



Candidatura N. 20902 10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.I.S. 'G.ASPRONI'
Codice meccanografico	CAIS01300V
Tipo istituto	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
Indirizzo	LOCALITA' SU PARDU
Provincia	CI
Comune	Iglesias
CAP	09016
Telefono	078123692
E-mail	CAIS01300V@istruzione.it
Sito web	http://www.liceoasproni.it/
Numero alunni	475
Plessi	CAPS013019 - LS GIORGIO ASPRONI CASL013016 - LICEO ARTISTICO IGLESIAS



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 20902 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.1.1A Interventi per il successo scolastico degli studenti

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione motoria; sport; gioco didattico	'GAMBE IN SPALLA AD ORIENTARSI CON LE STELLE...'	€ 11.223,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	'IL CORPO 'DOCENTE'- tecniche teatrali e di drammatizzazione per un processo di consapevolezza del corpo e del movimento organico.'	€ 4.561,50
Musica strumentale; canto corale	'SUONI CONTEMPORANEI: laboratorio di digital sound engineering.'	€ 4.561,50
Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali	'A SCUOLA DALLA TRADIZIONE per scoprire l'innovazione: laboratorio di gioielleria tradizionale a progettazione 'aumentata' con tecnologie di stampa 3D.'	€ 5.011,50
Innovazione didattica e digitale	'SUMMER MAKER ZONE: uno spazio per progettare e creare in 3D'.	€ 4.561,50
Potenziamento delle competenze di base	'UNA FRESCA ESTATE SOTTO UN SOLE 'IN GIALLO': racconti e romanzi 'da brivido'.	€ 4.561,50
Potenziamento delle competenze di base	English can be FUNtastic	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 39.562,50



Articolazione della candidatura

10.1.1 - Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità

10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti

Sezione: Progetto

Progetto	
Titolo progetto	UNA SCUOLA PER AMICO: azioni per una istituzione OPEN SOURCE aperta al territorio e alla comunità.
Descrizione progetto	<p>Il progetto sviluppa e amplia l'idea, espressa nella mission del proprio PTOF e già condivisa dalla sua comunità docente e non solo, di una Istituzione scolastica che sia alla ricerca di un nuovo e più incisivo modello di servizio pubblico. Un progetto che permetta di allargare gli orizzonti della sua visione di governance, sostenendo lo sforzo progettuale ed operativo, con adeguate risorse economiche e strutturali, di trasformarla in una sorta di 'laboratorio territoriale' attraverso il quale mettere a sistema le sue migliori energie e competenze interne, acquisirne esterne di eccellenza per aggiornare e migliorare la sua imprescindibile vocazione pedagogica e formativa di indirizzo disciplinare (Liceo Scientifico, Artistico e Sportivo). Gli obiettivi generali sono quelli di ottenere un sempre maggiore successo formativo scolastico, abbattendo i tassi della ancora pesante dispersione scolastica e nel contempo permettere di sviluppare, incubando originali esperienze educative e formative, i semi di un futuro tutto da disegnare e condividere con il contesto territoriale di riferimento. Un progetto creativo e originale, da amare e condividere che, nel rafforzare quelle già presenti nei suoi utenti, permetta la divulgazione delle nuove conoscenze e competenze del contemporaneo e ne renda facilmente fruibili e comprensibili i fermenti di innovazione, scientifica, tecnologica e culturale, per avviare un approfondito e duraturo progetto di aggiornamento continuo e di inclusione sociale del territorio, comprese anche quelle realtà, come giovani disoccupati, inoccupati, adulti alla ricerca di una ricollocazione attiva nel contesto socio-economico o immigrati, che nel Sulcis rappresentano una larghissima fascia di utenti. Una scuola che metta in cantiere iniziative capaci di porla al centro degli interessi e della via della propria comunità. Una scuola che sia accogliente e propositiva, che sappia prendersi cura, in</p>



un territorio come quello del Sulcis-Iglesiente particolarmente disagiato e colpito da una grave crisi e regressione economica, del benessere sociale, culturale e professionale dei propri utenti, ampliando e rendendo maggiormente efficace ed accattivante la propria offerta formativa curriculare, ma sapendo anche offrire alle famiglie e a tutte le componenti umane ed istituzionali che gli gravitano attorno e che in essa ripongono già molte aspettative, concrete idee ed opportunità per innescare processi creativi e progettuali di riscatto sociale e culturale, formando nuove competenze e riuscendo nel contempo a rafforzare e consolidare quelle già presenti. Saranno sviluppati quindi i seguenti moduli:

- 1) 60 ore di potenziamento delle competenze di base (Matematica e Fisica, Lingua Italiana, Lingua straniera con docenti madrelingua);
- 2) 90 di educazione motoria: approfondimento discipline sportive oggetto curriculari e introduzione di discipline innovative e Campo Estivo con esplorazioni speleo-astronomiche e orienteering tracking nel territorio di riferimento;
- 3) Tre moduli da 30 ore coerenti con il PTOF: Innovazione didattica e digitale per implementare l'utilizzo delle attrezzature digitali presenti in sede e moduli di Digital Fabrication, Arti e mestieri (Corso di gioiello), Scrittura creativa (Il giallo e il noir), Editing and digital music maker, divulgazione tecnico-scientifica per l'orientamento in ingresso (laboratori e FabLab OpenDay).

