



Candidatura N. 32157 10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	'M. BURATTI' - VITERBO
Codice meccanografico	VTPC010003
Tipo istituto	LICEO CLASSICO
Indirizzo	VIA T. CARLETTI, 8
Provincia	VT
Comune	Viterbo
CAP	01100
Telefono	0761346036
E-mail	VTPC010003@istruzione.it
Sito web	www.liceoburatti.gov.it
Numero alunni	1281
Plessi	VTPC010003 - 'M. BURATTI' - VITERBO



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 32157 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	"A SCUOLA DI PALLAVOLO"	€ 4.873,80
Educazione motoria; sport; gioco didattico	"UNO DUE TRE STELLA"	€ 5.082,00
Musica strumentale; canto corale	STAND BY ME	€ 5.082,00
Arte; scrittura creativa; teatro	FACTORY	€ 5.082,00
Arte; scrittura creativa; teatro	LOOSE	€ 5.082,00
Arte; scrittura creativa; teatro	DIETRO LA MASCHERA	€ 5.082,00
Potenziamento delle competenze di base	VIVI LA MATEMATICA	€ 4.977,90
Potenziamento delle competenze di base	AVANTI TUTTA CON L'ITALIANO	€ 5.082,00
Cittadinanza italiana ed europea e cura dei beni comuni	"Passato e presente. Gli studenti incontrano il passato del proprio territorio per consegnarlo al futuro"	€ 4.561,50
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.905,20



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	SCUOLA & COMUNIT@
Descrizione progetto	<p>Il progetto SCUOLA & COMUNIT@ è costituito da un set variegato di attività curriculari ed extra territoriali, che offre una ricchezza di occasioni di apprendimento, anche non formale ed informale, pensato per quegli studenti che all'interno della scuola hanno un background fatto di debiti scolastici, ripetenze e bocciature e che pertanto sono a rischio di abbandono di scolastico. Per loro, che vivono la scuola come causa di disagio e fastidio, vorremmo invece che la scuola si trasformasse durante l'orario extrascolastico in un luogo dove liberamente incontrarsi, socializzare, collaborare e anche competere, tale da ritrovare le ragioni e le motivazioni a studiare e a tornare protagonisti del proprio processo di apprendimento.</p> <p>Le attività che vengono proposte puntano al rafforzamento delle competenze di base di italiano e matematica in modo nuovo e meno accademico, facendo ricorso all'uso costante delle tecnologie multimediali e ai lavori di gruppo in un'ottica di mutuo aiuto e supporto reciproco. Le altre attività sono di tipo più laboratoriale, basate sulle metodologie del fare e sperimentare, riguardano: la pratica sportiva dove sperimentare i valori che sono alla base del gioco di squadra e la forza pedagogica del gioco in sé; i laboratori di teatro, d'arte, scrittura creativa, cortometraggio e il laboratorio musicale. Tutti insieme e ciascuno nella propria specificità portano i ragazzi a rafforzare la autostima, scoprire il sé e i propri talenti, aumentare le capacità relazionali. La filosofia di fondo che anima questo progetto è quello di stimolare vari livelli di apprendimento, proponendo attività basate su metodologie diverse dalla lezione frontale, per quei ragazzi che vivono l'educazione formale con disagio.</p>

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
MIUR

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

Scuola 'M. BURATTI' - VITERBO
(VTPC010003)

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 contesto territoriale entro il quale si colloca il progetto in questione è la provincia di Viterbo, si tratta di un'area vasta, caratterizzata da una forte presenza di stranieri e interessata da un fenomeno di dispersione scolastica importante come accertato in un recente studio, "Tutto scuola", condotto nel 2014. Secondo questa indagine la provincia di Viterbo ha un tasso di dispersione scolastica pari al 25,4%, ciò vuol dire che sul nostro territorio uno studente su quattro abbandona gli studi. Questo dato è allarmante, perché da ciò risulta che la nostra è tra le province italiane con un più alto tasso di abbandono scolastico. Per quanto riguarda i nostri studenti, dobbiamo dire che essi vengono da una vasta area legata ancora in parte ad un'economia di sussistenza (dati Censis), molto condizionata dalla forte incidenza di un quadro problematico del lavoro, e da fenomeni di marginalità sociale per quanto riguarda i giovani. Il fenomeno della dispersione scolastica nel nostro istituto è caratterizzato da un abbandono scolastico che si manifesta soprattutto al primo biennio. Tra le ragioni principali di questo fenomeno c'è sicuramente il deficit di competenze di base di italiano e matematica. In particolare questi ragazzi presentano gravi lacune in grammatica e ortografia, mentre per la matematica, dobbiamo dire, come accertato dai risultati Invalsi che hanno evidenziato un punteggio sensibilmente al di sotto della media, che questo dato è molto condizionato dal fatto che pochi alunni con un'attitudine marcata per lo studio delle discipline scientifiche si iscrivono ai due indirizzi liceali dell'istituto.



