

Candidatura N. 1004543
4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Dati anagrafici	
Denominazione	S.ANGELO IN VADO
Codice meccanografico	PSIC80400P
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA R. B. POWELL, 45
Provincia	PU
Comune	SANT'ANGELO IN VADO
CAP	61048
Telefono	0722818546
E-mail	PSIC80400P@istruzione.it
Sito web	icsvado.gov.it
Numero alunni	558
Plessi	PSAA80401G - SANT'ANGELO IN VADO PSAA80402L - S.ANGELO IN VADO - MERCATELLO PSAA80403N - S.ANGELO IN VADO - BORGO PACE PSEE80401R - S.ANGELO IN VADO "T.F. ZUCCARI" PSEE80402T - S.ANGELO IN VADO - MERCATELLO PSEE80403V - S.ANGELO IN VADO - BORGOPACE PSMM80401Q - SCUOLA SEC.RIA SANT'ANGELO V PSMM80402R - SCUOLA SEC.RIA MERCATELLO S M



**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 attività
educative, 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 S.ANGELO IN VADO (PSIC80400P)

Sezione: Autodiagnosi

Sottoazioni per le quali si richiede il finanziamento e aree di processo RAV che contribuiscono a migliorare

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.5 Competenze trasversali	10.2.5A Competenze trasversali	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Elaborazione di strategie di progettazione cooperativa per la restituzione sociale del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico, in connessione a istituzioni, enti, associazioni e altri soggetti attivi nei territori delle istituzioni scolastiche promotrici. Potenziamento dello spirito di iniziativa, delle competenze organizzative e relazionali nel lavoro di squadra, nella pianificazione e nella comunicazione Promozione della creatività e dell'autonomia nell'immaginazione di scenari e soluzioni di sviluppo sostenibile per il patrimonio culturale, artistico e paesaggistico Valorizzazione del patrimonio culturale, artistico, paesaggistico come bene comune e potenziale per lo sviluppo democratico, attraverso pratiche di didattica laboratoriale



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Strutture Generali per l'attuazione di progetti di ricerca
scientifica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
MUR

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

Scuola S.ANGELO IN VADO (PSIC80400P)

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1004543 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.5A Competenze trasversali

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Alla scoperta della storia e della vita della 'Domus del Mito'	€ 5.082,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	Giocando si impara	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 10.164,00

Articolazione della candidatura

10.2.5 - Competenze trasversali

10.2.5A - Competenze trasversali

Sezione: Progetto

Progetto: LA DOMUS DELL'UMANITA' FRA PASSATO E PRESENTE

Descrizione progetto	Un viaggio in un territorio ricco di Storia e di bellezze paesaggistiche, attraverso la scoperta e l'esplorazione di un bene culturale e artistico, inserito in una vallata unica della Regione Marche. La 'DOMUS del MITO' di Sant'Angelo in Vado si avvicina ai più giovani, con un linguaggio semplice, universale e immediato fra sperimentazioni e nuove tecnologie. Il progetto avrà una durata annuale
----------------------	---

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Il contesto di riferimento è il prezioso territorio della Valle del Metauro e più precisamente Sant'Angelo in Vado, antica Tiferno Mataurense, piccolo paese dalle antiche origini romane, situato in Provincia di Pesaro e Urbino. Qui è presente un sito archeologico unico per la ricchezza dei documenti riportati alla luce e per la bellezza del paesaggio nel quale è inserito. La Domus romana situata presso il 'Campo della Pieve' è stata eretta verso la fine del I secolo d.C.. Essa è ampia circa 1000 metri quadrati e è impreziosita da un ricco complesso di mosaici figurati bicromi e policromi. La Domus rappresenta il più importante ritrovamento archeologico venuto alla luce negli ultimi 50 anni, l'elevato numero di figure, per lo più legate alla mitologia classica, le ha valso l'appellativo di 'Domus del Mito'.

Obiettivi del progetto

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

Il Progetto consiste in un percorso educativo e di istruzione pluridisciplinare volto a far incontrare due grandi risorse: i giovani, della cui partecipazione attiva e responsabile il Paese ha bisogno e il patrimonio culturale e artistico nazionale, che persino la Costituzione ci ricorda di tutelare e promuovere.