Sezione: Caratteristiche del Progetto



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)

Contesto di riferimento

Descrivere le caratteristiche specifiche del territorio e indicare i fattori che maggiormente incidono sulla dispersione scolastica all'interno dell'istituzione scolastica.

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il territorio di riferimento è il Sulcis-Iglesiente in Sardegna, una delle province più povere d'Italia, in crisi da 40 anni per la chiusura delle miniere, settore tradizionalmente portante dell'economia locale. Le Istituzioni cercano oggi di indirizzare la ripresa economica verso il settore turistico, valorizzando le notevoli risorse storico-ambientali presenti nel territorio, ma comunque si parla di oltre il 50% di giovani disoccupati, situazione aggravata dalla chiusura delle grandi industrie. Una conseguenza negativa di questo contesto socio-economico, risulta essere la pesante demotivazione allo studio ed in generale alla frequenza scolastica (tasso abbandono circa 27%), dato che il titolo di studio non offre sufficienti garanzie di inserimento nel mondo del lavoro. L'Istituto scolastico proponente, consapevole del suo delicato compito di emancipazione socio-culturale, ha da anni cercato di sviluppare progetti di inclusione e innovazione sociale e culturale come il "SULKYMediaLab" primo FabLab del Sulcis, in corso di realizzazione e che prevede la creazione di quattro ambienti laboratoriali dedicati al design del gioiello, della modellistica del design, della architettura e della innovazione delle arti figurative in chiave digitale.

Obiettivi

Indicare gli obiettivi che si intendono raggiungere con il progetto anche in collegamento con altre attività realizzate, o che si intendono realizzare, dalla scuola al suo interno e in collaborazione col territorio.

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

L'obiettivo generale ricalca indicazioni PON "Per la Scuola" e la mission del PTOF; tende a ridurre il fallimento formativo precoce, la dispersione scolastica e formativa con interventi a sostegno degli studenti più fragili, con disabilità psico-fisiche o in disagio socio-economico tali da impedire la serena partecipazione a regolare attività scolastica. Le azioni previste valorizzeranno l'istituzione pubblica come agenzia attiva, aperta al territorio, OPEN-SOURCE, dove l'intera comunità scolastica può ritrovare una rinnovata identità pedagogica e di utilità sociale, catalizzando e sviluppando il valore e il numero delle occasioni e dei modelli di interazione con e fra gli studenti, con le loro famiglie e la comunità locale ponendosi come dinamico "laboratorio sociale", una "scuola al centro" e non periferica e marginale nei processi di identificazione di un territorio complesso e difficile come quello del Sulcis-Iglesiente. Obiettivi specifici: rafforzamento e ampliamento delle competenze curricolari; formazione di nuove competenze legate ai processi di innovazione tecnologico-digitale; valorizzazione delle culture, delle tradizioni locali, dei mestieri e delle peculiarità ambientali per guidare i giovani a conoscere o ri-conoscere i valori dei propri luoghi di appartenenza.



Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

La popolazione scolastica per l'A.S. 2015/2016 risulta essere di 560 studenti di cui lo 0,5% stranieri, ed è eterogenea, provenendo gli studenti sia dalla città sia dai piccoli comuni limitrofi, con tasso di pendolarismo del 50%. Il territorio registra un alto tasso di disoccupazione che si ripercuote sullo status socio economico degli studenti. La mancanza di mezzi fa sì che molti non abbiano accesso a una diversa formazione diversa da quella offerta dalla scuola, che aiuterebbe e integrerebbe la loro crescita culturale. La scuola si pone quindi come unica realtà di aggregazione accessibile alla famiglia e allo studente. I giovani studenti e le loro famiglie ripongono ancora molta fiducia ed aspettativa nel ruolo sociale, pedagogico e civico dell'istituzione e le caratteristiche di queste iniziative andrebbero a rafforzarne la funzione di centralità nel contesto socio-culturale del Sulcis.

Indicare quali azioni specifiche (di contrasto alla dispersione scolastica) si intende realizzare

Ad esempio creazione di nuovi spazi per l'apprendimento, ripensamento degli spazi e dei luoghi in cerca di soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta, uso delle ICT per nuove modalità di apprendimento e che necessitano di nuovi tempi.

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Nel nostro Istituto sono in atto da tempo diversi processi di adeguamento e miglioramento delle caratteristiche di funzionalità, fruibilità didattica, flessibilità e qualità architettonico-spaziale dei differenti ambienti di apprendimento, sia nel Liceo Artistico che nel Liceo Scientifico (SULKYMedialab-PON "Ambienti Digitali"). Grazie a finanziamenti che stanno permettendo la creazione di laboratori a tecnologia aumentata digitalmente, arredati con mobili e attrezzature tecnologiche digitali innovative quali stampanti 3D, lasercut, workstation CAD-CAM ecc. tutte funzionali alla ricerca e sperimentazione di nuovi processi di formazione didattica e apprendimento attivo e in sintonia con le esigenze contemporanee. Tali azioni di miglioramento logistico si tramutano anche in una migliore percezione da parte degli studenti e dei docenti dell'istituzione stessa, che viene investita da processi di progettazione partecipata da parte della comunità per avviare una idea di scuola accogliente, curata, nella quale sentirsi a proprio agio, una scuola da vivere attivamente in ogni sua dimensione. Questo processo porta a migliorare significativamente il senso di appartenenza, la riduzione di fenomeni vandalici, di abbandono e rifiuto della istituzione da parte degli studenti più difficili.



