



Candidatura N. 1004538 4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	'G.BOCCARDI'
Codice meccanografico	CBIS01800L
Tipo istituto	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
Indirizzo	VIA DE GASPERI, 30
Provincia	CB
Comune	Termoli
CAP	86039
Telefono	087583655
E-mail	CBIS01800L@istruzione.it
Sito web	http://www.iisboccarditiberio.gov.it
Numero alunni	949
Plessi	CBTD01801V - IST. TEC. COMMERCIALE "G.BOCCARDI" CBTD018518 - I.T.COMMERCIALE 'BOCCARDI' CORSO SERALE CBTH01801L - IST. TEC. NAUTICO E GEOM. "UGO TIBERIO"



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 Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	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 Promozione della progettazione interdisciplinare, sviluppando percorsi che integrino più aree tematiche in una ricostruzione organica e critica del 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



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1004538 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	Cultura 3.0	€ 5.011,50
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	Scopri il Molise protagonista della storia d'Italia	€ 5.011,50
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	Dallo Storytelling al placetelling	€ 5.011,50
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	"Ludo, ergo sum" parte III	€ 5.011,50
Produzione artistica e culturale	"Ludo, ergo sum" parte I	€ 4.561,50
Produzione artistica e culturale	"Ludo, ergo sum" parte II	€ 5.011,50
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 29.619,00



Articolazione della candidatura

10.2.5 - Competenze trasversali

10.2.5A - Competenze trasversali

Sezione: Progetto

Progetto: Mol'(H)IStory

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Mol'(H)IStory - La Battaglia di Termoli del 3 Ottobre del 1943</p> <p>Il progetto ha come finalità la ricostruzione storico- culturale dello sbarco degli alleati inglesi sulle coste termolesi, evento di importanza storica nazionale, ma purtroppo dimenticato e spesso trascurato dalla letteratura storica nazionale e locale. Il progetto si propone quindi di dare risalto e visibilità, soprattutto presso le giovani generazioni, a tale evento.</p> <p>Gli obiettivi del progetto sono vari e ambiziosi. Innanzitutto si intende facilitare l'accesso, l'esplorazione e la conoscenza, anche digitale, del patrimonio culturale in un'ottica di accessibilità e fruizione sostenibile del territorio attraverso un'attenta analisi territoriale. A tale scopo si procederà alla ricognizione del territorio attraverso il recupero e lo studio di antiche mappe della città riferita alla II Guerra Mondiale. Nella fase di mappatura dei siti si creeranno mappe cartacee e digitali e un plastico interattivo tramite modellazione 3d.</p> <p>Entrambe le attività saranno propedeutiche alla realizzazione di percorsi turistici geo-storici (turistico) con annesse targhe guida e un percorso didattico in chiave esperienziale, all'interno del quale inserire la miniatura: dal rilievo, alla stampa del monumento, fino all'esperienza vera e propria.</p> <p>Questo consentirà il potenziamento delle conoscenze, abilità e competenze relative alla ideazione, formazione e marketing dei tourism packages attraverso la costruzione di un percorso turistico della durata di un giorno da proporre come uscita didattica alle Istituzioni Scolastiche regionali e interregionali onde consentire agli alunni ospiti di "vivere" i momenti che hanno caratterizzato l'evento del 3 Ottobre del 1945 attraverso visite guidate nei luoghi interessati dall'evento stesso.</p> <p>Il percorso consentirà, inoltre, il potenziamento della conoscenza storica attraverso lo sviluppo e il potenziamento di abilità trasversali, nonché lo sviluppo della consapevolezza e riflessione, che i discenti maturano nel corso delle attività, intorno all'idea di storia locale come propedeutica, in termini di appartenenza, ad una realtà culturale, sociale e storica fatta di un percorso comune che, partendo dalle storie locali, approda ad un percorso italiano, quindi europeo.</p> <p>La proposta progettuale intende, altresì, rafforzare negli studenti il principio di cittadinanza attiva, favorire la riduzione di divario sociale e territoriale, la dispersione scolastica e, non ultimo, potenziare l'apprendimento storico, attraverso buone prassi e con l'ausilio di esperti che favoriranno anche la realizzazione di quel digital knowledge design system applicato all'educazione al patrimonio culturale, che mette al centro la creatività' dei giovani come strumento di governance per affrontare, mediante competenze abilitanti all'uso consapevole del digitale e con approcci comunicativi innovativi, la salvaguardia, l'accesso partecipativo e la gestione dei luoghi della cultura e del cultural heritage. Inoltre il piano comunicativo faciliterà la condivisione interna ed esterna della progettualità e degli elaborati finali in una piattaforma digitale dedicata che contribuirà ad accrescere, in un quadro coordinato di rete, l'impatto dei singoli percorsi e la diffusione dei risultati, in una prospettiva di sviluppo continuo, riuso.</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 'G. BOCCARDI' (CBIS01800L)

Contesto di riferimento

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

La rete è composta da istituzioni scolastiche di ogni ordine e grado e abbraccia un contesto ampio e diversificato dal punto di vista sociale, economico e territoriale. Il contesto di riferimento è quello del Molise, caratterizzato da numerose difficoltà sociali dovute principalmente all'assenza di un modello di sviluppo centrato su fattori endogeni, scarsa formazione politica e poca attenzione allo sviluppo locale. Tale situazione è confermata da un indice di povertà pari al 20,5%; famiglie in stato di deprivazione pari al 24,9% del totale e famiglie a bassa intensità lavorativa. Tali disagi producono effetti diretti sulle dinamiche sociali e determinano fenomeni di povertà educativa che si ripercuotono sull'apprendimento degli adolescenti. Nello specifico la "comunità scolastica" è caratterizzata da una bassa presenza di top performers a fronte di un'alta incidenza di low performers con un differenziale di 15 punti rispetto alla media nazionale. In ogni classe, inoltre, ci sono alunni che presentano una richiesta di speciale attenzione per una varietà di ragioni: disabilità e disturbi specifici di apprendimento, difficoltà derivanti anche dalla non conoscenza della cultura storica locale. Sarebbero auspicabili il coinvolgimento e la partecipazione delle comunità alla crescita e allo sviluppo sostenibile del territorio.

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.

Gli obiettivi perseguiti dal progetto sono: realizzare e sviluppare competenze di cittadinanza attiva e inclusione sociale; favorire l'attivazione del c.d. lifelong learning, **ricercare**, selezionare ed interpretare le fonti storiche originali per reperire dati; analizzare e leggere criticamente le informazioni raccolte al fine di individuarne i punti di forza e debolezza, minacce e opportunità (Swot analysis); **progettare** prodotti relativi all'evento storico: rievocazione in costume, eventi finalizzati alla presentazione ed alla diffusione dei prodotti, materiali didattici; **realizzare** gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio storico-culturale termolese; **comprendere** il cambiamento storico e geografico del territorio interessato attraverso il confronto e l'analisi dei dati delle diverse epoche; **incoraggiare** l'uso degli strumenti digitali per adattare il percorso di apprendimento alle esigenze del singolo studente, consentire la condivisione di saperi e di conoscenze attraverso il metodo euristico-partecipativo (role playing, cooperative learning, learning by doing, case studying); **migliorare** la qualità della collaborazione tra le reti locali e nazionali al fine di stimolare lo scambio di esperienze nella prevenzione della dispersione e nella promozione dell'inclusione sociale: **comunicare** tramite la lingua italiana e le principali lingue comunitarie al fine di consentire un'opportuna diffusione dell'idea progettuale.

