



Candidatura N. 1052967

0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

| | |
|------------------------------|--|
| Denominazione | IIS 'SEGATO ' |
| Codice meccanografico | BLIS011002 |
| Tipo istituto | ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE |
| Indirizzo | VIA J. TASSO,11 |
| Provincia | BL |
| Comune | Belluno |
| CAP | 32100 |
| Telefono | 0437940159 |
| E-mail | BLIS011002@istruzione.it |
| Sito web | www.segatobrustolon.edu.it |
| Numero alunni | 824 |
| Plessi | BLIS011002 - IIS 'SEGATO ' BLRI01101N - IPSIA "A. BRUSTOLON" BLTF01101E - I.T.I. "G. SEGATO" |



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1052967 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

| Tipologia modulo | Titolo | Costo |
|---|--|--------------------|
| Competenza alfabetica funzionale | Librar..si | € 5.082,00 |
| Competenza multilinguistica | La storia in CLIL | € 5.082,00 |
| Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM) | Chimica e industria: un legame inscindibile | € 5.082,00 |
| Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM) | Pratichiamo il virtuale | € 5.082,00 |
| Competenza digitale | Coding | € 5.082,00 |
| Competenza digitale | Unity e le basi della programmazione di videogiochi | € 5.082,00 |
| Competenza digitale | STAMPA 3D | € 5.082,00 |
| Competenza digitale | Progettazione e realizzazione 3D di oggetti MODA | € 5.082,00 |
| Competenza digitale | Droni e fotogrammetria | € 5.082,00 |
| Competenza digitale | IL MAKING DELL' OCCHIALE | € 5.082,00 |
| Competenza in materia di cittadinanza | Keep calm and Debate | € 5.082,00 |
| Competenza in materia di cittadinanza | Io aiuto te, tu aiuti me | € 5.082,00 |
| Competenza imprenditoriale | Sperimentiamo i microcontrollori | € 5.082,00 |
| Competenza imprenditoriale | SPERIMENTIAMO L'AUTOMAZIONE INDUSTRIALE CON I CONTROLLORI A LOGICA PROGRAMMABILE (PLC) | € 5.082,00 |
| Competenza imprenditoriale | LA DOMOTICA IN PRATICA, 3 DIVERSE VIE | € 5.082,00 |
| Competenza imprenditoriale | 'SCOPRIAMOCI PICCOLI IMPRENDITORI' | € 5.082,00 |
| Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale | Vela, velocità e tecnologia | € 6.482,00 |
| Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale | La città ideale e la città industriale | € 6.482,00 |
| Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale | L'arte di vedere | € 5.082,00 |
| | TOTALE SCHEDE FINANZIARIE | € 99.358,00 |



Articolazione della candidatura

10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: R_estate con....

| Progetto: R_estate con.... | |
|-----------------------------|--|
| Descrizione progetto | <p>La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2020-2021 e 2021-2022, in particolare durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate al potenziamento degli apprendimenti e delle competenze chiave, in conformità alla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea 22 maggio 2018.</p> <p>La progettazione e la realizzazione dei percorsi didattici e formativi sono ispirate all'utilizzo di metodologie didattiche innovative, che valorizzano l'apprendimento attivo e cooperativo, con particolare attenzione anche al benessere personale e alle relazioni. Le azioni promuovono il protagonismo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti, delle adulte e degli adulti, in situazioni esperienziali.</p> <p>I moduli didattici sono svolti in setting di aula flessibili e modulari oppure in contesti di tipo esperienziale o immersivo, anche all'aperto, nel rispetto delle norme sulle misure di sicurezza Covid vigenti, in sinergia con le realtà istituzionali, culturali, sociali, economiche del territorio.</p> <p>I percorsi di formazione sono volti a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rafforzare le competenze chiave per l'apprendimento permanente, in particolare potenziando i livelli di base; - Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio con metodologie innovative, proattive e stimolanti; - Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente. |



Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

| Modulo | Costo totale |
|--|--------------------|
| Librar..si | € 5.082,00 |
| La storia in CLIL | € 5.082,00 |
| Chimica e industria: un legame inscindibile | € 5.082,00 |
| Pratichiamo il virtuale | € 5.082,00 |
| Coding | € 5.082,00 |
| Unity e le basi della programmazione di videogiochi | € 5.082,00 |
| STAMPA 3D | € 5.082,00 |
| Progettazione e realizzazione 3D di oggetti MODA | € 5.082,00 |
| Droni e fotogrammetria | € 5.082,00 |
| IL MAKING DELL' OCCHIALE | € 5.082,00 |
| Keep calm and Debate | € 5.082,00 |
| Io aiuto te, tu aiuti me | € 5.082,00 |
| Sperimentiamo i microcontrollori | € 5.082,00 |
| SPERIMENTIAMO L'AUTOMAZIONE INDUSTRIALE CON I CONTROLLORI A LOGICA PROGRAMMABILE (PLC) | € 5.082,00 |
| LA DOMOTICA IN PRATICA, 3 DIVERSE VIE | € 5.082,00 |
| 'SCOPRIAMOCI PICCOLI IMPRENDITORI' | € 5.082,00 |
| Vela, velocità e tecnologia | € 6.482,00 |
| La città ideale e la città industriale | € 6.482,00 |
| L'arte di vedere | € 5.082,00 |
| TOTALE SCHEDE FINANZIARIE | € 99.358,00 |

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza alfabetica funzionale

Titolo: Librar..si

Dettagli modulo

| Dettagli modulo | |
|----------------------|------------|
| Titolo modulo | Librar..si |



| | |
|---------------------------------------|--|
| Descrizione modulo | Lo stile e le regole di discussione devono essere basati sul rispetto e sull'accoglienza dei reciproci punti di vista. Nel laboratorio, la discussione nei gruppi di lettura viene guidata da un moderatore che svolge una funzione essenzialmente metodologica e fornisce al gruppo spunti e strumenti utili per la discussione, vigila sul rispetto delle regole che il gruppo autonomamente si è dato. Le attività dei gruppi di lettura saranno svolte all'interno della biblioteca "che sono il luogo fisico in cui abitano i libri" o in spazi appositamente predisposti con disponibilità di testi o all'aria aperta. |
| Data inizio prevista | 01/06/2021 |
| Data fine prevista | 31/08/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza alfabetica funzionale |
| Sedi dove è previsto il modulo | BLIS011002 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Librar..si

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza multilinguistica
Titolo: La storia in CLIL

Dettagli modulo

| | |
|-----------------------------|---|
| Titolo modulo | La storia in CLIL |
| Descrizione modulo | La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio "comunicativo", a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che, varcando le mura della scuola o della città, diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera (incontri nei parchi, nelle biblioteche, nelle comunità virtuali che permettono l'interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età). Tale approccio sarà seguito anche attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti. Insegnamento della storia in modalità CLIL |
| Data inizio prevista | 01/06/2021 |
| Data fine prevista | 31/08/2022 |



| | |
|---------------------------------------|--|
| Tipo Modulo | Competenza multilinguistica |
| Sedi dove è previsto il modulo | BLIS011002 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: La storia in CLIL

| 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 | | 20 | 2.082,00 € |
| | TOTALE | | | | | 5.082,00 € |

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)

Titolo: Chimica e industria: un legame inscindibile

Dettagli modulo

| | |
|---------------------------------------|--|
| Titolo modulo | Chimica e industria: un legame inscindibile |
| Descrizione modulo | Le STEM vanno nella direzione di un approccio integrato alle discipline di ambito scientifico. Nel laboratorio si offre agli alunni il confronto con l'oggetto di studio (un problema reale o un fenomeno riprodotto in laboratorio), si pongono delle domande significative, si formulano e confrontano delle ipotesi, le si verificano attraverso esperimenti da loro progettati e se ne discutono i risultati con i propri compagni e con il docente per concludere con una nuova domanda di ricerca. |
| Data inizio prevista | 01/06/2021 |
| Data fine prevista | 31/08/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM) |
| Sedi dove è previsto il modulo | BLIS011002 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Chimica e industria: un legame inscindibile