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

Indicare come si intende garantire l'eventuale apertura della scuola oltre l'orario scolastico

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

L'IIS 'G.Asproni' è articolato in due sedi: centrale e succursale che però insistono in una area esterna comune ; nella prima è accolto il Liceo Artistico mentre nella seconda trova spazio il Liceo Scientifico. Ognuna delle due sedi è dotata di diverse aule sopeciali e laboratori, tradizionali e innovativi. Nel corso delle normali attività scolastiche, attraverso finanziamenti e risorse interne, in questi anni di esercizio, si è sempre riuscito a garantire una notevole disponibilità di rientri pomeridiani onde permettere a studenti e docenti di poter svolgere attività extracurricolari come: laboratori, corsi disciplinari di potenziamento, incontri e conferenze di vario genere ecc. Il nostro personale è infatti addestrato e capace ad affrontare le necessità logistiche prevedibili nel corso di queste attività pomeridiane e, nella logica del progetto in oggetto, attraverso adeguati sostegni finanziari, sarà possibile, senza nessuna difficoltà, garantire la necessaria assistenza e controllo di spazi e di alunni così come garantire spazi e forniture per una adeguato servizio di mensa (catering esterno) per rendere confortevole agli studenti, la pausa del pranzo pomeridiano.

Indicare quali metodologie didattiche si intende adottare per la realizzazione del progetto

Ad esempio attività di rinforzo o ampliamento del curriculum, approccio laboratoriale, esperienza scuola-lavoro, ecc.

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Le metodologie generali che si intende adottare, pur nelle differenze necessarie alla gestione didattica dei differenti ambienti di apprendimento, si ispireranno in prima istanza al POF www.liceoasproni.it/pof/POF%202015-2016.pdf: acquisizione graduale delle conoscenze; valorizzazione delle risorse individuali e delle attitudini personali del singolo alunno come arricchimento all'azione educativa; educazione a lavorare in gruppo; motivazione alla ricerca, sia individuale sia di gruppo; oltre a lezioni frontali partecipate, l'utilizzo di strumenti multimediali e laboratoriali di cui la scuola cura da anni l'aggiornamento funzionale e logistico. Nello specifico saranno adottate metodologie formative caratterizzate da un approccio "non formale" e dal learning by doing, avendo cura di suggerire agli esperti coinvolti nella progettazione modulare, l'adozione di strategie che stimolino soluzioni creative attraverso brainstorming, che coinvolgano gli studenti in esperienze di problem-solving concrete, possibilmente realizzate in condizioni e/o luoghi diversi dai normali contesti formativi frontali. Saranno suggerite metodologie che prediligono aspetti trasversali e "in situazione" territoriali che permettano la spendibilità effettiva delle conoscenze e delle competenze curriculari.



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)

Indicare le eventuali modalità di integrazione con l'attività scolastica descritta nel PTOF

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

L. Scientifico: implementazione, come nel modulo “Gambe in spalla ad orientarsi con le stelle...” che si richiama alle indicazioni espresse nel “Progetto n°2-Ambienti di apprendimento per le materie scientifiche” e nel “Progetto n°4-Attività sperimentale per la lettura della realtà”, del carattere di studio-ricerca e di “sperimentazione sul campo” poiché *“Le discipline scientifiche sono altamente interconnesse, multidisciplinari e spesso complesse”*. L. Artistico: diretto collegamento agli obiettivi di progetti come il “n° 3-Ambienti di apprendimento per le materie artistiche” o il “n°10-SulkyMediaLab” dedicati al rapporto tradizione-innovazioni in discipline curriculari come Design o Architettura e ambiente. Inoltre è riscontrabile una diretta integrazione a tutti gli obiettivi di miglioramento e potenziamento disciplinare per materie curriculari come Lingua Italiana (moduli di scrittura creativa sul romanzo “giallo”) o della Lingua Inglese. L. Sportivo: potenziamento attività curriculare nei moduli che prevedono orienteering e trekking o nel modulo di sviluppo della propriocezione corporea “Il corpo docente”, intimamente e creativamente collegato alle discipline linguistico-espressive. Collegamento alle indicazioni del PAI per inclusione degli alunni BES/DSA presenti.

Indicare il contributo alla realizzazione del progetto fornito da altre scuole e da soggetti pubblici e privati del territorio

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Da anni il nostro Istituto sviluppa progettazione di rete: nell'ambito dei processi di orientamento, nell'ambito dell'innovazione scientifica e tecnologica, per citarne alcuni, passando per le collaborazioni soprattutto con gli Ist. Comprensivi del territorio di riferimento che costituiscono il naturale bacino di orientamento per la futura utenza negli indirizzi di studio che esso propone. Il finanziamento regionale proveniente da fondi del Piano Sulcis ad esempio, sono stati utilizzati per creare una sorta di 'laboratorio tecnologico digitale innovativo territoriale', concepito come centro di aggregazione e di sviluppo culturale e sociale per la città e il suo territorio. In tal senso le collaborazioni previste dagli accordi con le scuole lasciano ampio spazio a scambi di attività didattiche condivise e possibile fruizione da parte della scuola referente, di spazi laboratoriali di nuova concezione mentre le collaborazioni previste con associazioni e aziende del territorio aprono possibilità di scambi di professionalità e competenze di alto livello (educazione ambientale, tecnologica, fiera del libro ecc.).