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)

SCUOLA & COMUNUT@ mira a centrare i seguenti obiettivi:

1. Rendere l'offerta d'istruzione più attraente con un set di attività curricolari ed extra curricolari che mettano il ragazzo o la ragazza al centro del proprio processo di apprendimento e li coinvolga pienamente, aumentando il benessere personale e sociale dei medesimi, tale da rendere prevalenti le ragioni per continuare a studiare rispetto a quelle che spingono i ragazzi svantaggiati, a smettere.
2. Contrastare il fenomeno della dispersione e degli insuccessi scolastici, attraverso attività che promuovono la diffusione della cultura della cittadinanza attiva, come per esempio l'esperienza di conoscenza e visita ai siti di maggiore rilievo artistico della città di Viterbo; in questo modo si intende aprire la scuola al territorio e creare con esso un forte legame.
3. Rafforzare il ruolo di promozione e aggregazione culturale, civile e sociale della nostra scuola, coinvolgendo in maniera attiva i giovani in iniziative legate al territorio.
4. Offrire una molteplicità di occasioni di apprendimento, anche non formale e informale, che integrino e accompagnino le normali attività formative d'aula. Queste occasioni avranno sull'apprendimento stesso dei ragazzi un effetto moltiplicativo, dal momento che gli studenti possono vivere la scuola al di fuori dell'orario scolastico come luogo d'incontro, sperimentazione, condivisione.

Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto si rivolge in modo privilegiato a tutti quegli studenti che all'interno della scuola:

Presentano o rischiano un rallentamento nei percorsi di studio (abbandoni, ripetenze, bocciature)

1. Manifestano difficoltà di socializzazione nel contesto scolastico
2. Non raggiungono livelli essenziali di apprendimento (debiti e bassi livelli di competenze)
3. Hanno abbandonato o intendono abbandonare il percorso formativo e necessitano di ri orientare il proprio percorso scolastico.
4. Ragazzi che rientrano nella categoria BSE e ragazzi DSA

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)

Tale progetto intende ripensare gli spazi in chiave più moderna e vicina ai ragazzi, per creare un ambiente confortevole e favorevole all'apprendimento, tale che i ragazzi stessi possano percepirlo come un qualcosa che appartiene loro e nel quale riconoscersi, perché hanno contribuito direttamente a renderlo tale, infatti chiederemo ai ragazzi di avanzare proposte e partecipare alla trasformazione degli spazi. Le aule durante la lezioni verranno ripensate, si disporranno pertanto tavoli di lavoro attorno ai quali si riuniranno gruppi di 3/ 4 ragazzi seguendo la modalità dei lavori di gruppo. Ogni tavolo di lavoro sarà dotato di un pc o un tablet perché i ragazzi possano utilizzare le tecnologie multimediali, l'insegnante invece si avvarrà dell'uso della LIM al fine di rendere lo studio più proficuo e attraente. Il supporto multimediale nella didattica è parte fondante del progetto, perché crediamo che possa essere uno strumento straordinario per modernizzare i metodi di insegnamento/apprendimento., .

L'uso e la sperimentazione delle nuove tecnologie è garantito anche attraverso il laboratorio di cortometraggio, durante il quale gli studenti avranno la possibilità di conoscere e utilizzare alcune tecniche cinematografiche e lavorare all'editing da veri e propri filmmaker.



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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Si utilizzerà personale ATA per garantire l'apertura e sicurezza dei plessi. Tale personale ha un particolare addestramento riguardo alle norme vigenti sulla sicurezza e l'evacuazione in caso di necessità, ma dispone anche delle competenze di base in materia di primo soccorso.

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)

Il progetto mira a creare un clima confortevole e favorevole all'apprendimento, mira a mettere i ragazzi a proprio agio e per questo punta sulle metodologie mutuare dall'educazione non formale, più vicine al mondo giovanile, che prevedono l'uso del learning by doing, del cooperative learning, del team work, in cui i ragazzi lavorando in gruppo raggiungono obiettivi comuni, ma possono anche scoprire la propria personalità, la consapevolezza del sé e del proprio senso sociale. Alcune attività come il modulo di scrittura creativa, teatro, cortometraggio, costruite con la metodologia del workshop, offrono agli studenti la possibilità di vivere situazioni concrete, con le quali sperimentare ed attuare le conoscenze acquisite. Le attività per il consolidamento delle competenze di base di italiano e matematica, prevedono l'utilizzo di metodologie innovative, partendo dalla trasformazione dell'ambiente d'aula, si formeranno così dei tavoli di lavoro attorno ai quali si riuniranno gli studenti che lavoreranno in gruppo aiutandosi con tablet e pc per effettuare ricerche e approfondimenti in tempo reale. L'insegnante si avvarrà dell'ausilio della LIM e potrà circolare liberamente tra i banchi. Tale modalità d'insegnamento / apprendimento porterà gli studenti a stimolarsi a vicenda, favorendo l'apprendimento peer to peer, creando uno spirito di cooperazione, di scambio e mutuo aiuto. In questo modo i ragazzi, che vivono interrogazioni, verifiche, lezioni frontali, testi impegnativi, possono esprimere e sviluppare competenze attraverso modalità di apprendimento diverse.