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

Il progetto intende rispondere al fabbisogno educativo non solo delle istituzioni scolastiche ma anche dell'intera comunità attraverso azioni sinergiche e mirate a ciascun gruppo target. Nello specifico suddividiamo i beneficiari diretti: per l'annualità 2017/2018, 60 alunni delle classi terze e quarte, dei corsi Turistici, RIM (Relazioni Internazionali e Marketing), SIA, AFM, CAT e Trasporti e Logistica per poi proseguire con le classi quarte e quinte nell'anno 2018/2019, fino a completa istituzionalizzazione. Si coinvolgeranno studenti caratterizzati da particolari fragilità, a cui rivolgere azioni innovative a sostegno della motivazione allo studio e alla riduzione del fallimento formativo precoce. I beneficiari indiretti invece, su cui la proposta e le attività avranno ricadute positive grazie ad un'importante rivitalizzazione sociale e culturale insita nelle azioni predisposte saranno: la comunità locale, l'università, le scuole coinvolte con i docenti e i dirigenti, gli operatori del terzo settore e gli amministratori locali al fine di programmare anche interventi futuri sulla base delle buone pratiche messe in atto.



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 'G.BOCCARDI' (CBIS01800L)

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.

La particolare articolazione del progetto richiederà necessariamente l'apertura della scuola nelle ore pomeridiane e/o nei periodi standard di chiusura. Si renderà indispensabile richiedere al personale in servizio la disponibilità della loro presenza al di là dell'orario canonico di lavoro e tutta la comunità scolastica risulterà coinvolta. La concreta realizzazione del progetto richiederà l'attivazione di tutte le risorse umane e materiali disponibili della scuola che saranno chiamate a dare il necessario contributo ciascuna secondo le proprie mansioni e competenze. Il contesto descritto e le particolari modalità didattiche alternative e laboratoriali che saranno attivate richiederanno l'estensione del tempo scuola con apertura pomeridiana e/o estiva in orario extra-curriculare prevedibilmente almeno una volta alla settimana

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.

La rete scelta, per la realizzazione di tale progetto, è l'espressione di preziose collaborazioni avviate sul territorio che si intendono consolidare e rafforzare. Il coinvolgimento dei partner, infatti, è fondamentale nel processo di progettazione condivisa e di realizzazione delle attività in un'ottica di sostenibilità e replicabilità. Al fine di attuare concretamente e tangibilmente le attività con un impatto sulla comunità sarà previsto un periodo di incubazione per la durata di 12 mesi presso la sede dell'associazione di valorizzazione dei beni culturali Pietrangolare con lo scopo di creare spazi di confronto, condivisione e presentazione del progetto. Le associazioni supporteranno e affiancheranno gli studenti coinvolti, nella realizzazione del percorso turistico da loro ideato nel periodo estivo da proporre ai turisti e nel periodo invernale rivolto agli istituti scolastici. Come si evince dal progetto, i moduli proposti si contraddistinguono per la forte caratterizzazione di attività "laboratoriali" innovative privilegiando materiali didattici e strumenti digitali utili a rappresentare il Patrimonio Culturale. Nei laboratori digitali si procederà infatti, alla realizzazione di prodotti digitali 3D animati al fine di sviluppare contenuti curriculari digitali destinati agli studenti delle scuole primarie e secondarie di I grado. Il ruolo primario, in tal senso, sarà ricoperto dall'associazione FabLab



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.

Il progetto prevede iniziative di workshop e attività di sviluppo di welfare comunitario, dove le famiglie si sperimentano in laboratori che richiedono il loro tempo e competenze. Si intendono creare percorsi di apertura e condivisione dei propri bisogni, talenti, ambizioni da parte delle famiglie coinvolte e declinare in modo concreto e sostenibile il concetto di "creazione di valore comunitario". Il percorso coinvolgerà l'intera comunità attraverso azioni sinergiche e mirate a ciascun gruppo target. Nello specifico suddivideremo i beneficiari diretti, tra cui adolescenti e studenti, in special modo caratterizzati da particolari fragilità, a cui rivolgeremo azioni innovative a sostegno della motivazione allo studio, volte alla riduzione del fallimento formativo precoce anche attraverso azioni dedicate all'accoglienza, l'inclusione e all'acquisizione di pari opportunità di cittadinanza. Le fasi previste sono sintetizzabili in tre punti: 1. Sensibilizzazione ed informazione sul progetto 2. Ricerca storica testimoniale e documentale svolta degli studenti supportati dalle famiglie e coordinati dai docenti; 3. Analisi e produzione di materiale informativo da parte di tutti gli attori; 4. Realizzazione pratica del progetto (materiale digitale, pannelli informativi, ricostruzione in plastico del territorio, rappresentazione teatrale).

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.

Mol'(H)IStory rappresenta un'innovazione nella regione per diversi elementi:

- la promozione della motivazione allo studio partendo dalla conoscenza delle proprie tradizioni e del proprio territorio;
- l'adozione di una rete collaborativa basata su metodologie innovative "dentro e fuori la scuola";
- la selezione delle scuole sulla base dei piani di inclusione per consentire il coinvolgimento degli studenti "speciali" nel processo di socializzazione e apprendimento;
- l'inserimento di azioni di orientamento e di monitoraggio della dispersione scolastica nei PTOF;
- l'attivazione di spazi di cooperative learning quali "spazi aperti educanti" nei quali adolescenti, docenti, famiglie, formatori e attori della comunità sperimentano nuovi modelli di utilizzo e valorizzazione del proprio territorio;
- il protagonismo della comunità locale che educa e si fa educare, in cui ogni cittadino avrà la possibilità di interagire; l'acquisizione di competenze trasversali attraverso l'adozione di metodologie innovative basate sul learning by doing e di strumenti di didattica innovativa quali: stampanti 3D, coding, social media marketing, storytelling;
- Il coinvolgimento di associazioni, enti e istituzioni impegnate alla realizzazione di progetti innovativi che coinvolgeranno attori qualificati in tutto il territorio sui temi dell'arte, dell'ambiente, dell'innovazione e della comunicazione.



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

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.

Il progetto che presentiamo si integra perfettamente con il piano delle attività previsto nel PTOF. Lo sviluppo del progetto si articola in una serie di fasi che convergono con articolazioni temporali variamente scandite verso prospettive sia più propriamente tecniche (di acquisizioni di competenze), sia relative alla costituzione di scenari operativi incentrati sui problemi di rappresentazione-rielaborazione delle informazioni acquisite nei moduli stessi e sul territorio. Va sottolineato che le varie fasi, ovvero l'aspetto tecnico della formazione e quello più operativo, dovranno costantemente compenetrarsi.

Gli obiettivi generali del progetto rimandano alla possibilità di utilizzare questa esperienza formativa come 'sentiero formativo esemplare' per lo sviluppo di attitudini e competenze che fanno riferimento concretamente proprio al recupero degli alunni destinati all'insuccesso scolastico per garantire loro l'acquisizione di indispensabili competenze trasversali di cittadinanza globale. In quest'ottica appare evidente il legame con 'A scuola di opencoesione', 'Educare e innovare l'informazione', 'Uso critico e consapevole del web e delle nuove tecnologie, nonché con le linee conduttrici generali dei progetti triennali previsti dal PTOF

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.