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)

Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il concept generale del progetto presenta caratteri di originalità nella modalità di trattamento trasversale degli ambiti disciplinari scolastici che vengono contaminati tra loro per renderli comunicanti e "open-source", aspetti questi spesso molto trascurati nelle attività didattiche e formative curricolari. E' stata data grande attenzione agli aspetti di innovazione tecnologica digitale quali progettazione CAD-CAM, utilizzo di processi di stampa 3D, cultura che sta interessando il Liceo Asproni da diversi anni, ponendolo come riferimento di eccellenza formativa nell'ambito del suo territorio e non solo (Modulo di Digital Sound Production e Makers) E' sicuramente innovativa la proposta proveniente dal modulo "Il corpo 'docente'" che mira ad una attenzione all'ascolto psico-motorio e propriocettivo corporeo per proporre in un Liceo Sportivo di nuova costituzione, una Educazione Motoria che non sia solo finalizzata alla prestazione sportiva agonistica fine a se stessa. Carattere innovativo esprime il modulo di scrittura creativa per introdurre alla lettura e produzione del format "giallo". Innovazione e tradizione nel modulo sul design del gioiello che avvicina studenti alla tradizione locale con un punto di vista innovativo e proiettato nel futuro di mestieri digitali.

Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

I partecipanti ai diversi laboratori saranno messi a contatto con stimoli ed elementi di complessità concettuale, operativa, progettuale, tecnica, relazionale-comunicativa di intensità differente, costituendo un terreno di azione, confronto e crescita di notevole impatto e coinvolgimento creativo. Per l' articolato ventaglio di aspetti disciplinari e cognitivi che saranno coinvolti durante le varie fasi di lavoro, lo studente potrà sicuramente acquisire una serie di conoscenze e competenze specifiche legate ad ambiti attinenti le discipline curricolari ma anche innovative tecniche di brainstorming, problem-solving trasversali quali: gestione di immagini, suoni e musiche digitali per la realizzazione di un prodotto multimediale, aumentando la creatività e la competenza nell'utilizzo di linguaggi di comunicazione non verbali; capacità di orientarsi e di comprendere i segni del proprio territorio; applicare metodologie scientifiche in interventi "in situazione"; nuove conoscenze sulla propriocezione corporea, solo per citarne alcuni, che potrebbero consentire al discente di trasformare i saperi in un nuovo comportamento attivo, propositivo, efficace all'interno di ogni specifico contesto, per contrastare forme di disaffezione allo studio tradizionale ed abbandono scolastico.

Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia attivati presso l'istituzione scolastica o previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Progetto del PTOF?	Anno scolastico	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola



PROGETTO N° 4 – ATTIVITÀ SPERIMENTALE PER LA LETTURA DELLA REALTÀ	Sì		pag.07	http://www.liceoasproni.it/pof/Progetti%20di%20miglioramento%20-%202016-2019%20vers%2016.06.2016.pdf
PROGETTO N°10 – SULKYMEDIA LAB- BOTTEGHE ARTISTICHE	Sì		pag.19	http://www.liceoasproni.it/pof/Progetti%20di%20miglioramento%20-%202016-2019%20vers%2016.06.2016.pdf
PROGETTO N°11 – CERTIFICAZIONI INTERNAZIONALI B1 E B2	Sì		pag.22	http://www.liceoasproni.it/pof/Progetti%20di%20miglioramento%20-%202016-2019%20vers%2016.06.2016.pdf
PROGETTO N°3 - AMBIENTI DI APPRENDIMENTO PER LE MATERIE ARTISTICHE	Sì		pag. 05	http://www.liceoasproni.it/pof/Progetti%20di%20miglioramento%20-%202016-2019%20vers%2016.06.2016.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Num. Protocollo	Data Protocollo	All ega to
1.Garantire il patrocinio delle iniziative di comunicazione pubblica; 2. Agevolare la comunicazione dei contenuti e delle modalità delle iniziative a livello cittadino e non solo; 3. Mettere a disposizione le competenze dell'associazione per progetti collaborativi in seno all'oggetto della presente lettera di intenti.	1	Associazione di promozione sociale "ARGONAUTILUS"			Sì
Condivisione e co-progettazione per eventi che intendono ai temi dell'educazione alla salute, pratiche di governance per prevenzione socio-sanitaria sul territorio; disabilità e inclusione sociale.	1	Associazione "AMICI DELLA VITA"			Sì



Mettere a disposizione le competenze dell'associazione per progetti collaborativi in seno all'oggetto della presente lettera di intenti (innovazione tecnologica digitale, 3D Printing, tecnologie informatiche innovative applicate alle attività laboratoriali).	1	UPZ snc			Si
--	---	---------	--	--	----

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
Garantire che studenti e docenti dell'Ist. Comprensivo 'E.d'Arborea' possano utilizzare i laboratori multimediali e di fabbricazione digitali dell'IIS 'G.Asproni' per organizzare attività didattiche laboratoriali; da parte sua l'IIS 'G.Asproni' metterà a disposizione studenti e docenti del Liceo Artistico per collaborazioni con gli atelier creativi organizzati nell'ambito delle attività curriculari dell'Ist. Comprensivo.	CAIC888004 I.C. IGLESIAS- 'E. D'ARBOREA'	6636/D.0 7p81	25/10/20 16	Si
Garantire la messa a disposizione di gruppi di alunni e docenti dell'Ist. Comprensivo «C.Nivola», secondo un calendario condiviso dei laboratori multimediali e di digitai fabrication presenti nell'Ist. «G.Asproni» per ospitare azioni didattiche laboratoriali di Matematica, Geometria, Scienze Naturali ecc.; Mettere a disposizione alunni e docenti provenienti dal Liceo Artistico che possano collaborare alle attività degli atelier creativi organizzati presso l'Ist. Comprensivo «C. Nivola» secondo tempi e modalità che daranno definiti successivamente alla firma del presente accordo.	CAIC887008 I.C. IGLESIAS- 'C. NIVOLA'	n°6582/ D.07p81	22/10/20 16	Si