Il ricorso alla didattica digitale (LIM, PC, Tablet) come modalità costante di fare lezione, permetterà agli studenti di essere meno passivi e diventare protagonisti del proprio processo di apprendimento. Infatti mediante l'uso delle tecnologie digitali insegnante e studente stabiliscono un'interconnessione, nella quale se vogliamo l'insegnante apprende insieme allo studente e lo studente competente digitalmente è garanzia della forma adeguata di trasmissione e costruzione di contenuti.

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il modulo "Alleniamoci in matematica" si riaggancia al progetto "Sapere la Matematica" del PTOF, in quest'ultimo si parla di potenziamento soprattutto negli ultimi anni di scuola e preparazione alle prove di ingresso universitarie, nel modulo "Alleniamoci in matematica" ci si rivolge prevalentemente agli alunni del primo biennio con una serie di lacune in questa disciplina e apre un focus su metodologie e approcci innovativi per stimolare vari livelli di apprendimento degli studenti in difficoltà.

Il modulo "Italiano 2.0" riprende alcuni corsi di lettura e analisi di vari testi, scrittura creativa, lo tara per il target specifico, introduce il rafforzamento delle competenze della grammatica e dell'ortografia, e propone la scrittura cooperativa con mappa concettuale come approccio didattico. Trova anch'esso il suo fondamento e ispirazione nei tanti laboratori di scrittura creativa svolti nel corso degli ultimi anni e che trovano la sintesi nel progetto del PTOF "Ars: Attualità, riflessione, scrittura.

"Giù la maschera" è un laboratorio teatrale che gode di una profonda tradizione ed esperienza all'interno dell'istituto, il teatro è nella scuola una delle attività che ha un grande seguito tra gli studenti; possiamo trovare riscontro nel PTOF nel progetto "Tutti in scena". "Giù la maschera" non può non essere il frutto di questa grande esperienza e storia di successo, scegliendo però un contesto in cui operare nuovo, nuove finalità, obiettivi, e se vogliamo recuperando in questa occasione la tradizione del teatro sociale.

Anche i laboratori musicali animano i pomeriggi nell'istituto, ed è una attività molto seguita e apprezzata dai ragazzi, per il suo forte valore aggregativo e il livello di benessere personale e sociale che riesce ad infondere nei ragazzi. "Musicando scopri la nota che è in te" è l'esperienza musicale introdotta nel PTOF. Il progetto nuovo "Stand by me" vuole esplorare scenari diversi, legarsi al territorio, e con il suo coro acquisire un forte valore simbolico, perché il coro diventa infatti metafora di un corpo sociale con le sue regole i tempi dell'ascolto e dell'espressione attiva, come in una comunità di persone.

La pratica sportiva nella storica palestra non poteva mancare nel liceo classico Buratti, non dicevano forse i latini "Mens sana in corpore sano"? Infatti è questo il titolo del progetto di educazione motoria presente nel PTOF. Fin dal suo nascere questo progetto è sempre stato visto come un potente strumento per combattere la dispersione scolastica e agganciare quei ragazzi che all'interno dell'istituto soffrono maggiori disagi. Partendo da questo dato molto importante, i due moduli sportivi presentati sono incentrati l'uno sul gioco di squadra dal quale imparare tanto della cooperazione, l'altro sul gioco, i giochi del passato nello sport.

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)

SCUOLA & COMUNIT@ si avvale della collaborazione di istituzioni pubbliche importanti (enti territoriali e scuole) del nostro territorio e di diverse realtà associazionistiche. Forte infatti è l'intento di questo progetto di aprirsi al territorio e lavorare in sinergia con esso, per stimolare nei propri studenti la cittadinanza attiva e produrre allo stesso tempo una ricaduta positiva sul territorio dei valori e contenuti socio – culturale di cui il progetto è portatore.

I soggetti coinvolti sono otto, che danno supporto all'iniziativa nel seguente modo: L'Amministrazione Provinciale di Viterbo mette a disposizione l'utilizzo della sala conferenze per la divulgazione e diffusione delle iniziative ntraprese;

L'Istituto Magistrale Statale "S.Rosa da Viterbo", IC "Egidi" di Viterbo, IC "Nicolini" di Capranica, contribuiscono fornendo competenze tecniche, collaborazione all'organizzazione di eventi comuni quali concerti, seminari, o altra manifestazione pubblica, collaborazione a condividere spazi di lavoro e nel dare pubblicità alle iniziative sui propri mezzi di comunicazione.

Le seguenti Associazioni quali : l' Associazione culturale Teatro Ricerche di Tarquinia, Associazione sportiva – culturale –"M. Buratti", Associazione per i Diritti Umani e la Tolleranza ONLUS, La Metaphora Associazione culturale contribuiscono nel fornire e condividere materiale informativo e tecnico e nel dare visibilità all'iniziativa



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 'M. BURATTI' - VITERBO
(VTPC010003)

Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Riteniamo che questo progetto sia innovativo per l'approccio per così dire integrato di apprendimento/insegnamento formale e non formale che tende a modernizzare l'istruzione scolastica, avvalendosi costantemente dei supporti multimediali.