In un'ottica di inclusività le attività previste avranno l'obiettivo di attuare strategie volte al coinvolgimento di tutti gli attori del processo educativo attraverso l'incontro e il confronto intergenerazionale ai fini dell'arricchimento sociale. A tal fine verranno diffusi sul territorio interventi educativi che renderanno concreta, praticabile e riproducibile la visione di comunità educante in cui ciascun membro di essa trova nuovi spazi e forme di relazione, improntate alla responsabilizzazione e alla valorizzazione del patrimonio storico, artistico e culturale. Le azioni sinergiche volute dal progetto, "dentro e fuori la scuola", saranno la base sulla quale verranno attivati comportamenti di prosocialità in un clima stabile di rapporti interpersonali, che si baseranno in futuro su quattro concetti fondamentali dello sviluppo della comunità: formare, educare, includere e condividere, che garantiranno la continuità dell'intervento nel tempo.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

MIUR

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

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.

La valutazione di impatto del progetto prevede tre distinte fasi: la valutazione ex-ante, volta a stabilire la base per la valutazione progettuale; la valutazione in itinere, volta ad esaminare l'avanzamento, l'andamento rispetto alle priorità fissate, l'identificazione dei fattori che contribuiscono al successo o al fallimento delle azioni, la verifica dell'efficacia, dell'efficienza, dell'impatto ed il follow-up; da condurre attraverso sia valutazioni di implementazione che tematiche - focalizzate su specifiche tipologie di intervento. La valutazione ex-post, al fine di misurare l'impatto progettuale a due anni dalla sua conclusione. Tra i principali elementi oggetto di valutazione segnaliamo: la riduzione del tasso di abbandono scolastico, il miglioramento delle competenze chiave, l'innalzamento delle competenze del personale docente, il rafforzamento del raccordo fra istruzione, famiglia e terzo settore, potenziamento delle capacità dei destinatari degli interventi, l'aumento del grado di attrattività della scuola, l'innalzamento dell'efficienza organizzativo-gestionale delle pubbliche amministrazioni.

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).

L'iniziativa progettuale si propone di rendere partecipi dei risultati a conclusione delle iniziative con un incontro esteso a tutto il territorio. Si prevede l'identificazione dei seguenti elementi:

- criteri qualitativi per l'identificazione di buone prassi, da riutilizzare a livello cognitivo e metacognitivo, nella formazione scolastica;
- analisi dei risultati ottenuti e trasferibili nel contesto;
- illustrazione delle attività realizzate;
- rappresentazione dei punti di forza e debolezza

Le attività progettuali prevedono l'elaborazione di supporti multimediali, rappresentazioni scenico filmiche e ricostruzioni plastiche 3D da presentare alla comunità scolastica e civile.

I prodotti dell'intero progetto saranno pubblicati sul sito WEB dell'Istituto in un'apposita sezione e diffusi tramite i moderni strumenti comunicativi offerti dalla Rete.

Coinvolgimento degli Enti Locali

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

Nel progetto è fondamentale il coinvolgimento del Comune di Termoli, quale Ente di riferimento per la realizzazione del progetto. Grazie ad esso sarà possibile garantire al progetto una diffusione sul territorio dal punto di vista della comunicazione e della realizzazione al fine di avviare un processo generativo sull'intera comunità.

Esso parteciperà attraverso le seguenti attività:

- patrocinio delle attività previste dal progetto;
- disponibilità degli spazi necessari alla realizzazione del progetto;
- divulgazione delle informazioni;
- realizzazione di una conferenza stampa per la presentazione del progetto.
- coinvolgimento nella fase di progettazione prevalentemente nella fase iniziale di analisi del contesto territoriale e dei fabbisogni della comunità;
- supporto nella realizzazione dell'evento finale del progetto;
- consolidamento della rete.



Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Nessun progetto collegato.

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
Partner: Comune di Termoli Supporto alle attività di progettazione e attuazione del progetto	1	Comune di Termoli Capofila - Ambito Territoriale Sociale	Dichiarazione di intenti	6516	19/07/2017	Sì
Realizzazione delle attività di formazione inerenti alla realizzazione dei percorsi turistici. Incubazione per 12 mesi per l'attuazione dei percorsi didattici innovativi.	1	Associazione Pietrangolare	Dichiarazione di intenti	6517	19/07/2017	Sì
Partner: Fablab		Docente di rilevazione e modellazione 3D finalizzata alla costruzione del plastico.				

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Cultura 3.0	€ 5.011,50
Scopri il Molise protagonista della storia d'Italia	€ 5.011,50
Dallo Storytelling al placetelling	€ 5.011,50
"Ludo, ergo sum" parte III	€ 5.011,50
"Ludo, ergo sum" parte I	€ 4.561,50
"Ludo, ergo sum" parte II	€ 5.011,50
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 29.619,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli



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 'G.BOCCARDI' (CBIS01800L)

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Titolo: Cultura 3.0

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Cultura 3.0



**Descrizione
modulo**

L'obiettivo di tale modulo è quello di facilitare l'accesso, l'esplorazione e la conoscenza, anche digitale, del patrimonio culturale in un'ottica di accessibilità e fruizione sostenibile del territorio.

Il modulo sarà diviso essenzialmente in due fasi: quella dell'analisi territoriale e quella della fruizione.

Nella prima fase si procederà alla ricognizione del territorio attraverso il recupero e lo studio di antiche mappe della città riferita alla II Guerra Mondiale. Nella fase di mappatura dei siti si creeranno mappe cartacee e digitali e un plastico interattivo tramite modellazione 3d.

Entrambe le attività saranno propedeutiche alla realizzazione di percorsi turistici geo-storici (turistico) con annesse targhe guida e un percorso didattico in chiave esperienziale, all'interno del quale inserire la miniatura: dal rilievo, alla stampa del monumento, fino all'esperienza vera e propria.

Oltre all'esperienza tattile che si avrà avendo tra le mani il monumento stampato in 3D, i turisti vivranno in prima persona la storia e i luoghi di un tempo, ascoltando musiche e suoni che riprodurranno in chiave storico-culturale lo sbarco degli alleati inglesi sulle coste termolesi.

Il modulo intende altresì garantire e promuovere il diritto di ogni cittadino ad essere educato alla conoscenza e all'uso responsabile delle nuove tecnologie per la salvaguardia e la valorizzazione del patrimonio culturale e dei luoghi della cultura. Grazie al coinvolgimento consapevole degli studenti, dei docenti e della comunità locale, si cercherà di renderli protagonisti nei processi di costruzione identitaria e di cittadinanza attiva europea, anche nella prospettiva di offrire un contributo italiano all'anno europeo dedicato alla cultura (2018).

Il connubio tra cultura e tecnologie diventa, così, l'espressione non solo di un bisogno sempre più evidente per una migliore fruizione dei territori, ma anche la soluzione per adeguare e favorire lo sviluppo di competenze digitali all'interno dei progetti e delle attività educative.

Questo modulo si contraddistingue per la forte caratterizzazione di attività "laboratoriali" innovative privilegiando materiali didattici e strumenti digitali utili a rappresentare il Patrimonio Culturale.