<p>Garantire la messa a disposizione di gruppi di alunni e docenti dell'Ist. Comprensivo «Don Allori», secondo un calendario condiviso dei laboratori multimediali e di digital fabrication presenti nell'Ist. «G.Asproni» per ospitare azioni didattiche laboratoriali di Matematica, Geometria, Scienze Naturali ecc.; Mettere a disposizione alunni e docenti provenienti dal Liceo Artistico che possano collaborare alle attività degli atelier creativi organizzati presso l'Ist. Comprensivo «Don Allori» secondo tempi e modalità che daranno definiti successivamente alla firma del presente accordo.</p>	<p>CAIC88900X I.C. IGLESIAS ALLORI</p>	<p>n°6637/ D.07p81</p>	<p>25/10/20 16</p>	<p>Si</p>
---	--	----------------------------	------------------------	-----------

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
'GAMBE IN SPALLA AD ORIENTARSI CON LE STELLE...'	€ 11.223,00
'IL CORPO 'DOCENTE'- tecniche teatrali e di drammatizzazione per un processo di consapevolezza del corpo e del movimento organico.'	€ 4.561,50
'SUONI CONTEMPORANEI: laboratorio di digital sound engineering.'	€ 4.561,50
'A SCUOLA DALLA TRADIZIONE per scoprire l'innovazione: laboratorio di gioielleria tradizionale a progettazione 'aumentata' con tecnologie di stampa 3D.'	€ 5.011,50
'SUMMER MAKER ZONE: uno spazio per progettare e creare in 3D'.	€ 4.561,50
'UNA FRESCA ESTATE SOTTO UN SOLE 'IN GIALLO': racconti e romanzi 'da brivido'.	€ 4.561,50
English can be FUNtastic	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 39.562,50

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: 'GAMBE IN SPALLA AD ORIENTARSI CON LE STELLE...'

Dettagli modulo



<p>Titolo modulo</p>	<p>'GAMBE IN SPALLA AD ORIENTARSI CON LE STELLE...'</p>
<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il territorio del Sulcis-Iglesiente si offre agli occhi e ai sensi come un 'libro aperto' sulla millenaria storia geologica terrestre essendo il Sud-Sardegna una delle terre europee di costituzione geo-fisica più antiche, come testimoniano i giacimenti carboniferi, i fossili e le bellissime grotte. L'obiettivo sarà quello di “saper leggere e tradurre i segni” di questo racconto fatto di piante, rocce, minerali, spiagge, boschi, miniere e ancestrali siti archeologi fra i più antichi al mondo. Il modulo è organizzato per creare un “viaggio di istruzione full-immersion” didattico e ludico-ricreativo da effettuarsi nelle aree protette e di emergenze geo-ambientale e archeologica del territorio di riferimento (Monte Linas, Seruci, Montessu ecc.). Le varie attività previste in questo modulo si svilupperanno attraverso un percorso educativo trasversale che coinvolge differenti ambiti disciplinari ed azioni educative pratiche che attengono “il saper fare” e il “saper stare al mondo” (allestire un campo base con tende, cucina esterna ecc.). Si contamineranno tra loro quindi: aspetti conoscitivi e metodologici di ricerca provenienti dall'Area Scientifica (Biologia e Chimica, per il riconoscimento delle specie botaniche e zoologiche, Scienze della Terra, per gli aspetti legati alle osservazioni geologiche del territorio, ricchissimo di testimonianze minerarie; Matematica, Geometria e Astronomia per quanto riguarda la cartografia geografica e le osservazioni celesti diurne e notturne); dalle materie attinenti l' Educazione Motoria (per le pratiche di attività fisica, orienteering, trekking e costruzione e gestione del “campo base”) e della Storia e della Storia dell'Arte (per la conoscenza e l'esplorazione delle tracce archeologiche dei siti locali). Guidati dagli esperti e dai tutor, i giovani partecipanti, attraverso un itinerario nel cuore del paesaggio naturalistico sulcitano, apprenderanno le basi delle tecniche di lettura di mappe e carte geografiche, sapranno orientarsi riconoscendo emergenze ambientali, impareranno a “fare ricerca sul campo”, raccogliendo e classificando campioni minerali, fossili, botanici applicando in una maniera “non formale” ma scientificamente corretta. Attraverso azioni pratiche le varie conoscenze “libresche” teoriche curriculari verranno messe alla prova e valorizzate da</p>



	pratiche di learning by doing, realizzate in luoghi diversi dai normali contesti formativi frontali, dove potranno essere quindi vissuti e partecipati i contenuti scolastici che appariranno, agli occhi dei giovani meno motivati e più fragili, in una veste nuova e più accattivante, agevolando processi di rafforzamento motivazionale nei confronti di studio e partecipazione alla vita di gruppo e di classe.
Data inizio prevista	24/06/2017
Data fine prevista	29/07/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	CAPS013019 CASL013016
Numero destinatari	15 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	60
Distribuzione ore per modalità didattica	20 - Educazione fra pari 40 - Visite di scoperta e osservazione del territorio
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali Allievi bisognosi di azioni di orientamento Altro (specificare, campo testo) Alunni provenienti dal Liceo Scientifico, Liceo Sportivo e Liceo Artistico, Liceo Sportivo

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: 'GAMBE IN SPALLA AD ORIENTARSI CON LE STELLE...'