Con tali finalità si vuole contribuire allo sviluppo di un pensiero critico e alla sensibilizzazione dei giovani alla conoscenza e alla salvaguardia del 'bene comune'. Si intende poi incentivare lo sviluppo della cultura, in vista dell'Anno Europeo del Patrimonio Culturale (2018) promosso da Commissione e Consiglio Europeo.

Va infine aggiunto l'obiettivo di potenziare la didattica inclusiva da parte dei docenti

Oltre a questi obiettivi generali ci sono quelli formativi specifici che possono essere elencati sinteticamente come segue:

- Indicare metodologie di studio articolate in momenti formativi didattici teorici e laboratoriali;
- Sollecitare la partecipazione attiva e lo sviluppo di capacità creative, comunicative e progettuali;
- Sviluppare l'ausilio di tecnologie informatiche, innovative e interattive;
- Individuare collegamenti e relazioni;
- Ricavare informazioni, dati e concetti;
- Implementare le competenze chiave dell'UE anche attraverso interventi innovativi nella didattica e i laboratori.

Caratteristiche dei destinatari

Indicare, ad esempio, in che modo è stata sviluppata una analisi dei bisogni e un'individuazione dei potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto

I destinatari di questo progetto sono principalmente gli alunni della Scuola Primaria (classi terminali), quelli della Scuola Secondaria di primo grado (classi seconde).

Si porrà attenzione sia a quegli alunni che dimostrano maggiori difficoltà di apprendimento cercando di stimolarli ad essere attivi e creativi, sia alle eccellenze che potranno approfondire le conoscenze, potenziare le competenze già possedute tutto all'interno di un ambiente di apprendimento cooperativo.

Il progetto sarà realizzato in collaborazione con l'ente locale comunale in modo da coinvolgere l'intera comunità e farla crescere in educazione e rapporto con le istituzioni scolastiche. Alcune parte del progetto utilizzeranno spazi e tempi scolastici differenti dall'aula e dall'orario scolastico. Si utilizzerà la palestra e i laboratori in modo differente dal tempo scolastico con finestre temporali pomeridiane. Ci si recherà inoltre nel sito archeologico per svolgere laboratori in loco.

Apertura della scuola oltre l'orario

Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, sera, di sabato, nel periodo estivo.

L'Istituto è diviso in cinque plessi: due situati a Sant'Angelo in Vado (Scuola Secondaria e Primaria insieme e Scuola dell'Infanzia in un altro plesso); due con sede a Mercatello sul Metauro (Scuola Secondaria e Primaria insieme e Scuola dell'Infanzia in un altro plesso) e uno sito in Borgo Pace (Scuola Primaria e Scuola dell'Infanzia nello stesso plesso).

Il progetto coinvolgerà la Scuola Primaria e la Scuola Secondaria di Sant'Angelo in Vado. In entrambe le scuole le attività curriculari si svolgono al mattino dal lunedì al sabato. Per dare vita al progetto sarà necessario aprire la scuola anche di pomeriggio al fine di completare e integrare le attività portate avanti in orario curriculare. Sarà fondamentale dare vita a laboratori pomeridiani che avranno luogo a classi aperte. Durante tali laboratori verranno applicate nuove metodologie didattiche atte a favorire l'acquisizione delle conoscenze e dei saperi in modo interattivo, sociale e collaborativo.

Alla luce di tali intenti l'apertura pomeridiana della scuola dovrà essere garantita grazie alla turnazione del personale ATA con turni compensativi. Non si prevede al momento l'apertura della scuola di sera e durante l'estate.

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni

Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti - Scuole, Università e/o Enti pubblici o privati - con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, e con quali finalità (messa a disposizione di spazi e/o strumentazioni, condivisione di competenze, volontari per la formazione, etc). Evidenziare anche se è previsto il coinvolgimento, in particolare, di Enti locali. Indicare, inoltre, se e come si intende enfatizzare il rapporto con gli attori del territorio e lavorare su casi reali per promuovere la dimensione esperienziale.