MODULI

Presentazione del progetto e orientamento in ingresso:
test psico-attitudinali, questionari di autovalutazione degli interessi, test di autoconoscenza;

1. MODULO "IL MIO PATRIMONIO"

- Il patrimonio storico artistico e culturale: un bene comune
- La città di Termoli: tra storia e leggenda
- Lab degli "Elementi wow": cosa sono e come riconoscerli
- Lab Storytelling : raccontare gli elementi caratteristici di una città

2. MODULO CULTURA 3.0

- L'impatto della rivoluzione digitale sulla cultura e sul patrimonio culturale.
- Modelli di digital culture
- LAB modellazione CAD
- scansione 3d
- fabbricazione additiva
- Costruzione del plastico

I moduli prevedono attività in aula e laboratori didattici itineranti direttamente sulle aree interessate dal progetto e presso le associazioni partner. Si prevede un periodo di incubazione per la durata di 12 mesi presso la sede dell'associazione Pietrangolare al fine di creare spazi di confronto, condivisione e presentazione del progetto.

L'associazione Pietrangolare supporterà e affiancherà gli studenti coinvolti, con i suoi volontari (operatori di beni culturali ed ecclesiastici) nella realizzazione del percorso turistico da loro ideato nel periodo estivo, rivolto ai turisti e nel periodo invernale, rivolto agli istituti scolastici.

STRUMENTI

- Sito web/blog



- piattaforme di storytelling
- strumenti cloud di condivisione
- stampante 3d
- CAD

ANALISI DEI BISOGNI E RISULTATI ATTESI

Il progetto formativo elaborato vuole rispondere alla necessità di coniugare le competenze tecniche degli alunni con lo sviluppo di competenze trasversali, in modo da avvicinare la competenza tecnica all'aspetto culturale. A questo scopo L'attività offrirà agli studenti opportunità di crescita culturale e professionale attraverso la realizzazione di percorsi turistici e didattici utilizzando strumenti altamente stimolanti.

I risultati attesi dall'esperienza formativa sono:

- aumento delle competenze trasversali
- partecipazione attiva ai Workshop e alle iniziative previste
- maggiore competenza circa l'appartenenza storico- sociale alla propria regione
- maggiore competenza circa la capacità di comunicare un territorio

I prodotti attesi dall'esperienza formativa sono:

- realizzazione di mappe cartacee e digitali
- realizzazione di un plastico
- Gestione e condivisione dei contenuti sul sito/blog
- Realizzazione percorso turistico geostorico
- Realizzazione percorso didattico multisensoriale.

A questo scopo, gli indicatori dei risultati saranno:

- realizzazione di modalità di apprendimento flessibili che colleghino la formazione in aula con la pratica in azienda
- livello di approfondimento delle competenze spendibili nel mercato del lavoro
- orientamento degli studenti per valorizzarne gli interessi, gli stili di apprendimento individuali, le vocazioni personali
- livello di partecipazione attiva di tutti i soggetti coinvolti nei processi formativi degli studenti
- Livello di potenziamento delle capacità di utilizzare le tecniche già apprese a scuola
- Livello di accrescimento della motivazione allo studio e alla ricerca

MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

Si prevede di svolgere una attenta attività di monitoraggio e valutazione dei risultati delle attività svolte, intesa come misurazione del raggiungimento degli obiettivi formativi previsti e finalizzata a:

- verificare l'efficacia del progetto;
- valutare l'apprendimento individuale;
- individuare gli eventuali cambiamenti metodologici utili e/o necessari, nonché l'acquisizione di competenze trasversali.

Attraverso tali attività si cercherà di garantire l'efficacia del processo di formazione ricercando le modalità didattiche ed organizzative utili a:

- rinforzare l'apprendimento;
- garantire la validità delle metodologie utilizzate;
- rideterminare gli obiettivi ed i risultati da conseguire.

Per valutare i risultati della formazione, verranno svolte attività di analisi relative all'apprendimento/cambiamento (le conoscenze e le abilità apprese dai partecipanti). In particolare, verranno presi in esame:

- lo status iniziale dei soggetti (con riferimento all'apprendimento);
- lo status dei soggetti dopo un periodo di lavoro (reazioni e apprendimento). Le tecniche da adottare per valutare l'apprendimento sono: la valutazione delle aspettative;

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/08/2019
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	CBTD01801V CBTH01801L



Numero destinatari	15 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Cultura 3.0

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

Elenco dei moduli

Modulo: Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile

Titolo: Scopri il Molise protagonista della storia d'Italia

Dettagli modulo

Titolo modulo	Scopri il Molise protagonista della storia d'Italia
Descrizione modulo	<p>Il modulo di 30 ore è destinato a 15 studenti delle classi terze e quarte indirizzo Turistico dell'I.I.S. Boccardi. I destinatari del modulo saranno in parte (5 soggetti) alunni fortemente motivati e partecipativi e in parte (10 soggetti) alunni ad alto rischio di abbandono scolastico; in entrambi i casi i discenti saranno individuati in base ai risultati scolastici, al comportamento sociale degli stessi e al contesto socio-culturale di provenienza.</p> <p>Il modulo mira a potenziare le conoscenze, le abilità e le competenze relative alla ideazione, formazione e marketing dei tourism packages attraverso la costruzione di un percorso turistico della durata di un giorno da proporre come uscita didattica alle Istituzioni Scolastiche regionali e interregionali onde consentire agli alunni ospiti di "vivere" i momenti che hanno caratterizzato l'evento del 3 Ottobre del 1945 attraverso visite guidate nei luoghi interessati dall'evento stesso.</p> <p>COMPETENZE CHIAVE: l'obiettivo specifico è finalizzato al miglioramento delle competenze chiave degli allievi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socio economico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio; • Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi; • Riconoscere gli aspetti caratterizzanti il turismo come fenomeno storico e socio-economico. • Analizzare e progettare prodotti turistici <p>OBIETTIVI LINGUISTICI: Il modulo consentirà di raggiungere importanti obiettivi linguistici:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rafforzare le competenze di base relative al corretto uso della lingua italiana al fine di sviluppare le capacità comunicative degli alunni anche e soprattutto dal punto di vista del linguaggio specifico delle discipline turistiche e aziendali;



- Rendere gli alunni protagonisti attivi del processo di apprendimento affinché diventino sempre più autonomi e consapevoli del proprio operato;
- Valorizzare la pluralità degli stili di apprendimento e lo spirito di iniziativa individuale.

CONTENUTI: Il modulo prevede innanzitutto 5 ore formative a cura di un docente di Discipline turistiche ed aziendali, di 5 ore formative a cura di un esperto Tour Operator e 20 ore in cui entrambe le figure guideranno i ragazzi nella costruzione del pacchetto turistico soprattutto nella fase dei contatti con i fornitori dei servizi inclusi nel pacchetto stesso e nel calcolo della quota individuale di partecipazione all'uscita didattica. Nel dettaglio il modulo sarà così articolato:

- Analisi dei servizi da includere nel pacchetto
- Analisi delle tipologie contrattuali più opportune (allotment, vuoto per pieno, tariffe confidenziali, tariffe IT)
- Analisi dei costi preventivi previo contatti con i fornitori dei servizi individuati
- Costruzione del pacchetto e calcolo dei costi dello stesso
- Analisi delle tecniche di comunicazione e marketing necessarie per la promozione dell'offerta turistica
- Realizzazione della brochure e uso del WEB per la promozione dell'offerta.
- Individuazione e formazione degli alunni che saranno le guide turistiche dell'uscita didattica (accoglienza, narrazione degli eventi e descrizione dei luoghi, animazione, laboratorio teatrale)

METODOLOGIA: Il modulo prevede l'utilizzo di diverse metodologie che, opportunamente integrate tra loro, assicurano il raggiungimento degli obiettivi del modulo.