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	60 ore		4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	60 ore		1.800,00 €
Opzioni	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	20 giorni	15	2.100,00 €



Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	60 ore	15	3.123,00 €
	TOTALE					11.223,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: 'IL CORPO 'DOCENTE'- tecniche teatrali e di drammatizzazione per un processo di consapevolezza del corpo e del movimento organico.'

Dettagli modulo

Titolo modulo	'IL CORPO 'DOCENTE'- tecniche teatrali e di drammatizzazione per un processo di consapevolezza del corpo e del movimento organico.'
Descrizione modulo	<p>Questo modulo è stato pensato per offrire agli studenti del nascente Liceo Sportivo una opportunità extracurricolare. Essere in forma è un quotidiano modo di dire che nasconde una profonda e forse non sempre evidente realtà: ci sentiamo bene, presenti e lucidi a noi stessi, quando assumiamo una certa configurazione cinetico-spaziale (gestalt).</p> <p>La cultura occidentale si contraddistingue per la divisione artificiosa tra mente e corpo, elementi in verità di un'unica realtà. Tale scissione si può osservare anche nel nostro linguaggio, non esiste infatti una parola che ci permetta di dire "lo-corpo", e ci riferiamo ad esso dicendo "il mio corpo", come se fosse un oggetto che possediamo, una sorta di abito-involucro di carne, sangue e nervi che indossiamo e non come una parte integrata del sé. Inoltre la parola "mio" nella maggior parte dei casi non indica un'identità tra esperienza corporea e sé, ma implica possesso nel senso di proprietà e sottolinea la distinzione tra il possessore e l'oggetto posseduto. "Spesso pensiamo di "avere" un corpo, inteso come qualcosa di diverso da noi, ma noi "siamo" il corpo, ed esso è la nostra stessa vita" (Menditto, Rametta, 2003).</p>
Data inizio prevista	13/02/2017
Data fine prevista	29/05/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	CAPS013019 CASL013016



Numero destinatari	15 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	6 - Lezioni addizionali a piccoli gruppi 14 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 6 - Laboratori con produzione di lavori individuali 4 - Counseling
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi bisognosi di azioni di orientamento Altro (specificare, campo testo)

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: 'IL CORPO 'DOCENTE'- tecniche teatrali e di drammatizzazione per un processo di consapevolezza del corpo e del movimento organico.'

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Musica strumentale; canto corale

Titolo: 'SUONI CONTEMPORANEI: laboratorio di digital sound engineering.'

Dettagli modulo

Titolo modulo	'SUONI CONTEMPORANEI: laboratorio di digital sound engineering.'
----------------------	--



Descrizione modulo	Il linguaggio musicale contemporaneo, trova nella tecnologia digitale un media dalle eccezionali potenzialità creative ed espressive e facilmente accessibili data la diffusione di software e sistemi hardware dedicati. Questo modulo si svolgerà creando una vera e propria 'sala di incisione digitale', un laboratorio accattivante e creativo, che potrebbe attrarre quei giovani a rischio di abbandono del percorso scolastico e che invece, attraverso le possibilità offerte d animato da esperti video maker e sound editor, dove il partecipante, guidato da un esperto 'sound-engineer', anche se dotato di nessuna o di livello inferiore competenze nell'ambito della progettazione, realizzazione e post-produzione musicale digitale, potrà apprendere e sperimentare tutti le conoscenze di base per produrre campioni musicali di una certa complessità. Si utilizzeranno le tecnologie digitali presenti nei nuovi laboratori a tecnologia 'aumentata' (work-station, LIM ecc.) realizzati grazie ai finanziamenti erogati con fondi regionali e PON.
Data inizio prevista	15/05/2017
Data fine prevista	24/07/2017
Tipo Modulo	Musica strumentale; canto corale
Sedi dove è previsto il modulo	CAPS013019 CASL013016
Numero destinatari	15 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	6 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi 12 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 4 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 8 - Laboratori con produzione di lavori individuali
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: 'SUONI CONTEMPORANEI: laboratorio di digital sound engineering.'

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali
Titolo: 'A SCUOLA DALLA TRADIZIONE per scoprire l'innovazione: laboratorio di gioielleria tradizionale a progettazione 'aumentata' con tecnologie di stampa 3D.'