Le lezioni, come già detto, saranno costantemente supportate dall'uso della LIM, il pc e il tablet, per permettere ai ragazzi di fare ricerche e approfondimenti in tempo reale. L'uso strutturato degli strumenti digitali e multimediali durante la lezione, è alla base di un nuovo modo di apprendere e di insegnare, in cui l'insegnante progetta il percorso e apprende insieme allo studente; e lo studente da soggetto passivo diventa protagonista, attore principale del proprio processo di apprendimento.

Abbiamo cercato di non limitarci alla lezione frontale tradizionale anche pensando ad una diversa disposizione dell'aula, tramite la quale intendiamo creare un clima confortevole e favorevole all'apprendimento per mettere a proprio agio lo studente. Come dimostrato da studi internazionali, il successo negli studi non è correlato alla quantità di ore di insegnamento frontale, ma alla ricchezza delle occasioni di apprendimento, anche non formale e informale che nel corso della giornata accompagnano le attività formative d'aula. Abbiamo pensato perciò a un set di attività curriculari ed extra curriculari che stimolino negli studenti, che vivono con disagio e frustrazione l'educazione formale, modalità diversificate di apprendimento.

Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

- Nel medio lungo termine ci si attende un Riduzione in generale del fenomeno dell'abbandono scolastico, misurabile attraverso una comparazione tra il numero degli studenti che hanno abbandonato l'istituto negli anni precedenti e quello degli anni successivi. Prendendo spunto da un progetto riuscito sulla dispersione scolastica "Fuori classe", intendiamo misurare il miglioramento del rendimento scolastico dei partecipanti attraverso l'osservazione di alcuni indicatori, osservabili nel breve periodo e che sono coerenti con gli obiettivi del progetto, cioè ricostruire il valore sociale dell'istruzione, accrescere la motivazione degli studenti e in ultima analisi migliorare i rendimenti scolastici; tali indicatori sono: - Puntualità alle lezioni - Riduzione dei giorni di assenza - Miglioramento dei voti nelle varie discipline scolastiche da parte degli studenti che hanno debiti formativi, specie nelle discipline dove si riscontrano maggiori criticità: la matematica e la grammatica e l'ortografia. - Produzione e messa in scena di un'opera teatrale - Realizzazione di concerti con il coro della scuola - Produzione di un cortometraggio realizzato alla fine del laboratorio - Produzione di un video sui siti artistici della città di Viterbo che verrà distribuito presso i punti di informazioni turistiche della città

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
5 POINTZ	Sì		PAGINA 41 CAP.3.3.1.	http://www.liceoburatti.gov.it
ARS: ATTUALITÀ, RIFLESSIONE, SCRITTURA. (Laboratorio di scrittura, Colloqui fiorentini, Giornalino scolastico, Attività dell'organico potenziato)	Sì		PAGINA 38 CAP. 3.3.1	http://www.liceoburatti.gov.it
MENS SANA IN CORPORE SANO	Sì		PAGINA 45 CAP. 3.3.1.	http://www.liceoburatti.gov.it
MUSICANDO: SCOPRI LA NOTA CHE È IN TE!	Sì		PAGINA 42 CAP. 3.3.1	http://www.liceoburatti.gov.it
MUSICANDO: SCOPRI LA NOTA CHE È IN TE!	Sì		PAGINA 42 CAP. 3.3.1	http://www.liceoburatti.gov.it
SAPERE LA MATEMATICA	Sì		PAGINA 36 CAP. 3.3.1	http://www.liceoburatti.gov.it
"TUTTI IN SCENA" LABORATORIO TEATRALE	Sì		PAGINA 39 CAP.3.3.1	http://www.liceoburatti.gov.it

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alliegato
COLLABORAZIONE NEL FORNIRE MATERIALE VIDEO , SUPPORTO INFORMATIVO	0		5051	12/11/2016	Sì
COLLABORAZIONE E CONDIVISIONE MATERIALE	0				Sì
MESSA A DISPOSIZIONE MATERIALE E ATTREZZATURA SPORTIVA	0				Sì
COLLABORAZIONE NEL FORNIRE COMPETENZE TECNICHE E ORGANIZZAZIONE DI EVENTI COMUNI	0				Sì
CONCESSIONE AD USO GRATUITO UTILIZZO SALA CONFERENZE E PUBBLICITA' DELL'INIZIATIVA	0				Sì



Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
COLLABORAZIONE NEL FORNIRE SUPPORTO INFORMATIVO E NEL DARE VISIBILITA' ALL'INIZIATIVA PER QUANTO RIGUARDA IL MODULO MUSICALE	VTPM010007 'S. ROSA DA VITERBO'	5052	12/11/2016	Si
COLLABORAZIONE NEL FORNIRE SUPPORTO TECNICO, COLLABORAZIONE ALL'ORGANIZZAZIONE DI EVENTI COMUNI, CONDIVISIONE SPAZI DI LAVORO E DARE PUBBLICITA' ALLE INIZIATIVE INERENTI AL MODULO MUSICALE	VTIC82500A I.C. CAPRANICA	5057	12/11/2016	Si
COLLABORAZIONE NEL FORNIRE COMPETENZE TECNICHE E NEL METTERE A DISPOSIZIONE SPAZI DI LAVORO , COLLABORAZIONE ALL'ORGANIZZAZIONE DI EVENTI COMUNI ,DARE PUBBLICITA' ALL'INIZIATIVE INERENTI AL MODULO MUSICALE.	VTIC83100N I.C. EGIDI VITERBO	5054	12/11/2016	Si

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
"A SCUOLA DI PALLAVOLO"	€ 4.873,80
"UNO DUE TRE STELLA"	€ 5.082,00
STAND BY ME	€ 5.082,00
FACTORY	€ 5.082,00
LOOSE	€ 5.082,00
DIETRO LA MASCHERA	€ 5.082,00
VIVI LA MATEMATICA	€ 4.977,90
AVANTI TUTTA CON L'ITALIANO	€ 5.082,00
"Passato e presente. Gli studenti incontrano il passato del proprio territorio per consegnarlo al futuro"	€ 4.561,50
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.905,20

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico



Titolo: "A SCUOLA DI PALLAVOLO"

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	"A SCUOLA DI PALLAVOLO"
Descrizione modulo	<ul style="list-style-type: none"> Il progetto parte dal presupposto che l'educazione motoria, fisica e sportiva debba essere intesa come espressione della personalità dell'allievo e come proficuo intervento educativo, pertanto la proposta tecnica sviluppa itinerari didattici graduali, commisurati all'età dei soggetti ed al loro sviluppo. Si intende soddisfare nei giovani, il "bisogno di movimento", "di aggregazione" e di "senso di squadra" positivo attraverso la pratica abituale di un'attività ludico-motoria scolastica; tuttavia le finalità educative cui tendere sono accrescere la sicurezza di sé, combattere l'emarginazione e l'autoesclusione, sviluppare una coscienza civica e sociale mediante l'acquisizione di regole "sportive". La Pallavolo, disciplina sportiva già valida per la sua essenza costitutiva e costruttiva della motricità umana, è un gioco di squadra che favorisce la libera partecipazione creativa, la solidarietà, il rispetto degli altri, la tolleranza e la collaborazione. Incrementare e rendere continuativa l'attività sportiva scolastica svolta dagli studenti. Tale attività si propone inoltre di: promuovere la partecipazione degli alunni ai Giochi Sportivi Studenteschi e ad orientarli alle attività federali, integrando il percorso formativo curricolare. Ampliare, potenziare e diversificare l'offerta formativa dell'Istituto per l'attività motoria, fisica e sportiva di alunni con fragilità generalizzate. Rilevare attitudini e vocazioni individuali alla pratica sportiva e svolgere un'azione di orientamento. Integrare gli alunni con bisogni educativi speciali e con deficit motori e sensoriali.
Data inizio prevista	02/02/2017
Data fine prevista	31/05/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	VTPC010003
Numero destinatari	18 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)



Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	15 - Partecipazione a manifestazioni/eventi 15 - GIOCHI DI SQUADRA
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 BES E ALUNNI DSA

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "A SCUOLA DI PALLAVOLO"

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	18	1.873,80 €
	TOTALE					4.873,80 €

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico
Titolo: "UNO DUE TRE STELLA"

Dettagli modulo

Titolo modulo	"UNO DUE TRE STELLA"
----------------------	----------------------



Descrizione modulo

La proposta nasce dall'esigenza di valorizzare il patrimonio della tradizione locale, recuperare le memorie perdute, riconoscersi in un ritmo di generazioni, ricostruire saperi sovrapponendo i propri stili di vita a quelli di coloro che ci hanno preceduti, senza nostalgia o improbabili desideri di ritorno al passato, ma con una progressiva acquisizione di forme di esperienza del mondo utili per un futuro possibile. La scuola costituisce il luogo privilegiato dove più facilmente e consapevolmente possono cogliersi identità e differenze a livello spaziale e temporale con la riflessione mediata sul fluire del tempo e sull'essere personalmente inseriti in tale incessante processo. L'iniziativa GIOCHI TRADIZIONALI E GIOCHI SENZA FRONTIERE si propone di contribuire al processo di crescita attraverso la conoscenza e la pratica dei giochi tradizionali attinti dal patrimonio culturale del passato del nostro territorio e di altre culture europee e sperimentati attraverso la dimensione del gioco motorio, che è espressione privilegiata dell'interiorità del giovane, capace di investire pienamente il piano delle potenzialità affettive, intellettive e creative. Il ricorso alle tradizioni popolari si colloca, così, in un ambito relazionale e riflessivo, in un percorso che aiuta a costruire la propria storia personale, radicata nel passato, immersa nel presente ed orientata al futuro. Il percorso si prefigge di far riscoprire ai ragazzi la semplicità, la freschezza, la fantasia dei giochi di ieri.