- Cooperative learning
- Learning by doing
- Story telling
- Peer to peer
- Uso strumenti informatici e del WEB
- Role playing

MODALITA' DI VERIFICA E DI VALUTAZIONE: le attività del modulo saranno monitorate da tutti gli operatori coinvolti che registreranno le stesse attraverso un diario di bordo che consentirà di riflettere work in progress sull'avanzamento dei lavori e, attraverso la registrazione di dati oggettivi su apposite griglie di valutazione, anche di procedere ad una valutazione puntuale dello svolto. A questo scopo saranno calendarizzati incontri tra tutti gli operatori durante lo sviluppo del modulo affinché la valutazione abbia un valore orientativo. La valutazione finale per il riconoscimento delle competenze sarà effettuata dai Consigli di Classe sulla base della documentazione prodotta dai docenti che comprenderà anche appositi moduli che saranno predisposti per consentire anche un'autovalutazione degli studenti che saranno così stimolati a riflettere sul loro processo di apprendimento.

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/08/2019
Tipo Modulo	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
Sedi dove è previsto il modulo	CBTD01801V CBTH01801L
Numero destinatari	15 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30



Scheda dei costi del modulo: Scopri il Molise protagonista della storia d'Italia

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

Elenco dei moduli

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

Titolo: Dallo Storytelling al placetelling

Dettagli modulo

Titolo modulo	Dallo Storytelling al placetelling
Descrizione modulo	<p>OBIETTIVI GENERALI</p> <p>Il modulo "Dallo Storytelling al Placetelling" descrive le attività didattiche volte alla realizzazione del piano di comunicazione dell'intero progetto scolastico con un duplice obiettivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - comunicare in termini di contenuto, immagini, significato simbolico, il progetto attraverso l'utilizzo di strumenti opportunamente individuati per la corretta comunicazione di ciascuna fase del progetto; - accrescere quelle competenze tecniche e trasversali spendibili dagli studenti non solo nel loro processo di apprendimento ma anche nel mondo del lavoro. Si intende infatti favorire la realizzazione di quel digital knowledge design system applicato all'educazione al patrimonio culturale, che mette al centro la creatività dei giovani come strumento di governance per affrontare, mediante competenze abilitanti all'uso consapevole del digitale e con approcci comunicativi innovativi, la salvaguardia, l'accesso partecipativo e la gestione dei luoghi della cultura e del cultural heritage. Inoltre il piano comunicativo faciliterà la condivisione interna ed esterna della progettualità e degli elaborati finali in una piattaforma digitale dedicata che contribuirà ad accrescere, in un quadro coordinato di rete, l'impatto dei singoli percorsi e la diffusione dei risultati, in una prospettiva di sviluppo continuo, riuso. <p>Il piano di comunicazione sarà sviluppato prima, durante e dopo la realizzazione del progetto attraverso:</p> <p>CONFERENZA STAMPA E PRESENTAZIONE UFFICIALE (Fase iniziale del progetto). Nell'occasione saranno presenti i seguenti rappresentanti istituzionali: il Comune interessati (Larino, Termoli, San'Elia) i referenti scolastici degli istituti, l'associazione Pietrangolare, il Fablab Termoli, i referenti delle associazioni di rilevanza territoriale, ed i partner commerciali che penderanno parte al progetto. La presentazione prevede la descrizione delle attività che coinvolgeranno direttamente il progetto.</p> <p>COMUNICATI STAMPA testate giornalistiche regionali e realizzazione dei contenuti social per la comunicazione -previa autorizzazione- improntato sugli obiettivi del progetto.</p> <p>GESTIONE DEI SOCIAL NETWORK E DEL WEB SITE AGGIORNAMENTO E GESTIONE DELLA COMUNICAZIONE (Tutta la durata del progetto) Aggiornamento mediante contenuti per i Social Media, quali: documentazione</p>



con foto e video, status su avanzamento dei lavori, curiosità sul progetto, interviste.

EVENTO CONCLUSIVO (Fase finale)

Pubblicazione dei lavori ultimati in modalità cartacea e digitale, presentazione della progettazione relativa al progetto. Organizzazione dell'evento conclusivo a cui presenzieranno i referenti scolastici e gli alunni partecipanti in cui esporranno il lavoro svolto per mezzo di foto e proiezioni. Evento aperto al pubblico con la presenza delle istituzioni coinvolte e di tutti partner.

L'evento sarà pubblicizzato tramite Social Media e Media Locali.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Attuare modalità di apprendimento flessibili che colleghino la formazione in aula con l'esperienza pratica coerentemente con i nuovi ordinamenti del secondo ciclo del sistema di istruzione e formazione;
- Arricchire la formazione acquisita nei percorsi scolastici e formativi con l'acquisizione di competenze spendibili anche nel mercato del lavoro;
- Valorizzare le potenzialità del proprio territorio attraverso la conoscenza e il confronto con contesti internazionali nell'ottica di imparare dalle best practices.
- Sviluppare competenze trasversali che avvicinino la competenza tecnica all'aspetto culturale.
- Sviluppare un percorso di conoscenza approfondita del territorio e di valorizzazione dello stesso in un'ottica sostenibile
- Aumentare il livello di interazione e di fruizione del territorio locale
- Promuovere la co-creazione di culture digitali
- Acquisire competenze digitali e comunicative

ARGOMENTI DEI MODULI

Il modulo prevede la presentazione del progetto e orientamento in ingresso: test psico-attitudinali, questionari di autovalutazione degli interessi, test di autoconoscenza.

Contenuti MODULI

- Marketing turistico e territoriale
- Creazione e implementazione di un business plan e di un piano di web-marketing digitale per la valorizzazione digitale del patrimonio culturale del territorio
- Progettazione logo, materiale grafico informativo e promozionale collegato agli eventi del territorio.
- Progettazione piattaforma web e creazione di un blog
- Social media marketing
- Content marketing per la promozione di pacchetti turistici tematici
- definizione di strategie per il posizionamento dei contenuti sui mercati esteri
- Creazione piattaforma Drive per comunicazione interna
- Gruppo "comunicazione tecnica" e "comunicazione social"
- comunicare la cultura e il patrimonio culturale: branding e co-branding digitale

STRUMENTI

- business model canvas
- siti di progettazione visiva canva.com
- social networks
- piattaforme di storytelling
- strumenti cloud di condivisione

ANALISI DEI BISOGNI E RISULTATI ATTESI

Il progetto formativo elaborato vuole rispondere alla necessità di coniugare le competenze tecniche degli alunni con lo sviluppo di competenze trasversali, in modo da avvicinare la competenza tecnica all'aspetto culturale. A questo scopo L'attività offrirà agli studenti opportunità di crescita culturale e professionale attraverso la realizzazione del piano di comunicazione utilizzando strumenti altamente stimolanti.