Dettagli modulo

Titolo modulo	'A SCUOLA DALLA TRADIZIONE per scoprire l'innovazione: laboratorio di gioielleria tradizionale a progettazione 'aumentata' con tecnologie di stampa 3D.'
Descrizione modulo	Grazie al finanziamento da parte della Regione Sardegna nell'ambito del cosiddetto Piano Sulcis, sono stati utilizzati parte dei fondi stanziati per creare nella sede del Liceo Artistico, indirizzo Design, un laboratorio di gioielleria che può ospitare 13 postazioni allievo con banchi di lavoro per gioielleria tradizionale, ai quali vanno a sommarsi una decina di postazioni di lavoro per tecniche di microfusione e di prototipazione e stampa tramite tecnologia stereolitografica 3D. Il seguente modulo, permetterà a studenti interni ma anche del Liceo Scientifico o esterni, di partecipare ad un modulo workshop di introduzione alle tecniche della gioielleria tradizionale, con implementazioni tecnologiche di alta innovazione, tramite stampanti 3D di ultima generazione.
Data inizio prevista	08/05/2017
Data fine prevista	02/08/2017
Tipo Modulo	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali



Sedi dove è previsto il modulo	CAPS013019 CASL013016
Numero destinatari	15 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	12 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 18 - Laboratori con produzione di lavori individuali
Target	Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi bisognosi di azioni di orientamento Allievi bisognosi di accompagnamento e sostegno alla school-work transition e alla socializzazione al lavoro Altro (specificare, campo testo) Allievi dell'indirizzo di studio 'Design' del Liceo Artistico che necessitano di potenziare le competenze progettuali e realizzative del corso curriculare, attraverso pratiche di laboratorio tenute da un maestro artigiano gioiellere locale.

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: 'A SCUOLA DALLA TRADIZIONE per scoprire l'innovazione: laboratorio di gioielleria tradizionale a progettazione 'aumentata' con tecnologie di stampa 3D.'

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzioni	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		15	450,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	15	1.561,50 €
	TOTALE					5.011,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Innovazione didattica e digitale

Titolo: 'SUMMER MAKER ZONE: uno spazio per progettare e creare in 3D'.

Dettagli modulo



Titolo modulo	'SUMMER MAKER ZONE: uno spazio per progettare e creare in 3D'.
Descrizione modulo	Il modulo permetterà a un gruppo di alunni identificati all'interno dell'utenza scolastica di istituto con compatibilità accertata verso le seguenti problematiche: rischio di abbandono scolastico, condizione socio-economiche svantaggiate e bisogno di azioni di orientamento e di rimotivazione scolastica, di sperimentare, attraverso attività laboratoriali
Data inizio prevista	01/03/2017
Data fine prevista	01/06/2017
Tipo Modulo	Innovazione didattica e digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CAPS013019 CASL013016
Numero destinatari	15 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	6 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi 8 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 12 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 4 - Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi bisognosi di azioni di orientamento

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: 'SUMMER MAKER ZONE: uno spazio per progettare e creare in 3D'.

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €



Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento delle competenze di base

Titolo: 'UNA FRESCA ESTATE SOTTO UN SOLE 'IN GIALLO': racconti e romanzi 'da brivido'.

Dettagli modulo

Titolo modulo	'UNA FRESCA ESTATE SOTTO UN SOLE 'IN GIALLO': racconti e romanzi 'da brivido'.
Descrizione modulo	Questo workshop di scrittura creativa, animato da uno scrittore/scrittrice professionista, mira al potenziamento delle competenze di base della lingua italiana. Attraverso una metodologia laboratoriale, si passerà dall'analisi testuale di autori famosi, per ricavare i principali elementi di creazione, stesura ed editing di un breve racconto 'giallo' o di genere 'noir'. Lo studente, guidato dall'esperto, sarà messo in grado di poter sviluppare in autonomia, un soggetto originale, dalla prima minuta al testo definitivo.
Data inizio prevista	15/05/2017
Data fine prevista	10/07/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	CAPS013019 CASL013016
Numero destinatari	15 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	12 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 8 - Laboratori con produzione di lavori individuali 10 - Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione



Target

Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio
Allievi con bassi livelli di competenze
Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: 'UNA FRESCA ESTATE SOTTO UN SOLE 'IN GIALLO': racconti e romanzi 'da brivido'.

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento delle competenze di base

Titolo: English can be FUNtastic

Dettagli modulo

Titolo modulo	English can be FUNtastic
Descrizione modulo	<p>Tra le priorità individuate nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa dell'Istituto vi sono il CLIL, il potenziamento delle competenze linguistiche, l'utilizzo di metodologie didattiche che vedano lo studente al centro dei processi di apprendimento, la formazione digitale, lo star bene a scuola.</p> <p>Il presente modulo intende raccogliere queste esigenze e offrire un percorso di formazione integrato che consenta ai partecipanti di acquisire competenze solide in alcune aree trasversali e interdisciplinari. Una competenza essenziale che sarà sempre più richiesta agli studenti è quella di poter utilizzare strumentalmente la lingua inglese al fine di apprendere contenuti nelle varie discipline del curriculum. Per essere in</p>



grado di muoversi e apprendere in un percorso CLIL, non è sufficiente conoscere il lessico specialistico della disciplina, ma è soprattutto necessario aver acquisito competenze metacognitive e funzioni linguistiche che consentono di comprendere ed elaborare i contenuti. Nei percorsi con la metodologia CLIL, si deve favorire l'acquisizione della conoscenza coinvolgendo consapevolmente gli studenti in operazioni cognitive che possono essere di livello più basso (ricordare fatti, singoli elementi, identificare il lessico e dare definizioni, classificare elementi secondo determinati criteri) o più alto (analizzare, operare delle sintesi, valutare, rielaborare, in modo creativo, le informazioni). Queste operazioni si realizzano attraverso il linguaggio, in termini di funzioni linguistiche, appunto analizzare, sintetizzare, esprimere opinione, e quindi di lessico e di strutture linguistiche. Organizzare un percorso CLIL implica inoltre la messa in atto di modalità didattiche innovative, di ambienti di apprendimento e pratiche che pongano gli studenti al centro del processo di apprendimento (impiegando, per esempio, strutture di Apprendimento Cooperativo o soluzioni didattiche come la Classe Capovolta).

