/Classe*

Albo dell'Istituto - sito web: www.icsiderno.gov.it

DSGA

ATP di Reggio Calabria

Scuole della Provincia di Reggio Calabria

AULA MAGNA M. BELLO – SABATO 8 GIUGNO 2019 – ORE 9,00

RENDICONTAZIONE ATTIVITÀ FORMATIVA PON 2018-2019

CUP: J15B17000430007 (10.2.1A-FSEPON-CL-2017-151)

CUP : J15B17000420007 (10.2.2A-FSEPON-CL-2017-272)

CUP: J15B17000440007 (10.2.5A-FSEPON-CL-2018-167)

CUP: J15B17000450007 (10.1.6A-FSEPON-CL-2018-90)

CUP: J11G17000010007 (10.2.2A-FSEPON-CL-2018-462)

PROGETTO: IL GIOCO DIVENTA ARTE
MODULI 10.2.1° 10.2.1°-FSEPON-CL-2017-151

Sottoazione	Modulo	Importo
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione creativa (pittura e manipolazione): lab@art	5.082,00
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione creativa (pittura e manipolazione): creativamente	5.082,00
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione creativa (pittura e manipolazione): artisticamente	5.082,00
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione creativa (pittura e manipolazione): il gioco diventa arte 2	4.665,60
Totale progetto "Il gioco diventa arte"		19.911,60

PROGETTO: IN CL@SSE UN CLIC PER APPRENDERE
MODULI 10.2.2A 10.2.2A-FSEPON-CL-2017-272

Sottoazione	Modulo	Importo
10.2.2A – Competenze di base	Lingua Madre: Lingua Madre web 1	5.082,00
10.2.2A – Competenze di base	Lingua Madre: Lingua Madre web 2	5.082,00
10.2.2A – Competenze di base	Lingua madre: Storie per giocare L@boratorio di scrittura creativa collaborativa digitale – Audio e-book	5.082,00
10.2.2A – Competenze di base	Lingua madre: un grande scrittore per ragazzi: Alvaro – Leggo, penso, invento, gioco, scrivo – Laboratorio di scrittura creativa – web radio	5.082,00
10.2.2A – Competenze di base	Matematica: Lab m@t	5.082,00
10.2.2A – Competenze di base	Matematica: qual è il problema?	5.082,00
10.2.2A – Competenze di base	Lingua Straniera: English @ school	5.082,00
10.2.2A – Competenze di base	Lingua Straniera: Francese per il futuro	5.082,00
Totale progetto "In cl@sse un clic per apprendere"		40.656,00

CUP: J15B17000440007 (10.2.5A-FSEPON-CL-2018-167)

Sottoazione	Modulo	Importo
10.2.5A – competenze trasversali	Brancaleone Vetus:Sulle orme degli Armeni, narrazioni e immagini nell'era digitale	4.873,80
10.2.5A – competenze trasversali	Lascia che ti r@conti – Pavese e l'amore di Brancaleone, una terra di confine	4.873,80
10.2.5A – competenze trasversali	SOS ... caretta, caretta	4.873,80
10.2.5A – competenze trasversali	Welcome to the Archaeological Park of Brancaleone Vetus	4.873,80
10.2.5A – competenze trasversali	"I luoghi del tempo": suoni, danze e teatro nella valle degli Armeni	4.873,80
Totale		24.369,00

CUP: J15B17000450007 (10.1.6A-FSEPON-CL-2018-90)

Sottoazione	Modulo	Importo
10.1.6A - Azioni di orientamento	Orientamento per il primo ciclo: Mi informo ... e scelgo (1)	5.082,00
10.1.6A - Azioni di orientamento	Orientamento per il primo ciclo: Uno sguardo verso il futuro (1)	5.682,00
10.1.6A - Azioni di orientamento	Orientamento per il primo ciclo: Mi oriento ... e scelgo (2)	5.082,00
10.1.6A - Azioni di orientamento	Orientamento per il primo ciclo: Uno sguardo verso il futuro ... (2)	5.682,00
Totale progetto "Orientiamoci ... per il nostro futuro"		21.528,00

Autorizzazione progetto codice 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-462

Sottoazione	Modulo	Importo	Settore
10.2.2A	E vai con scratch 1	5.682,00	20 alunni Scuola Primaria h. 30
10.2.2A	E vai con scratch 2	5.682,00	20 alunni Scuola Primaria h. 30
10.2.2A	Cyberbullismo ... game over!*	5.082,00	20 alunni Scuola Media h. 30
10.2.2A	Cyberbullismo ... game over!2*	5.082,00	20 alunni Scuola Media h. 30
Totale progetto		21.528,00	

- **I DUE MODULI "Cyberbullismo ... game over!" (con scadenza 31 agosto 2020) verranno svolti nell'a.s. 2019/2020 dagli studenti della Scuola Media.**

I rappresentanti del Consiglio d'Istituto e dei Consigli di Intersezione / interclasse e classe sono invitati a partecipare all'incontro di presentazione dell'attività formativa svolta nell'ambito dei PON nel corrente anno scolastico.

IL DIRIGENTE SCLASTICO
F.to Prof. Vito Pirruccio
Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ex art. 3, c. 2 D. Lgs n. 39/93

Responsabile del procedimento: prof. Vito Pirruccio