I risultati attesi dall'esperienza formativa sono:

- aumento delle competenze trasversali
- partecipazione attiva ai Workshop e alle iniziative previste
- maggiore competenza circa l'appartenenza storico- sociale alla propria regione
- maggiore competenza circa la capacità di comunicare un territorio

I prodotti attesi dall'esperienza formativa sono:

- realizzazione di un business plan
- realizzazione di un piano di web marketing



- realizzazione e gestione di un sito/blog
- gestione dei social network
- creazione di un brand
- creazione di cartelle di condivisione

A questo scopo, gli indicatori dei risultati saranno:

- realizzazione di modalità di apprendimento flessibili che colleghino la formazione in aula con la pratica in azienda
- livello di approfondimento delle competenze spendibili nel mercato del lavoro
- orientamento degli studenti per valorizzarne gli interessi, gli stili di apprendimento individuali, le vocazioni personali
- livello di partecipazione attiva di tutti i soggetti coinvolti nei processi formativi degli studenti
- Livello di potenziamento delle capacità di utilizzare le tecniche già apprese a scuola
- Livello di accrescimento della motivazione allo studio e alla ricerca

MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

Si prevede di svolgere una attenta attività di monitoraggio e valutazione dei risultati delle attività svolte, intesa come misurazione del raggiungimento degli obiettivi formativi previsti e finalizzata a:

- verificare l'efficacia del progetto;
- valutare l'apprendimento individuale;
- individuare gli eventuali cambiamenti metodologici utili e/o necessari, nonché l'acquisizione di competenze trasversali.

Attraverso tali attività si cercherà di garantire l'efficacia del processo di formazione ricercando le modalità didattiche ed organizzative utili a:

- rinforzare l'apprendimento;
- garantire la validità delle metodologie utilizzate;
- rideterminare gli obiettivi ed i risultati da conseguire.

Per valutare i risultati della formazione, verranno svolte attività di analisi relative all'apprendimento/cambiamento (le conoscenze e le abilità apprese dai partecipanti). In particolare, verranno presi in esame:

- lo status iniziale dei soggetti (con riferimento all'apprendimento);
- lo status dei soggetti dopo un periodo di lavoro (reazioni e apprendimento). Le tecniche da adottare per valutare l'apprendimento sono:
- la valutazione delle aspettative;

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/08/2019
Tipo Modulo	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	CBTD01801V CBTH01801L
Numero destinatari	15 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Dallo Storytellig al placetelling

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



Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		15	450,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	TOTALE					5.011,50 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: "Ludo, ergo sum" parte III

Dettagli modulo

Titolo modulo	"Ludo, ergo sum" parte III
Descrizione modulo	<p>DESCRIZIONE MODULO</p> <p>Il progetto, rivolto a 15 alunni per ognuno degli Istituti coinvolti, mira a potenziare la conoscenza storica attraverso lo sviluppo e il potenziamento di abilità trasversali, nonché a sviluppare la consapevolezza e la riflessione, che i discenti maturano nel corso delle attività, intorno all'idea di storia locale come propedeutica, in termini di appartenenza, ad una realtà culturale, sociale e storica fatta di un percorso comune che, partendo dalle storie locali, approda ad un percorso italiano, quindi europeo.</p> <p>La proposta progettuale intende, altresì, rafforzare negli studenti il principio di cittadinanza attiva, favorire la riduzione di divario sociale e territoriale, la dispersione scolastica e, non ultimo, potenziare l'apprendimento storico, attraverso buone prassi e con l'ausilio di esperti.</p> <p>OBIETTIVI</p> <p>L'obiettivo specifico è quello di migliorare le competenze chiave degli allievi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprensione e approfondimento dei diritti e doveri connessi con la cittadinanza; • contestualizzazione e approfondimento dei diritti doveri connessi alla cittadinanza; • approfondimento della storia, della cultura, dei valori culturali e storici locali, anche mediante una riflessione critica; • valorizzare il rapporto tra cittadinanza, sfera personale e professionale; • conoscenza dell'evoluzione identitaria locale in chiave storico-culturale diacronica. <p>CONTENUTI</p> <p>Sulla base della documentazione esistente, nonché sulla base di quella acquisita e prodotta dal MOD. 1, il progetto prevede momenti formativi rivolti agli studenti, sotto forma di percorsi cinematografico/teatrali, atti alla ricostruzione storica degli avvenimenti relativi allo sbarco di Termoli, altrimenti conosciuto come Piano DEVON.</p> <p>Si prevede l'attuazione di sotto-moduli propedeutici di 30 ore, per ognuno degli Istituti. Ogni modulo, dal punto di vista della prassi, si articola quindi in:</p> <p>Parte I 30 ore del modulo verranno utilizzate per l'individuazione, all'interno del gruppo degli alunni partecipanti, delle competenze dei singoli discenti e la loro formazione, attraverso una serie di attività, tipiche dei percorsi teatrali, utilizzando tecniche di role playing che prediligano l'aspetto ludico formativo.</p> <p>Parte II-30 ore saranno finalizzate alla realizzazione pratica della ricostruzione degli eventi storici, sotto forma di spettacolo teatrale o ricostruzione filmica.</p> <p>Parte III - 30 ore utilizzate per la messinscena della ricostruzione storica dal punto di vista filmico o teatrale.</p> <p>Il tutto verrà realizzato per quanto riguarda la Parte I all'interno dei plessi che hanno aderito alla rete; la Parte II e III, invece, vedrà necessariamente confluire le attività all'interno del percorso individuato dal MOD.1 e comunque nella palestra dell'IIS "G. Boccardi" o eventualmente di un teatro.</p>



Andrà previsto, altresì, all'interno del piano economico un capitolo di spesa che tenga conto di mezzi e spostamenti degli alunni coinvolti nonché dell'affitto dell'eventuale teatro o struttura che ospiterebbe lo spettacolo.

I risultati attesi sono ovviamente finalizzati all'acquisizione di competenze, soprattutto trasversali, che facilitino l'integrazione e la riduzione della dispersione scolastica. Più in generale gli obiettivi che si intendono raggiungere prediligono:

- la realizzazione di percorsi di apprendimento seguendo il learning by doing;
- rendere consapevoli gli studenti dell'importanza dello studio della storia attraverso la sua "lettura sul territorio";
- accrescere negli studenti la consapevolezza che è possibile utilizzare la storia stessa per "fare impresa";
- accrescere negli studenti l'abitudine a sentirsi cittadino integrato nel tessuto storico locale in funzione della grande Storia;
- sviluppare il senso di responsabilità nella tutela dell'ambiente e del bene comune;
- migliorare le competenze comunicative delle lingue;
- migliorare le competenze nel lavoro di gruppo.

Gli studenti avranno l'opportunità di:

- svolgere attività di apprendimento attraverso il role playing;
- assumere responsabilità nello svolgere lavori di gruppo e rispettare compiti e tempi assegnati;
- essere valutati in base alla qualità del compito svolto;
- auto valutarsi;
- scoprire nuove vocazioni e in base ad esse orientarsi per futuri studi e lavori.

I partner, soprattutto in riferimento all'alternanza scuola-lavoro, avranno modo di:

- conoscere maggiormente il mondo della scuola e le azioni messe in campo da essa nella formazione e nell'orientamento degli studenti al fine di concretizzare maggiori sinergie;
- fornire i propri know how per la resa pratica dell'insegnamento;
- fornire suggerimenti tecnici che tentano a migliorare l'offerta formativa della scuola per quanto riguarda i settori produttivi di appartenenza.