FINALITA'
Riscoprire e conoscere i giochi della nostra terra e di altre culture europee : le regole, gli strumenti e gli aspetti socio-culturali che li caratterizzano.

OBIETTIVI Educativi – didattici – sportivi:
Favorire una migliore conoscenza di sé.
Attivare modalità relazionali positive con il gruppo. Capire la necessità dell'intesa e della cooperazione nel gioco di squadra.
Acquisire maggiore sicurezza e fiducia in sé attraverso l'utilizzo di abilità personali.

Data inizio prevista

03/02/2017

Data fine prevista

25/05/2017

Tipo Modulo

Educazione motoria; sport; gioco didattico

Sedi dove è previsto il modulo

VTPC010003

Numero destinatari

20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)



Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - GIOCHI
Target	<p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio</p> <p>Allievi con bassi livelli di competenze</p> <p>Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare</p> <p>Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali</p> <p>Allievi bisognosi di azioni di orientamento</p> <p>Altro (specificare, campo testo)</p> <p>ALUNNI BES E DSA</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "UNO DUE TRE STELLA"

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 €

Elenco dei moduli

Modulo: Musica strumentale; canto corale

Titolo: STAND BY ME

Dettagli modulo

Titolo modulo	STAND BY ME
----------------------	-------------



Descrizione modulo	Il titolo prescelto per il modulo è già di per sé eloquente: si tratta di coniugare l'attività musicale con lo stare insieme, il crescere insieme, il fare comunità. L'attività corale consente un'esperienza di gruppo, di collaborazione, di affiatamento, di condivisione di emozioni. Al contempo sviluppa l'ascolto degli altri, il rispetto reciproco, il sentirsi parte di un risultato conseguito insieme. Si vuole insomma proporre un'esperienza che, oltre a gratificare e divertire gli studenti che hanno la passione del canto, sia l'occasione per creare legami che rendano più bella e piena di significato la dimensione scolastica. Il modulo si rivolge a tutti gli studenti dell'Istituto e prevede anche un raccordo con altre scuole del territorio, in modo da portare all'esterno (attraverso un scambio di esperienze con altri studenti liceali o delle sezioni musicali della scuola secondaria di primo grado) quanto sarà possibile realizzare all'interno del laboratorio.
Data inizio prevista	02/02/2017
Data fine prevista	30/06/2017
Tipo Modulo	Musica strumentale; canto corale
Sedi dove è previsto il modulo	VTPC010003
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo
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 BES E DSA

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: STAND BY ME



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 €

Elenco dei moduli

Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro

Titolo: FACTORY

Dettagli modulo

Titolo modulo	FACTORY
Descrizione modulo	<p>Il modulo è finalizzato a favorire una consapevole conoscenza dei complessi fenomeni artistici correlati con lo sviluppo dei linguaggi espressivi contemporanei proponendo le strutture scolastiche come punto di riferimento delle istanze artistiche del territorio .Avviare gli studenti a sviluppare un gusto estetico attraverso l'approfondimento dei fenomeni artistici contemporanei e non, realizzando contestualmente dei manufatti personali che rappresentino il loro processo di crescita e contribuiscano alla riqualificazione dell'immagine degli edifici scolastici interessati. Favorire l'interazione con artisti contemporanei attivi sul territorio.. Il progetto si propone inoltre di fornire una serie di chiavi di lettura per la comprensione delle principali espressioni artistiche contemporanee attraverso la realizzazione di produzioni originali, affinché gli studenti possano avere una maggiore cognizione dell'atto artistico</p> <p>MODALITA' DIDATTICHE PREVISTE: E' previsto un corso pratico-laboratoriale di 15 ore con la collaborazione di artisti locali, nella veste di esperto, al fine di sviluppare un feedback concreto con i fermenti artistici più attuali che scaturiscono dal territorio.</p>
Data inizio prevista	01/02/2017
Data fine prevista	20/07/2017
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro



Sedi dove è previsto il modulo	VTPC010003
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Lezioni /seminari tenuti da esperti
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 BES E DSA

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: FACTORY

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alun ni	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 €

Elenco dei moduli
Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro
Titolo: LOOSE

Dettagli modulo

Titolo modulo	LOOSE
----------------------	-------



Descrizione modulo

Si studia e si gioca a fare un film, uno spot, un cortometraggio, una video-storia : s'inizia con la scrittura di una piccola sceneggiatura, quindi si passa alle riprese, l'invenzione dei personaggi che diventano veri e propri attori di se stessi; ai partecipanti viene data la possibilità di utilizzare le attrezzature necessarie: l'uso della telecamera, delle luci, del microfono e dello stesso ciak. La post produzione viene effettuata invece presso la sede di uno studio di montaggio dove i ragazzi avranno la possibilità comunque di assistere al montaggio e alla sonorizzazione.