Già da diversi anni l'istituto ha stretto collaborazioni fattive con diversi soggetti presenti sul territorio dell'Alta Valle del Metauro. Oltre ai Comuni di Sant'Angelo in Vado, Mercatello sul Metauro e Borgo Pace che ospitano i vari plessi della scuola, si è coinvolto l'UNIONE MONTANA ALTA VALLE DEL METAURO, le Pro loco locali, l'Università di Urbino, il Liceo Artistico di Urbino, il FAI e alcune associazioni culturali e professionali.

In occasione del Progetto in questione si prevede il coinvolgimento oltre che dell'Amministrazione Comunale e dell'Assessorato alla Cultura, anche di esperti nella figura di una guida turistica specializzata nonché presidente de 'Il Cerchio' Soc. coop. Sociale, del Direttore del gruppo Archeologico 'Massa Trabaria' e del Menu Studio di Cagli (studio di comunicazione).

Verranno condivisi spazi, competenze e strumentazioni.

Si metterà in atto un compito di realtà al fine di favorire la dimensione esperienziale con l'obiettivo di valorizzare e promuovere un bene culturale prezioso indubbia risorsa per il territorio sia a livello artistico che economico.

Modalità di coinvolgimento di studentesse e di studenti e famiglie nella progettazione da definire nell'ambito della descrizione del progetto

Indicare, ad esempio, come sarà previsto il coinvolgimento di studenti e genitori, specificando in quali fasi e con quali ruoli.

La progettazione e la pianificazione dettagliata delle attività e della formazione avverranno tramite un coordinamento tra i partner coinvolti per l'organizzazione delle successive fasi progettuali.

Gli studenti saranno parte attiva della progettazione, infatti all'inizio del progetto, saranno guidati dai docenti in un brain storming per stabilire le tematiche principali su cui verterà l'intero progetto.

In seguito, attraverso l'esplorazione e la scoperta diretta dei documenti e dei reperti del sito archeologico, potranno rivivere le fasi più significative della storia e della venuta alla luce della Domus del Mito.

I prodotti realizzati, sia a livello multimediale, sia attraverso elaborati e performance, verranno poi condivisi sia all'interno della scuola che della stessa comunità. I genitori saranno chiamati a partecipare attivamente sia collaborando direttamente con i docenti sia come fruitori finali del Progetto.

Metodologie e Innovatività

Indicare, ad esempio: per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodologie/strategie didattiche saranno applicate nella promozione della didattica attiva (ad es. Tutoring, Peer-education, Flipped classroom, Debate, Cooperative learning, Learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning, ecc.) e fornire esempi di attività che potranno essere realizzate; quali strumenti (in termini di ambienti, attrezzature e infrastrutture) favoriranno la realizzazione del progetto.

Il Progetto è da considerarsi innovativo poiché prevede l'applicazione di nuove metodologie didattiche: Flipped Classroom, Cooperative Learning, Coding, Learning by doing, Story Telling che inevitabilmente prevedono l'utilizzo della strumentazione TIC dell'Istituto e dell'aula modulare al momento in fase di costruzione che dovrebbe però essere pronta per il nuovo anno scolastico.

Già nel corso del precedente anno scolastico si è avuto modo di sperimentare con gli alunni quanto appreso durante i vari corsi di formazione relativi alle nuove metodologie didattiche ai quali i docenti che parteciperanno al Progetto hanno preso parte e si è verificato che le nuove metodologie didattiche garantiscono il raggiungimento di esiti positivi sia a livello di apprendimento che di socializzazione. Grande è il vantaggio ricavato dagli alunni BES che oltre a recuperare a livello disciplinare migliorano notevolmente dal punto di vista dell'inclusione e dimostrano venire a scuola con piacere.

Grazie al supporto fondamentale degli esperti esterni si realizzeranno prodotti anche multimediali come ad esempio una storia con il programma *Pow Toon* e un gioco con *Scratch*.

Si tenga inoltre presente che i docenti coinvolti nel Progetto continuano la formazione in progress.

Coerenza con l'offerta formativa

Indicare, ad esempio, se il progetto ha connessioni con progetti già realizzati o in essere presso la scuola e, in particolare, se il progetto si pone in continuità con altri progetti finanziati con altre azioni del PON-FSE, PON-FESR, PNSD, Piano Nazionale Formazione.