Le attività verranno monitorate dai vari operatori coinvolti, attraverso la registrazione e l'uso di dati oggettivi, mediante griglie che saranno specificamente approntate.

La valutazione dell'andamento del modulo verrà effettuato in occasione di incontri periodici, in itinere, tra i partecipanti, inclusi gli studenti, sulla scorta delle osservazioni registrate e sull'analisi delle competenze acquisite dagli studenti stessi, attraverso gli strumenti valutativi di cui sopra.

La valutazione finale per l'attestazione delle competenze acquisite sarà svolta dai Consigli di Classe sulla base della documentazione in possesso nonché dell'autovalutazione degli studenti stessi in accordo con quanto stabilito dalla Commissione Europea in materia di Education and Training 2020.

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/08/2019
Tipo Modulo	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	CBTD01801V CBTH01801L
Numero destinatari	15 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "Ludo, ergo sum" parte III

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
------------	---------------	------------------	-----------------	----------	--------------	--------------



Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		15	450,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	TOTALE					5.011,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Produzione artistica e culturale

Titolo: "Ludo, ergo sum" parte I

Dettagli modulo

Titolo modulo	"Ludo, ergo sum" parte I
Descrizione modulo	<p>DESCRIZIONE MODULO</p> <p>Il progetto, rivolto a 15 alunni per ognuno degli Istituti coinvolti, mira a potenziare la conoscenza storica attraverso lo sviluppo e il potenziamento di abilità trasversali, nonché a sviluppare la consapevolezza e la riflessione, che i discenti maturano nel corso delle attività, intorno all'idea di storia locale come propedeutica, in termini di appartenenza, ad una realtà culturale, sociale e storica fatta di un percorso comune che, partendo dalle storie locali, approda ad un percorso italiano, quindi europeo.</p> <p>La proposta progettuale intende, altresì, rafforzare negli studenti il principio di cittadinanza attiva, favorire la riduzione di divario sociale e territoriale, la dispersione scolastica e, non ultimo, potenziare l'apprendimento storico, attraverso buone prassi e con l'ausilio di esperti.</p> <p>OBIETTIVI</p> <p>L'obiettivo specifico è quello di migliorare le competenze chiave degli allievi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprensione e approfondimento dei diritti e doveri connessi con la cittadinanza; • contestualizzazione e approfondimento dei diritti doveri connessi alla cittadinanza; • approfondimento della storia, della cultura, dei valori culturali e storici locali, anche mediante una riflessione critica; • valorizzare il rapporto tra cittadinanza, sfera personale e professionale; • conoscenza dell'evoluzione identitaria locale in chiave storico-culturale diacronica. <p>CONTENUTI</p> <p>Sulla base della documentazione esistente, nonché sulla base di quella acquisita e prodotta dal MOD. 1, il progetto prevede momenti formativi rivolti agli studenti, sotto forma di percorsi cinematografico/teatrali, atti alla ricostruzione storica degli avvenimenti relativi allo sbarco di Termoli, altrimenti conosciuto come Piano DEVON.</p> <p>Si prevede l'attuazione di sotto-moduli propedeutici di 30 ore, per ognuno degli Istituti. Ogni modulo, dal punto di vista della prassi, si articola quindi in:</p> <p>Parte I 30 ore del modulo verranno utilizzate per l'individuazione, all'interno del gruppo degli alunni partecipanti, delle competenze dei singoli discenti e la loro formazione, attraverso una serie di attività, tipiche dei percorsi teatrali, utilizzando tecniche di role playing che prediligano l'aspetto ludico formativo.</p> <p>Parte II-30 ore saranno finalizzate alla realizzazione pratica della ricostruzione degli eventi storici, sotto forma di spettacolo teatrale o ricostruzione filmica.</p> <p>Parte III - 30 ore utilizzate per la messinscena della ricostruzione storica dal punto di vista filmico o teatrale.</p> <p>Il tutto verrà realizzato per quanto riguarda la Parte I all'interno dei plessi che hanno aderito alla rete; la Parte II e III, invece, vedrà necessariamente confluire le attività</p>



all'interno del percorso individuato dal MOD.1 e comunque nella palestra dell'IIS "G. Boccardi" o eventualmente di un teatro.

Andrà previsto, altresì, all'interno del piano economico un capitolo di spesa che tenga conto di mezzi e spostamenti degli alunni coinvolti nonché dell'affitto dell'eventuale teatro o struttura che ospiterebbe lo spettacolo.

I risultati attesi sono ovviamente finalizzati all'acquisizione di competenze, soprattutto trasversali, che facilitino l'integrazione e la riduzione della dispersione scolastica. Più in generale gli obiettivi che si intendono raggiungere prediligono:

- la realizzazione di percorsi di apprendimento seguendo il learning by doing;
- rendere consapevoli gli studenti dell'importanza dello studio della storia attraverso la sua "lettura sul territorio";
- accrescere negli studenti la consapevolezza che è possibile utilizzare la storia stessa per "fare impresa";
- accrescere negli studenti l'abitudine a sentirsi cittadino integrato nel tessuto storico locale in funzione della grande Storia;
- sviluppare il senso di responsabilità nella tutela dell'ambiente e del bene comune;
- migliorare le competenze comunicative delle lingue;
- migliorare le competenze nel lavoro di gruppo.

Gli studenti avranno l'opportunità di:

- svolgere attività di apprendimento attraverso il role playing;
- assumere responsabilità nello svolgere lavori di gruppo e rispettare compiti e tempi assegnati;
- essere valutati in base alla qualità del compito svolto;
- auto valutarsi;
- scoprire nuove vocazioni e in base ad esse orientarsi per futuri studi e lavori.

I partner, soprattutto in riferimento all'alternanza scuola-lavoro, avranno modo di:

- conoscere maggiormente il mondo della scuola e le azioni messe in campo da essa nella formazione e nell'orientamento degli studenti al fine di concretizzare maggiori sinergie;
- fornire i propri know how per la resa pratica dell'insegnamento;
- fornire suggerimenti tecnici che tentano a migliorare l'offerta formativa della scuola per quanto riguarda i settori produttivi di appartenenza.

Le attività verranno monitorate dai vari operatori coinvolti, attraverso la registrazione e l'uso di dati oggettivi, mediante griglie che saranno specificamente approntate.

La valutazione dell'andamento del modulo verrà effettuato in occasione di incontri periodici, in itinere, tra i partecipanti, inclusi gli studenti, sulla scorta delle osservazioni registrate e sull'analisi delle competenze acquisite dagli studenti stessi, attraverso gli strumenti valutativi di cui sopra.

La valutazione finale per l'attestazione delle competenze acquisite sarà svolta dai Consigli di Classe sulla base della documentazione in possesso nonché dell'autovalutazione degli studenti stessi in accordo con quanto stabilito dalla Commissione Europea in materia di Education and Training 2020.