Il programma di questo laboratorio segue lo sviluppo delle seguenti fasi : a) - Inventare un racconto: progettare un film, inventare e scrivere il soggetto, scrivere per immagini con lo story-board la sceneggiatura e i dialoghi. Prove pratiche di scrittura creativa con il supporto della visione di film-cortometraggi già realizzati dai ragazzi di altre scuole. b) - Mettere in scena: prove pratiche di ripresa - le inquadrature, la macchina da presa ed i suoi movimenti; la recitazione ad uso video; c) - Motore, ciak, azione: riprese del film; verifica del lavoro svolto. Fase operativa di produzione, riprese del video-racconto; valutazione complessiva del materiale girato ed eventuali integrazioni; pianificazione del lavoro di montaggio. d) - Il montaggio: la strutturazione delle riprese in montaggio; eventuali doppiaggi; la sonorizzazione; la titolazione; fase operativa della post-produzione. e) - La prima: preparazione alla prima visione del film con la realizzazione di una scheda del film; videoproiezione in pubblico su grande schermo preceduta da una presentazione a cura dei ragazzi.

Le attrezzature e le tecnologie utilizzate - dispositivi digitali professionali di ripresa audio video; - accessori di ripresa professionali (stativi, carrello, steadicam, microfonia); - dispositivi di illuminazione professionali; - dispositivi digitali per il montaggio audio-video; - stazione computerizzata con il sistema digitale per la sonorizzazione e il montaggio audio-video; - accessori per la post-produzione ed il riversaggio VHS; - dispositivi per la videoproiezione su grande schermo.

Data inizio prevista

16/02/2017

Data fine prevista

30/05/2017

Tipo Modulo

Arte; scrittura creativa; teatro

Sedi dove è previsto il modulo

VTPC010003



Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo
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 BES E DSA

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: LOOSE

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 €

Elenco dei moduli
Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro
Titolo: DIETRO LA MASCHERA

Dettagli modulo

Titolo modulo	DIETRO LA MASCHERA
----------------------	--------------------



Descrizione modulo	Il modulo sarà fondato sull'acquisizione della tecnica teatrale peculiare della Commedia dell'Arte, nella quale gli elementi primari sono l'uso del corpo, della maschera e l'improvvisazione. L'obiettivo primario è quello di fornire agli alunni l'opportunità di migliorare la conoscenza di sé, dei propri limiti, delle proprie potenzialità, imparare ad accettarsi, ad accettare gli altri, migliorando le proprie capacità relazionali e di autocontrollo. Le attività saranno centrate sull'uso del linguaggio del corpo sia gestuale che verbale per migliorare la comunicazione ed un corretto inserimento nel contesto sociale. La scrittura e messa in scena di canovacci contribuiranno, inoltre, a sviluppare le potenzialità creative dei ragazzi, migliorando anche le loro capacità di attenzione, concentrazione e memorizzazione.
Data inizio prevista	07/02/2017
Data fine prevista	23/05/2017
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Sedi dove è previsto il modulo	VTPC010003
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo
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 BES E DSA

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: DIETRO LA MASCHERA

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 €

Elenco dei moduli
Modulo: Potenziamento delle competenze di base
Titolo: VIVI LA MATEMATICA

Dettagli modulo

Titolo modulo	VIVI LA MATEMATICA
Descrizione modulo	<p>Con questo modulo ci prefiggiamo il recupero delle conoscenze e competenze logico-matematiche, promuovere il senso di autonomia nei procedimenti risolutivi; Riconoscere, comprendere e saper applicare le strutture matematiche, promuovere l'autostima nei singoli alunni, approfondire contenuti curriculari; potenziare le capacità di risoluzione di test e problemi.</p> <p>Metodologie: per creare un clima confortevole e favorevole all'apprendimento, disporremo i banchi in tavoli di lavoro dove si collocheranno gruppi di 3 / 4 alunni, si lavorerà in gruppo per permettere ai ragazzi di cooperare, stimolandosi a vicenda, in uno spirito di mutuo aiuto. Nel frattempo l'insegnante potrà liberamente circolare tra i banchi, controllare e supportare i gruppi. Le lezioni prevedono l'uso delle tecnologie multimediali e della LIM. Ai ragazzi verranno somministrati esercizi graduati, mirati e guidati, ma anche schede su argomenti specifici. Saranno coinvolti in un modo più diretto in una revisione degli argomenti trattati in classe.</p>
Data inizio prevista	30/01/2017
Data fine prevista	28/02/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	VTPC010003
Numero destinatari	19 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)



Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi
Target	<p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio</p> <p>Allievi con bassi livelli di competenze</p> <p>Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare</p> <p>Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali</p> <p>Allievi bisognosi di azioni di orientamento</p> <p>Altro (specificare, campo testo)</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: VIVI LA MATEMATICA

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alun ni	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	19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento delle competenze di base