Come indicato nel PTOF, il nostro Istituto è aperto alla sperimentazione e si propone di orientare e rinnovare allo stesso tempo le attività di insegnamento e apprendimento con la formazione dei propri docenti. Tutto ciò è estremamente importante se si considerano soprattutto gli orizzonti nuovi che l'innovazione tecnologica pone in prospettiva, senza dimenticare inoltre il contributo che la stessa innovazione tecnologica fornisce al modo di fare scuola.

Alla luce di quanto appena detto, si fa presente che il Progetto in questione intende applicare le nuove metodologie apprese dai docenti durante i vari incontri di formazione previsti nel Piano di Miglioramento e contribuire a sviluppare le competenze chiave di cittadinanza fondamentali per la crescita dei nostri giovani.

Il Progetto è collegato ai progetti attuati all'interno dell'Istituto Comprensivo e in particolare con:

- Il Progetto Cittadinanza e ambiente (all'interno del quale è inserito anche il progetto di miniguide)
- Il progetto di formazione dei docenti relativamente alle nuove metodologie didattiche e all'uso delle TIC.

Inclusività

Indicare, ad esempio, quali strategie sono previste per il coinvolgimento di destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale; quali misure saranno adottate per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti.

Il Progetto è rivolto agli alunni della Scuola Primaria e Secondaria dell'Istituto Comprensivo. Tutti i ragazzi verranno stimolati a partecipare attivamente, salvaguardando la spontaneità e le abilità di ognuno. Gli alunni con difficoltà a livello sociale o culturale saranno coinvolti nell'organizzazione dei laboratori e nelle attività pratiche dove, attraverso l'uso di linguaggi alternativi a quello verbale, avranno l'opportunità di compensare le loro difficoltà di apprendimento. Per superare le difficoltà sociali e culturali si lavorerà in piccoli gruppi promuovendo la didattica cooperativa, grazie alla quale ogni singolo potrà valutare in modo pratico, le proprie capacità.

Attraverso le attività di coding si cercherà di far toccare con mano agli alunni come si realizza un'idea e come si passa dall'intuizione alla soluzione di un problema. Fondamentale soprattutto per gli alunni con maggior disagio negli apprendimenti, sarà stimolare la capacità di elaborare procedimenti costruttivi con il supporto della fantasia e della creatività.

Grazie al cooperative learning molte difficoltà sociali verranno appianate in un progetto di lavoro di gruppo che contrasta in modo evidente l'esistenza di un leader.

Il confronto con diverse fasce d'età, potrà servire da stimolo e da arricchimento in un'ottica di continuità, verso il raggiungimento di obiettivi in comune.

Impatto e sostenibilità

Indicare, ad esempio, in che modo saranno valutati gli impatti previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio; quali strumenti saranno adottati per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto; come si prevede di osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze, quali collegamenti ha il progetto con la ricerca educativa.

Durante ogni modulo vi saranno momenti dedicati alla verifica del livello di apprendimento degli studenti tramite quiz posti in forma di gioco. In questo modo sarà possibile valutare l'efficacia degli interventi del progetto. Saranno inoltre predisposte delle rubriche valutative ed autovalutative per ogni fase dei moduli stessi in modo da consentire ad allievi e tutor di monitorare gli apprendimenti e di prevedere forme di supporto in itinere. Una valutazione sarà attribuita anche alla qualità complessiva dei prodotti realizzati.

Importanti informazioni riguardo alle interazioni tra gli allievi e la loro attiva partecipazione nel gruppo, saranno ricavate da griglie di osservazione che il tutor compilerà durante la realizzazione del progetto.

Alla fine agli studenti partecipanti e alle loro famiglie sarà somministrato un questionario di gradimento e di efficacia per valutare sia il grado di soddisfazione che eventuali modificazioni nella rappresentazione soggettiva dell'istituzione scolastica.

I risultati delle valutazioni saranno mostrati e discussi nei relativi Consigli di Classe, di Interclasse, nel Collegio docenti e nel Consiglio d'Istituto.