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/08/2019
Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale
Sedi dove è previsto il modulo	CBTD01801V CBTH01801L
Numero destinatari	15 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "Ludo, ergo sum" parte I



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

Elenco dei moduli
Modulo: Produzione artistica e culturale
Titolo: "Ludo, ergo sum" parte II

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	"Ludo, ergo sum" parte II
Descrizione modulo	<p>DESCRIZIONE MODULO</p> <p>Il progetto, rivolto a 15 alunni per ognuno degli Istituti coinvolti, mira a potenziare la conoscenza storica attraverso lo sviluppo e il potenziamento di abilità trasversali, nonché a sviluppare la consapevolezza e la riflessione, che i discenti maturano nel corso delle attività, intorno all'idea di storia locale come propedeutica, in termini di appartenenza, ad una realtà culturale, sociale e storica fatta di un percorso comune che, partendo dalle storie locali, approda ad un percorso italiano, quindi europeo.</p> <p>La proposta progettuale intende, altresì, rafforzare negli studenti il principio di cittadinanza attiva, favorire la riduzione di divario sociale e territoriale, la dispersione scolastica e, non ultimo, potenziare l'apprendimento storico, attraverso buone prassi e con l'ausilio di esperti.</p> <p>OBIETTIVI</p> <p>L'obiettivo specifico è quello di migliorare le competenze chiave degli allievi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprensione e approfondimento dei diritti e doveri connessi con la cittadinanza; • contestualizzazione e approfondimento dei diritti doveri connessi alla cittadinanza; • approfondimento della storia, della cultura, dei valori culturali e storici locali, anche mediante una riflessione critica; • valorizzare il rapporto tra cittadinanza, sfera personale e professionale; • conoscenza dell'evoluzione identitaria locale in chiave storico-culturale diacronica. <p>CONTENUTI</p> <p>Sulla base della documentazione esistente, nonché sulla base di quella acquisita e prodotta dal MOD. 1, il progetto prevede momenti formativi rivolti agli studenti, sotto forma di percorsi cinematografico/teatrali, atti alla ricostruzione storica degli avvenimenti relativi allo sbarco di Termoli, altrimenti conosciuto come Piano DEVON.</p> <p>Si prevede l'attuazione di sotto-moduli propedeutici di 30 ore, per ognuno degli Istituti. Ogni modulo, dal punto di vista della prassi, si articola quindi in:</p> <p>Parte I 30 ore del modulo verranno utilizzate per l'individuazione, all'interno del gruppo degli alunni partecipanti, delle competenze dei singoli discenti e la loro formazione, attraverso una serie di attività, tipiche dei percorsi teatrali, utilizzando tecniche di role playing che prediligano l'aspetto ludico formativo.</p> <p>Parte II-30 ore saranno finalizzate alla realizzazione pratica della ricostruzione degli eventi storici, sotto forma di spettacolo teatrale o ricostruzione filmica.</p> <p>Parte III - 30 ore utilizzate per la messinscena della ricostruzione storica dal punto di vista filmico o teatrale.</p> <p>Il tutto verrà realizzato per quanto riguarda la Parte I all'interno dei plessi che hanno</p>



aderito alla rete; la Parte II e III , invece, vedrà necessariamente confluire le attività all'interno del percorso individuato dal MOD.1 e comunque nella palestra dell'IIS "G. Boccardi" o eventualmente di un teatro.

Andrà previsto, altresì, all'interno del piano economico un capitolo di spesa che tenga conto di mezzi e spostamenti degli alunni coinvolti nonché dell'affitto dell'eventuale teatro o struttura che ospiterebbe lo spettacolo.

I risultati attesi sono ovviamente finalizzati all'acquisizione di competenze, soprattutto trasversali, che facilitino l'integrazione e la riduzione della dispersione scolastica. Più in generale gli obiettivi che si intendono raggiungere prediligono:

- la realizzazione di percorsi di apprendimento seguendo il learning by doing;
- rendere consapevoli gli studenti dell'importanza dello studio della storia attraverso la sua "lettura sul territorio";
- accrescere negli studenti la consapevolezza che è possibile utilizzare la storia stessa per "fare impresa";
- accrescere negli studenti l'abitudine a sentirsi cittadino integrato nel tessuto storico locale in funzione della grande Storia;
- sviluppare il senso di responsabilità nella tutela dell'ambiente e del bene comune;
- migliorare le competenze comunicative delle lingue;
- migliorare le competenze nel lavoro di gruppo.

Gli studenti avranno l'opportunità di:

- svolgere attività di apprendimento attraverso il role playing;
- assumere responsabilità nello svolgere lavori di gruppo e rispettare compiti e tempi assegnati;
- essere valutati in base alla qualità del compito svolto;
- auto valutarsi;
- scoprire nuove vocazioni e in base ad esse orientarsi per futuri studi e lavori.

I partner, soprattutto in riferimento all'alternanza scuola-lavoro, avranno modo di:

- conoscere maggiormente il mondo della scuola e le azioni messe in campo da essa nella formazione e nell'orientamento degli studenti al fine di concretizzare maggiori sinergie;
- fornire i propri know how per la resa pratica dell'insegnamento;
- fornire suggerimenti tecnici che tentano a migliorare l'offerta formativa della scuola per quanto riguarda i settori produttivi di appartenenza.

Le attività verranno monitorate dai vari operatori coinvolti, attraverso la registrazione e l'uso di dati oggettivi, mediante griglie che saranno specificamente approntate.

La valutazione dell'andamento del modulo verrà effettuato in occasione di incontri periodici, in itinere, tra i partecipanti, inclusi gli studenti, sulla scorta delle osservazioni registrate e sull'analisi delle competenze acquisite dagli studenti stessi, attraverso gli strumenti valutativi di cui sopra.

La valutazione finale per l'attestazione delle competenze acquisite sarà svolta dai Consigli di Classe sulla base della documentazione in possesso nonché dell'autovalutazione degli studenti stessi in accordo con quanto stabilito dalla Commissione Europea in materia di Education and Training 2020.

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/08/2019
Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale
Sedi dove è previsto il modulo	CBTD01801V CBTH01801L
Numero destinatari	15 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "Ludo, ergo sum" parte II



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 'G.BOCCARDI' (CBIS01800L)

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



Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Mol'(H)IStory	€ 29.619,00
TOTALE PROGETTO	€ 29.619,00

Avviso	4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico(Piano 1004538)
Importo totale richiesto	€ 29.619,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	6521
Data Delibera collegio docenti	19/05/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	6522
Data Delibera consiglio d'istituto	30/05/2017
Data e ora inoltro	19/07/2017 13:41:33
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	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.5A - Competenze trasversali	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Cultura 3.0</u>	€ 5.011,50	
10.2.5A - Competenze trasversali	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: <u>Scopri il Molise protagonista della storia d'Italia</u>	€ 5.011,50	
10.2.5A - Competenze trasversali	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>Dallo Storytelling al placetelling</u>	€ 5.011,50	
10.2.5A - Competenze trasversali	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>"Ludo, ergo sum" parte III</u>	€ 5.011,50	



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 'G. BOCCARDI' (CBIS01800L)

10.2.5A - Competenze trasversali	Produzione artistica e culturale: " <u>Ludo, ergo sum</u> " parte I	€ 4.561,50	
10.2.5A - Competenze trasversali	Produzione artistica e culturale: " <u>Ludo, ergo sum</u> " parte II	€ 5.011,50	
	Totale Progetto "Mol'(H)IStory"	€ 29.619,00	€ 30.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 29.619,00	