Titolo: AVANTI TUTTA CON L'ITALIANO

Dettagli modulo

Titolo modulo	AVANTI TUTTA CON L'ITALIANO
----------------------	-----------------------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>OBIETTIVI: rafforzamento e riallineamento delle competenze di base della lingua italiana con un particolare focus sulla grammatica e l'ortografia; miglioramento del metodo di studio, produzione di testi legati ad argomenti di attualità.</p> <p>Descrizione: per il rafforzamento delle competenze base della grammatica e dell'italiano partiremo da esercizi mirati somministrati ai ragazzi suddivisi in gruppi sotto forma di quiz (tipo test invalsi), da questi sulla base delle lacune evidenziate si arriva alla lezione frontale supportata dalla LIM per chiarire regole e concetti. Una seconda parte sarà dedicata alla produzione di testi legati ad argomenti di attualità, che verrà sviluppata attraverso un brainstorming su un argomento di attualità scelto dai ragazzi e perciò di loro proprio interesse. Verrà proposta la lettura di testi e articoli, a cui seguirà quindi una discussione e un dibattito. Con la discussione e il dibattito si apre l'ultima fase, quella di SCRITTURA COLLABORATIVA : Introduzione-Discussione - Elaborazione della mappa - Realizzazione / Stesura del testo con l' utilizzo di elementi multimediali (LIM e Tablet) per facilitare una organizzazione spaziale e non lineare dei percorsi dialogici e rispettare stili e tempi di tutti, arrivando così alla redazione del testo. Pertanto riassumendo le metodologie che seguiremo saranno: lezione frontale con il supporto della LIM e utilizzo delle tecnologie multimediali, lavori di gruppo, apprendimento cooperativo, brainstorming, discussione e dibattito, scrittura collaborativa con elaborazione della mappa concettuale</p> <p>Pertanto riassumendo le metodologie che seguiremo saranno: lezione frontale con il supporto della LIM e utilizzo delle tecnologie multimediali, lavori di gruppo, apprendimento cooperativo, brainstorming, discussione e dibattito.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>04/07/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>25/08/2017</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Potenziamento delle competenze di base</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>VTPC010003</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>



Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi
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 BES E DSA

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: AVANTI TUTTA CON L'ITALIANO

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 €

Elenco dei moduli

Modulo: Cittadinanza italiana ed europea e cura dei beni comuni

Titolo: "Passato e presente. Gli studenti incontrano il passato del proprio territorio per consegnarlo al futuro"

Dettagli modulo

Titolo modulo	"Passato e presente. Gli studenti incontrano il passato del proprio territorio per consegnarlo al futuro"
----------------------	---



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il modulo si articolerà in due fasi. La prima fase sarà condotta sul territorio del Comune e della Provincia di Viterbo con una serie di visite guidate ed esperienze laboratoriali. Tali visite saranno volte alla conoscenza di luoghi e realtà che abbiano una valenza sottrico-artistico e culturale rilevante coniugate con la continuità d'uso e di sviluppo nel corso del tempo. Le visite saranno pertanto strutturate in due momenti. La prima tendente alla conoscenza del passato tramite i monumenti storici e una seconda in cui si esplorerà la realtà attuale del sito attraverso la visita e la pratica di entità lavorative ed istituzionali . La seconda fase del modulo riguarderà la realizzazione di prodotti multimediali riguardanti l'esperienza vissuta e le conoscenze acquisite al fine di promuovere le specificità del loro territorio anche con la pubblicazione dei suddetti prodotti sul sito web della scuola o altri portali pubblici. Lezioni frontali nei luoghi selezionati (10 h); Esperienze laboratoriali nelle strutture previste (14 h); Lavori di gruppo con l'uso di strumenti informatici.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>28/04/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>10/07/2017</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Cittadinanza italiana ed europea e cura dei beni comuni</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>VTPC010003</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>15 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>
<p>Distribuzione ore per modalità didattica</p>	<p>30 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo</p>
<p>Target</p>	<p>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)</p>



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "Passato e presente. Gli studenti incontrano il passato del proprio territorio per consegnarlo al futuro"

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 €



Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 32157)
Importo totale richiesto	€ 44.905,20
Massimale avviso	€ 45.000,00
Num. Delibera collegio docenti	5059
Data Delibera collegio docenti	12/11/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	5058
Data Delibera consiglio d'istituto	12/11/2016
Data e ora inoltro	14/11/2016 10:01:40

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>"A SCUOLA DI PALLAVOLO"</u>	€ 4.873,80	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>"UNO DUE TRE STELLA"</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Musica strumentale; canto corale: <u>STAND BY ME</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>FACTORY</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>LOOSE</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>DIETRO LA MASCHERA</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>VIVI LA MATEMATICA</u>	€ 4.977,90	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>AVANTI TUTTA CON L'ITALIANO</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Cittadinanza italiana ed europea e cura dei beni comuni: <u>"Passato e presente. Gli studenti incontrano il passato del proprio territorio per consegnarlo al futuro"</u>	€ 4.561,50	



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 'M. BURATTI' - VITERBO
(VTPC010003)

	Totale Progetto "SCUOLA & COMUNIT@"	€ 44.905,20	
	TOTALE PIANO	€ 44.905,20	€ 45.000,00