Prospettive di scalabilità e replicabilità della stessa nel tempo e sul territorio

Indicare, ad esempio, come sarà comunicato il progetto alla comunità scolastica e al territorio; se il progetto prevede l'apertura a sviluppi che proseguano oltre la sua conclusione; se saranno prodotti materiali/modelli riutilizzabili e come verranno messi a disposizione; quale documentazione sarà realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practice).

In seguito all'approvazione del progetto verrà data comunicazione ai docenti della scuola che saranno coinvolti come docenti esperti o tutor.

Verrà organizzato un incontro al quale prenderanno parte: Il Dirigente Scolastico, il DSGA, i docenti coinvolti, il personale amministrativo per stilare una prima pianificazione delle attività. La pianificazione proseguirà poi coinvolgendo anche gli studenti, i genitori e gli esperti coinvolti.

Si prevede poi la pubblicazione del progetto attraverso il sito della scuola.

Il materiale prodotto verrà esposto in una mostra pubblica che potrebbe essere allestita alla fine del mese di maggio del secondo anno di lavoro o nei pressi del sito archeologico o nei locali destinati dall'Amministrazione Comunale. Infine i ragazzi della scuola Primaria e Secondaria di primo grado di Sant'Angelo in Vado daranno vita all'interno della Domus del Mito ad una performance volta a raccontare la storia, la vita e la Bellezza della Domus partendo dal punto di vista di chi l'ha costruita, abbellita, vissuta e scoperta. Verrà infine realizzato un prodotto multimediale che consentirà di replicare e diffondere l'esperienza vissuta.

Coinvolgimento degli Enti Locali

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

La riforma del sistema scolastico è un processo graduale di integrazione su sistemi complessi e su processi interdipendenti determinati anche (talvolta soprattutto) dall'azione locale.

Da ciò la necessità di comportamenti improntati alla cooperazione ed integrazione con le realtà territoriali in un'ottica sistemica.

L'Amministrazione Comunale dovrà garantire il supporto e l'assistenza alle attività in uno scambio di opportunità mettendo a disposizione mezzi di trasporto, locali per l'allestimento di mostre e laboratori, il sito archeologico e le figure specifiche che ruotano, operano e hanno operato attorno ad esso.

Per la scuola si tratta di un impegno rilevante, ma al tempo stesso di una opportunità di consolidare e ampliare i legami attivi con il proprio territorio, di instaurare collaborazioni con enti, imprese, associazioni che possono allargare l'offerta di servizi e di attività della scuola.

Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
CITTADINANZA E AMBIENTE	pagg. 32,33,34	http://www.icsvado.gov.it/sites/default/files/page/2017/PTOF%202016-2017.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
L'esperto interverrà durante i laboratori sia a scuola che presso il sito archeologico per guidare gli alunni alla scoperta della storia della Domus romana e li aiuterà alla conoscenza e alla acquisizione del lessico specifico. Contribuirà infine alla realizzazione della performance finale.		Guida turistica specializzata e Presidente di ' Il Cerchio' Soc. coop. Sociale				
L'esperto interverrà durante i laboratori sia a scuola che presso il sito archeologico per guidare gli alunni alla scoperta della storia della Domus romana e li aiuterà alla conoscenza e alla acquisizione del lessico specifico. Contribuirà infine alla realizzazione della performance finale.		Direttore Gruppo Archeologico "Massa Trabaria"				
Messa a disposizione: del sito archeologico, del personale specializzato che in esso opera, di mezzi di trasporto per eventuali spostamenti, di locali per l'allestimento di mostre e laboratori,.		Amministrazione Comunale di Sant'Angelo in Vado				
Fornire le indicazioni di base e illustrare il percorso attraverso il quale gli alunni potranno giungere alla realizzazione di prodotti multimediali e alla performance finale		"Menu' Studio" Studio di Comunicazione di Cagli (PU)				

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Alla scoperta della storia e della vita della 'Domus del Mito'	€ 5.082,00
Giocando si impara	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 10.164,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Titolo: Alla scoperta della storia e della vita della 'Domus del Mito'

