



Candidatura N. 19978

10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IS VEN. IGNAZIO CAPIZZI
Codice meccanografico	CTIS00900X
Tipo istituto	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
Indirizzo	VIA UMBERTO N.279
Provincia	CT
Comune	Bronte
CAP	95034
Telefono	0956136100
E-mail	CTIS00900X@istruzione.it
Sito web	www.iscapizzi.gov.it
Numero alunni	826
Plessi	CTPC009017 - LICEO CLASSICO E ARTISTICO VEN.I CAPIZZI CTPS00901A - LICEO SCIENTIFICO VEN.I.CAPIZZI CTRA00901X - A. M. MAZZEI CTRI00901G - I.P.S.I.A. VEN.I.CAPIZZI



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 19978 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Io e la scherma	€ 6.482,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Una scommessa da non perdere!!!	€ 7.082,00
Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali	Scuola-bottega	€ 5.082,00
Innovazione didattica e digitale	Informatica e...disabilità	€ 7.082,00
Potenziamento delle competenze di base	Scrivere per il teatro...in digitale.	€ 7.082,00
Potenziamento delle competenze di base	Matematica in gioco	€ 7.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 39.892,00



Articolazione della candidatura

10.1.1 - Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità

10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti

Sezione: Progetto

Progetto	
Titolo progetto	La scuola siamo noi
Descrizione progetto	<p>Il progetto intende rivolgersi a tutti gli studenti, ma in particolare a quelli che presentano bisogni educativi speciali, nella convinzione che offrendo opportunità alternative sia possibile arginare la dispersione scolastica ottemperando agli obiettivi della legge 107.</p> <p>Il progetto si articola in sei moduli di cui uno rivolto anche ai genitori.</p> <p>Il progetto prevede:</p> <ul style="list-style-type: none"> - organizzazione laboratoriale; - metodi di apprendimento innovativi; - linguaggi digitali; - rinforzo delle competenze di base e logico matematiche; - comprensione e rispetto del territorio; - collaborazione con le altre scuole del territorio; - consapevolezza dei valori sportivi, educativi, ambientali e culturali <p>partecipazione attiva alla vita della scuola.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto



Contesto di riferimento

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il Comune di Bronte basa la propria economia prevalentemente sulle attività agricole, la zootecnia, l'artigianato, il commercio, in modo particolare, sulla coltivazione del pistacchio. Per la sua assoluta unicità rappresenta sicuramente uno degli scenari paesaggistici più interessanti della provincia catanese sia per la conformazione, sia per l'elevato grado di diversità biologica che per la qualità delle entità che vi sono rappresentate. Si estende lungo il territorio del Parco dell' Etna, dei Nebrodi e della Valle dell'Alcantara.

Bronte il comune etneo, presso cui sorge l'istituto, accoglie fruitori provenienti da : Cesarò, Maletto, San Teodoro, Maniace, Biancavilla e Randazzo.

La realtà socio-economico e culturale è assimilabile in un unico contesto, dal momento che i comuni citati condividono le stesse problematiche :

- **difficile situazione occupazionale;**
- **carenza di idonei stimoli culturali;**
- **carenze di strutture sociali atte ad accogliere i giovani, per prevenire il fenomeno della dispersione scolastica.**

Fattori che incidono sulla dispersione:

- Disagio socio-economico;
- Carenza di stimoli socio-culturali;
- Carenza servizi di trasporto extraurbani.

Obiettivi

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

- 'La scuola siamo noi' intende:
- ridurre il fenomeno dell'insuccesso formativo e la dispersione scolastica;
 - migliorare il processo di apprendimento/insegnamento ipotizzando percorsi flessibili e personalizzati;
 - realizzare attività che coinvolgano gli studenti in situazioni concrete;
 - potenziare rapporti di collaborazione con altri istituti ed Enti e/o associazioni;
 - creare spazi laboratoriali ed aree di lavoro diversificate;
 - utilizzare metodologie e strategie didattiche che privilegiano momenti operativi;-
 - utilizzare tecnologie innovative e realizzare fab-lab;
 - creare situazioni idonee a garantire a ciascun studente la possibilità di trovare un canale privilegiato per comunicare ed esprimersi;
 - coinvolgere attivamente genitori e altri soggetti del territorio perchè la scuola diventi spazio di comunità.

Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il percorso formativo è rivolto a tutti gli studenti dell'Istituto "V. I. Capizzi" di Bronte.

La realtà scolastica comprende un Liceo Classico, un Liceo Scientifico opzione Scienze Applicate, un Liceo Artistico, un istituto professionale per l'industria e l'artigianato- Servizi e Manutenzione- un Istituto Professionale per l'agricoltura.

Il progetto attenzionerà soprattutto per gli studenti dell'IPSIA e dell'IPSASR, tenuto conto dei risultati ottenuti nelle prove Invalsi; studenti con disagio e/o difficoltà di apprendimento e di comportamento; - studenti provenienti da ambienti disagiati; - studenti disabili, studenti non motivati.

La scelta privilegerà gli studenti, che su segnalazione dei C.d.C., evidenziano: - frequenza irregolare; - insuccessi registrati o attesi; - comportamenti intemperanti o disinteressati alle attività didattiche.

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

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto si perfezionerà attraverso:

- itinerari di apprendimento e insegnamento flessibili, ossia moduli predisposti per facilitare il raggiungimento degli obiettivi: orario compattato e attività laboratoriali;
- utilizzo di nuovi e alternativi spazi/luoghi di apprendimento;
- utilizzo delle tic; - utilizzo di piattaforme e-learning.

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Alcune delle attività del progetto si svolgeranno nei locali dell'IISS ' V. I. Capizzi ' di Bronte che sarà aperto dalle ore 7:30 alle ore 18:30 compreso il Sabato e i prefestivi.

La scuola garantirà l'apertura durante le vacanze natalizie, pasquali ed estive grazie agli accordi con il personale Ata.

Il progetto potrebbe garantire la possibilità di posticipare la chiusura della scuola fino alle 20.00 se lo svolgimento dei laboratori lo dovesse richiedere.



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

*Ad esempio attività di rinforzo o ampliamento del curriculum, approccio laboratoriale, esperienza scuola-lavoro, ecc.
(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)*

Il progetto prevede di accrescere le competenze degli studenti attraverso nuove metodologie di apprendimento:

- learning by doing;
- cooperative learning;
- role playing;
- pair work;
- team work;
- fab lab;

Saranno previste anche attività di rinforzo delle competenze di base a piccoli gruppi.

Gli studenti saranno i protagonisti e gli attori principali delle attività promosse.

L' inserimento degli alunni diversamente abili in contesti laboratoriali favorirà:

- situazioni di confronto per la consapevolezza del proprio sé;
- lo sviluppo delle capacità relazionali;
- l'espressione della creatività e dei talenti.

Alcune attività saranno realizzate nel fab lab, robotica e coding, della scuola, dove gli studenti sperimenteranno nuove modalità di confronto e di partecipazione.



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)

Scuola IS VEN. IGNAZIO CAPIZZI
(CTIS00900X)

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

I moduli del progetto sono riconducibili alle attività previste dal PTOF.

Nel dettaglio si evidenziano :

- Educazione ambientale;
- Tra scuola e palcoscenico-laboratori d'arte
- Robotica Educativa a scuola-imparare facendo: partecipazione alle gare di robotica;
- In-contro ad un futuro migliore,
- Pratica Sportiva – Io e la scherma.
- Olimpiadi di Informatica.
- Web trotter
- Partecipazione alle Olimpiadi studentesche organizzate dal Comune di Bronte;
- Olimpiadi della grammatica;
- Coding
- Progetto sportivo con il CUS Catania, che prevede attività svolte direttamente nelle strutture sportive del CUS.

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto prevede la collaborazione con le scuole:

- Scuola Media 'Luigi Castiglione' Bronte
- IC ' G. Galilei' di Maletto
- Il Circolo Didattico di Bronte
- Scuola della Federazione Italiana Sport Orientamento
- CAI- sez di Bronte
- CUS Catania
- Aica
- La collaborazione con le scuole favorirà l'attività di tutoring da parte degli studenti più grandi.

Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Le parole chiave del nostro PTOF sono: talenti, territorio, tecnologia, il sè e l'altro.

Il progetto si integrerà con le altre proposte per la realizzazione dei seguenti obiettivi:

- ampliamento dell'offerta formativa;
- didattica per ambienti di apprendimento;
- tutoring tra studenti di età diverse;
- coding che consentirà il lavoro per project work e approccio di learning by doing;
- realizzazione di una stretta correlazione tra scuola e territorio;
- dialogo interculturale e intergenerazionale.
- diffusione della scherma finalizzata alla nascita di un vivaio, di questa disciplina, nel territorio e l'apertura dell'attività agli studenti della scuola primaria.



Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

I risultati attesi sono prioritariamente quelli indicati nel RAV:

Successo formativo degli studenti in situazione di handicap e di svantaggio;

Aumento della percentuale degli studenti ammessi alla classe successiva;

Assiduità nella frequenza nel biennio dell'IPSIA e dell'IPSASR;

Riduzione degli abbandoni all'interno dell'Istituto e soprattutto nel biennio dei professionali;

Migliorare il punteggio della scuola nelle prove standardizzate;

Diffusione delle strategie didattiche diversificate e innovative: (flipped classroom, spaced learning)

Utilizzo consapevole delle TIC;

Conoscenza del territorio e dell'importanza della salvaguardia;

Momenti di formazione e di incontro per i genitori.

Scuola come comunità, aperta al territorio;

Maggiori occasioni di esperienze in situazione.

Sezione: Progetti collegati della Scuola

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

Titolo del Progetto	Progetto del PTOF?	Anno scolastico	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
Io e la Scherma	Sì		AREA PROGETTUALE PTOF	http://www.iscapizzi.gov.it/sites/default/files/page/2016/ptof-pi-ano-triennale-offerta-formativa-2016-2019_0.pdf
Mat Ita (progetto con l'Università di Catania)	Sì		pag.55 PTOF	http://www.iscapizzi.gov.it



Pratica sportiva	Sì		PTOF 2016-2019 pag.52	http://www.iscapizzi.gov.it
Problem posing&solving Progetto nazionale	Sì		pag.52 del PTOF	http://www.iscapizzi.gov.it
Progetto lauree scientifiche: Matematica, Fisica e Chimica	Sì		pag.52 PTOF 2016-2019	http://www.iscapizzi.gov.it
Robotica educativa a scuola	Sì		Area Progettuale PTOF	http://www.iscapizzi.gov.it

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
Supporto ai docenti tutor e all'esperto nella definizione di specifiche attività. Messa a disposizione della cartografia orientistica disponibile nel territorio dove poter praticare lo Sport Orientamento nel rispetto dell'ambiente e delle direttive regolamentari della FISO.	1	Federazione Italiana Sport Orientamento (Sicilia)	4982	12/11/2016	Sì
Formazione per la lettura del paesaggio e la sicurezza in ambiente impervio. Visite guidate sui sentieri nel territorio dei parchi ETNA e NEBRODI.	1	CAI-sez Bronte	4981/C3 7	12/11/2016	Sì
Collaborare alla progettualità Favorire attività congiunte di informazione e promozione delle attività Pubblicizzare e promuovere l'attività svolta.	1	AICANET ASSOCIAZIONE ITALIANA PER L'INFORMATICA ED IL CALCOLO AUTOMATICO	4852	07/11/2016	Sì
Promozione ed incremento della pratica sportiva tra i giovani, nell'ambito delle attività del CONI; Supporto al progetto scherma; Utilizzo delle strutture del CUS; per studenti, docenti e famiglie Presentazione di nuove discipline sportive agli studenti nella sede della scuola.	1	CUS CATANIA	4983/C3 7	14/11/2016	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr	Data Pro	All
---------	--------	---------	----------	-----



		otocollo	tocollo	ega to
Utilizzo delle strutture (palestre, laboratori, strumenti musicali)	CTMM119008 SMS L. CASTIGLIONE BRONTE	2937	11/11/20 16	Si
Interventi in modalità tutoring; Utilizzo dei laboratori di laboratori, palestre) ; Utilizzo di competenze professionali specifiche.	CTEE04800C CD BRONTE II	4386	14/11/20 16	Si
Interventi in modalità tutoring; Utilizzo dei laboratori di laboratori robotica; Utilizzo di competenze professionali specifiche.	CTIC81200G 'G. GALILEI'	4991/C3 7	14/11/20 16	Si