Gli studenti devono diventare gli agenti principali di questi processi, interagendo con gli stimoli proposti, lavorando in cooperazione per produrre loro stessi materiali che dimostrino le loro competenze a livello disciplinare, nell'utilizzo della lingua straniera e in abilità trasversali, come quelle di studio, e la capacità di interagire con gli altri. Un'altra strategia didattica raccomandata nei percorsi CLIL è quella dello scaffolding, che consente agli studenti di svolgere un compito pur non avendo ancora acquisite le competenze per agire in autonomia. Lo studente raggiunge l'obiettivo grazie all'aiuto di un esperto o di un pari più preparato, che fornisce indicazioni e suggerimenti, nell'attesa di maturare una piena autonomia nello svolgimento del compito.

Il piano digitale presente nel PTOF della scuola si propone di far imparare a utilizzare le TIC per cercare, esplorare, scambiare e presentare informazioni in modo responsabile, creativo e con senso critico; essere in grado di avere un rapido accesso a idee ed esperienze provenienti da persone, comunità e culture diverse. Intende tra l'altro educare con i media, utilizzati come concreto sostegno alla



didattica tradizionale e promuovere un apprendimento di tipo individualizzato ed autonomo, monitorando le prestazioni e il progresso dello studente. Non ultimo far acquisire competenze essenziali, come la capacità di lavorare in gruppo, la creatività, la pluridisciplinarietà, la capacità di adattamento delle innovazioni, di comunicazione interculturale e di risoluzione di problemi.

Il presente modulo si propone di utilizzare intensivamente le tecnologie attraverso la creazione di una classe virtuale nella quale operare e scambiare i materiali, con l'utilizzo di dispositivi mobili personali (BYOD), e applicativi adatti a creare e modificare materiali da condividere .

Un aspetto che si ritiene debba essere presente come una forma di sottotesto, di comunicazione non codificata in maniera esplicita che comunque passa agli studenti attraverso la intermediazione del docente, è quello ludico. Apprendere una lingua e utilizzarla strumentalmente può richiedere un costante e notevole impegno, a volte fonte di frustrazione. La proposta di attività che implicino una componente ludica, può essere considerato come un modo di sfumare le distinzioni tra impegno scolastico e gioco, in maniera da spingere i partecipanti ad essere motivati da curiosità, dal piacere di esplorare e riflettere sulle loro scoperte piuttosto che portare a compimento compiti definiti – prescritti dal di fuori di se stessi, da altri.

Le attività ludiche in percorsi CLIL hanno dimostrato di essere in grado di coinvolgere in misura maggiore gli studenti e di aiutarli a superare alcune barriere poste dal loro iniziale livello di comprensione in situazioni scolastiche, in quanto non si fanno scoraggiare dal primo ostacolo che incontrano. Esse hanno anche la caratteristica di aiutare gli alunni a richiamare alla mente materiali in maniera piacevole. Livello competenze da raggiungere: B1

Data inizio prevista	10/02/2017
Data fine prevista	20/05/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	CAPS013019 CASL013016
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)



Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	5 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi 20 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 5 - Laboratori con produzione di lavori individuali
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi bisognosi di azioni di orientamento
Lingua	Inglese
Livello lingua	Livello Autonomo - B1

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: English can be FUNtastic

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €



Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 20902)
Importo totale richiesto	€ 39.562,50
Massimale avviso	€ 40.000,00
Num. Delibera collegio docenti	7133/D.07p81
Data Delibera collegio docenti	21/10/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	Delibera n 07
Data Delibera consiglio d'istituto	18/10/2016
Data e ora inoltro	14/11/2016 09:51:19

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: ' <u>GAMBE IN SPALLA AD ORIENTARSI CON LE STELLE...</u> '	€ 11.223,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: ' <u>IL CORPO 'DOCENTE'- tecniche teatrali e di drammatizzazione per un processo di consapevolezza del corpo e del movimento organico.</u> '	€ 4.561,50	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Musica strumentale; canto corale: ' <u>SUONI CONTEMPORANEI: laboratorio di digital sound engineering.</u> '	€ 4.561,50	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali: ' <u>A SCUOLA DALLA TRADIZIONE per scoprire l'innovazione: laboratorio di gioielleria tradizionale a progettazione 'aumentata' con tecnologie di stampa 3D.</u> '	€ 5.011,50	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: ' <u>SUMMER MAKER ZONE: uno spazio per progettare e creare in 3D</u> '.	€ 4.561,50	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: ' <u>UNA FRESCA ESTATE SOTTO UN SOLE 'IN GIALLLO': racconti e romanzi 'da brivido</u> '.	€ 4.561,50	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: ' <u>English can be FUNtastic</u> '	€ 5.082,00	



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.I.S. 'G.ASPRONI' (CAIS01300V)

	Totale Progetto "UNA SCUOLA PER AMICO: azioni per una istituzione OPEN SOURCE aperta al territorio e alla comunità."	€ 39.562,50	
	TOTALE PIANO	€ 39.562,50	€ 40.000,00