Dettagli modulo

Titolo modulo	Alla scoperta della storia e della vita della 'Domus del Mito'
Descrizione modulo	Il modulo è strutturato in attività laboratoriali che coinvolgeranno i docenti di Arte, Storia, Italiano, Lingue Straniere, Tecnologia... STRUTTURA: - Storia: La Domus, il contesto, l'epoca - La scoperta e il ritorno alla luce - Cosa è un sito archeologico - Architettura, decorazioni, funzioni, Manufatti - Comunicazione in lingua straniera OBIETTIVI: - Conoscere e valorizzare un bene artistico - Apprezzare e difendere il territorio - Mettere in atto il concetto di cittadinanza globale - Fare tesoro delle esperienze vissute per l'attivazione di nuove competenze CONTENUTI: - Storia Classica e territorio - Architettura, mosaici e territorio - Il paesaggio e i collegamenti con i documenti riportati alla luce - Educazione alla cittadinanza RISULTATI ATTESI: - Conoscenza del territorio - Socializzazione delle esperienze e tutela dei beni artistico-culturali - Comunicare in lingua - Progettare e realizzare elaborati di qualità e spessore culturale METODOLOGIE: Cooperative learning, learning by doing, brainstorming... MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE: - in itinere e durante lo svolgimento del Progetto. Le verifiche saranno orali, scritte, pratiche e prevedono anche la realizzazione di elaborati grafico-pittorici
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	PSEE80401R PSMM80401Q

Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Alla scoperta della storia e della vita della 'Domus del Mito'

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

Elenco dei moduli

Modulo: Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera

Titolo: Giocando si impara

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Giocando si impara

Descrizione modulo	Il modulo è strutturato in attività laboratoriali che coinvolgeranno i docenti di Arte, Lingue Straniere, Tecnologia, Scienze Matematiche... STRUTTURA: - Dal tavolo stratigrafico a elaborati con riferimento all'archeologia: antichi reperti - La pianta di una Domus: tipologie abitative tra passato e presente - Il mosaico dalle origini all'arte del 900 e contemporanea - Oriente e Occidente incontro e dialogo attraverso le decorazioni - Il mosaico e le immagini per un linguaggio universale (lingue straniere a confronto) - Raccontare in lingua straniera OBIETTIVI: - Guidare gli alunni all'utilizzo del mezzo tecnologico in modo attivo e consapevole e a sperimentare nuove modalità e nuovi contesti per riflettere, cooperare, raccontare, sviluppare la creatività e imparare - Migliorare l'apprendimento scolastico insegnando contemporaneamente agli studenti a lavorare in modo cooperativo. - Giocare con la matematica - Comunicare in lingua straniera CONTENUTI: - Scratch e Powtoon - La logica e le intuizioni matematiche nelle progettazioni del passato - Geometria e calcolo...moduli e proporzioni armoniche nelle tipologie abitative - Il lessico e le funzioni comunicative in lingua straniera necessarie per descrivere immagini, persone, luoghi. RISULTATI ATTESI: - Maggiore motivazione intrinseca - Maggiore applicazione al compito - Livelli superiori di ragionamento - Recupero degli alunni più deboli - Creazione di uno spirito di squadra - Memorizzazione migliore e più lunga - Sviluppo di competenze sociali METODOLOGIE: Cooperative learning, learning by doing, coding. MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE: - In itinere e durante lo svolgimento del Progetto. Le verifiche saranno orali, scritte, pratiche e prevedono anche la realizzazione di elaborati grafico-pittorici
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	PSEE80401R PSMM80401Q
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria
Scheda dei costi del modulo: Giocando si impara

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce



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 politiche
educative, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
MUR

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

Scuola S.ANGELO IN VADO (PSIC80400P)

Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
LA DOMUS DELL'UMANITA' FRA PASSATO E PRESENTE	€ 10.164,00
TOTALE PROGETTO	€ 10.164,00

Avviso	4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico(Piano 1004543)
Importo totale richiesto	€ 10.164,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	2423/C1
Data Delibera collegio docenti	30/06/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	2424/A19
Data Delibera consiglio d'istituto	19/07/2017
Data e ora inoltro	20/07/2017 11:40:33
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Si

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.5A - Competenze trasversali	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Alla scoperta della storia e della vita della 'Domus del Mito'</u>	€ 5.082,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>Giocando si impara</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "LA DOMUS DELL'UMANITA' FRA PASSATO E PRESENTE"	€ 10.164,00	€ 30.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 10.164,00	