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Io e la scherma	€ 6.482,00
Una scommessa da non perdere!!!	€ 7.082,00
Scuola-bottega	€ 5.082,00
Informatica e...disabilità	€ 7.082,00
Scrivere per il teatro...in digitale.	€ 7.082,00
Matematica in gioco	€ 7.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 39.892,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: Io e la scherma

Dettagli modulo

Titolo modulo	Io e la scherma



Descrizione modulo	Il progetto si propone, da un lato, di sviluppare negli alunni schemi motori funzionali, migliorando la coordinazione, la lateralità, lo sviluppo delle capacità percettivo-cinetiche, di attenzione e destrezza; dall'altro, la capacità di lavorare in gruppo, di confrontarsi, di conoscere e applicare un regolamento, di usare l'arbitraggio e le esperienze vissute in palestra quale momento finalizzato allo sviluppo delle capacità espositive verbali e di acquisire le modalità di gestione dei punteggi di gara.
Data inizio prevista	01/02/2017
Data fine prevista	31/08/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	CTPC009017 CTPS00901A CTRA00901X CTRI00901G
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	15 - Lezioni addizionali a piccoli gruppi 10 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 5 - gara a coppie
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: lo e la scherma

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



Opzioni	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico
Titolo: Una scommessa da non perdere!!!

Dettagli modulo

Titolo modulo	Una scommessa da non perdere!!!
Descrizione modulo	Il modulo promuove itinerari formativi capaci di valorizzare e coinvolgere gli studenti in contesti e situazioni differenti da quelle tipicamente scolastiche. Inoltre, attraverso l'accrescimento della cultura sportiva mira a sviluppare la comprensione ed il rispetto della natura tramite le attuali complesse dinamiche ambientali. Verranno coinvolti i saperi di differenti discipline quali la matematica, la geografia, le scienze della terra, l'arte e l'educazione motoria.
Data inizio prevista	01/02/2017
Data fine prevista	31/08/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	CTPC009017 CTPS00901A CTRA00901X CTRI00901G
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	5 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 5 - Partecipazione a manifestazioni/eventi 20 - Visite di scoperta e osservazione del territorio



Target	<p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio</p> <p>Allievi con bassi livelli di competenze</p> <p>Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare</p> <p>Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali</p>
---------------	---

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Una scommessa da non perdere!!!

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali
Titolo: Scuola-bottega

Dettagli modulo

Titolo modulo	Scuola-bottega
----------------------	----------------



Descrizione modulo	Il progetto mirerà a sviluppare competenze tecnico-artigianali attraverso il recupero e restauro di mobili tradizionali e classici in uso nelle abitazioni siciliane, si prefigge di sviluppare la cultura della manualità e dell'applicazione delle tecniche al lavoro artigianale. Il progetto vuole coniugare le risorse della moderna tecnologia con le tradizioni delle tecniche consolidate dell'artigianato del legno. Si utilizzerà la stampante 3D del fab lab al fine di conoscere le possibilità di questo strumento.
Data inizio prevista	01/02/2017
Data fine prevista	31/08/2017
Tipo Modulo	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali
Sedi dove è previsto il modulo	CTPC009017 CTPS00901A CTRA00901X CTRI00901G
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	15 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 10 - Laboratori con produzione di lavori individuali 5 - Esperienza presso aziende/enti/ecc.
Target	Altro (specificare, campo testo) Genitori

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Scuola-bottega

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



Elenco dei moduli
Modulo: Innovazione didattica e digitale
Titolo: Informatica e...disabilità

Dettagli modulo

Titolo modulo	Informatica e...disabilità
Descrizione modulo	<p>Il modulo si propone di:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. incentivare l'innovazione; 2. migliorare le competenze digitali degli studenti Digital Literacy; 3. sviluppare negli studenti anche competenze di programmazione informatica (coding); 5. utilizzare la competenza digitale come conoscenza ed utilizzo dei contesti formali e informali offerti dal web. 6. introduzione alla sicurezza informatica. 7. comprendere e conoscere le minacce comuni del web. 8. imparare e proteggere i dati personali. <p>Inoltre, offre agli alunni con maggiore difficoltà un canale di comunicazione attraverso una modalità di apprendimento più innovativo e diretto.</p>
Data inizio prevista	01/02/2017
Data fine prevista	31/08/2017
Tipo Modulo	Innovazione didattica e digitale
Sedi dove è previsto il modulo	CTRA00901X CTRI00901G
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	<p>5 - Studio assistito di gruppo 5 - Lezioni addizionali a un'aula di studenti 5 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 10 - Partecipazione a manifestazioni/eventi 5 - Educazione fra pari</p>



Target	<p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio</p> <p>Allievi con bassi livelli di competenze</p> <p>Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare</p> <p>Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali</p>
---------------	---

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Informatica e...disabilità

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento delle competenze di base

Titolo: Scrivere per il teatro...in digitale.

Dettagli modulo

Titolo modulo	Scrivere per il teatro...in digitale.
----------------------	---------------------------------------



Descrizione modulo	<p>Il modulo mira al consolidamento e al potenziamento delle competenze di lettura, scrittura e comprensione del testo; Utilizzo di diverse modalità di lettura e scrittura sperimentare le diverse tipologie testuali attraverso l'espressione teatrale e l'utilizzo delle nuove tecnologie multimediali. Ai momenti di osservazione iniziale e di brain storming, seguiranno momenti di operatività guidati dagli esperti (regista e scenografo). L'utilizzo dello storytelling, per quanto riguarda l'acquisizione delle competenze specifiche è l'aiuto che ci vuole per dar voce agli studenti più timidi e insicuri, stuzzicandone la creatività, alimentando il loro desiderio di esprimersi, motivandoli ad utilizzare la loro immaginazione per creare e rappresentare personaggi e storie.</p>
Data inizio prevista	01/02/2017
Data fine prevista	31/08/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	CTRA00901X CTRI00901G
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	5 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 5 - Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione 20 - Laboratorio con produzione di lavoro di gruppo e teatrale
Target	<p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Scrivere per il teatro...in digitale.

Tipo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore	Quantità	num.	Importo
------	---------------	------------------	--------	----------	------	---------



Costo			unitario		Alun ni	voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzion ali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Opzion ali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestion e	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento delle competenze di base

Titolo: Matematica in gioco

Dettagli modulo

Titolo modulo	Matematica in gioco
Descrizione modulo	Per costruire e potenziare le abilità logico-matematiche, per sviluppare la capacità di analizzare la realtà, individuare dati, riflettere sul perchè dei fenomeni attraverso attività di gruppo e percorsi di apprendimento individualizzati realizzabili nei laboratori di coding e robotica.
Data inizio prevista	01/02/2017
Data fine prevista	31/08/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	CTPC009017 CTPS00901A CTRA00901X CTRI00901G
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	10 - Studio assistito di gruppo 5 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi 15 - Laboratori di coding e robotica



Target

Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio
Allievi con bassi livelli di competenze
Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare
Allievi bisognosi di accompagnamento e sostegno alla school-work transition e alla socializzazione al lavoro

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Matematica in gioco

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €



Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 19978)
Importo totale richiesto	€ 39.892,00
Massimale avviso	€ 40.000,00
Num. Delibera collegio docenti	4998
Data Delibera collegio docenti	06/10/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	4999/A19
Data Delibera consiglio d'istituto	06/10/2016
Data e ora inoltro	14/11/2016 12:09:53

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>lo e la scherma</u>	€ 6.482,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Una scommessa da non perdere!!!</u>	€ 7.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali: <u>Scuola-bottega</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>Informatica e...disabilità</u>	€ 7.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>Scrivere per il teatro...in digitale.</u>	€ 7.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>Matematica in gioco</u>	€ 7.082,00	
	Totale Progetto "La scuola siamo noi"	€ 39.892,00	
	TOTALE PIANO	€ 39.892,00	€ 40.000,00