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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)

Titolo: Pratichiamo il virtuale

Dettagli modulo

| | |
|---------------------------------------|--|
| Titolo modulo | Pratichiamo il virtuale |
| Descrizione modulo | Approfondimento della prototipazione rapida e del design attraverso i modellatori solidi. Trasferimento dei file realizzati in ambito pratico con l'utilizzo di macchine a più assi. |
| Data inizio prevista | 01/06/2021 |
| Data fine prevista | 31/08/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM) |
| Sedi dove è previsto il modulo | BLIS011002 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Pratichiamo il virtuale

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale

Titolo: Coding



Dettagli modulo

| | |
|---------------------------------------|---|
| Titolo modulo | Coding |
| Descrizione modulo | <p>Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici.</p> <p>Programmazione informatica di base con approccio grafico in ambiente Processing con possibile estensione ad interazioni con dispositivi micro:bit.</p> <p>Progetto dedicato agli studenti delle classi dalla prima alla quinta dell'istituto, appartenenti a qualsiasi indirizzo, interessati a scoprire le basi della progettazione informatica, in modo divertente e stimolante, attraverso un approccio orientato alle arti visuali.</p> |
| Data inizio prevista | 01/06/2021 |
| Data fine prevista | 31/08/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza digitale |
| Sedi dove è previsto il modulo | BLIS011002 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Coding

| 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 | | 20 | 2.082,00 € |
| | TOTALE | | | | | 5.082,00 € |

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale

Titolo: Unity e le basi della programmazione di videogiochi

Dettagli modulo

| | |
|---------------------------|--|
| Titolo modulo | Unity e le basi della programmazione di videogiochi |
| Descrizione modulo | <p>Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici. Il corso esplora attraverso la realizzazione di un progetto le principali caratteristiche del più usato ambiente per lo sviluppo di videogiochi multipiattaforma e affronta la programmazione orientata agli oggetti nel linguaggio C#.</p> |



| | |
|--------------------------------|--|
| Data inizio prevista | 01/10/2021 |
| Data fine prevista | 30/10/2021 |
| Tipo Modulo | Competenza digitale |
| Sedi dove è previsto il modulo | BLIS011002 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Unity e le basi della programmazione di videogiochi

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

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza digitale
Titolo: STAMPA 3D

Dettagli modulo

| | |
|---------------------------------------|--|
| Titolo modulo | STAMPA 3D |
| Descrizione modulo | Un aspetto centrale della pedagogia del tinkering è l'idea di un "projectory" ovvero di "progetto" e "traiettoria". Il percorso laboratoriale si basa su esplorazione e sperimentazione con l'utilizzo di materiali di riciclo e di strumenti di fablab. Facendo uso di vari materiali, gli studenti sono incoraggiati a realizzare progetti attraverso i quali si sviluppano le abilità come la creatività, la comunicazione e lavoro di gruppo, inventando soluzioni e mettendo alla prova le loro creazioni, anche per divertirsi, utilizzando spesso materiali di riciclo, con lo sviluppo delle attività di manipolazione, e strumenti per il making (stampanti 3d). |
| Data inizio prevista | 01/06/2021 |
| Data fine prevista | 31/08/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza digitale |
| Sedi dove è previsto il modulo | BLIS011002 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado |
| Numero ore | 30 |



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: STAMPA 3D

| 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 | | 20 | 2.082,00 € |
| | TOTALE | | | | | 5.082,00 € |

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale

Titolo: Progettazione e realizzazione 3D di oggetti MODA

Dettagli modulo

| | |
|---------------------------------------|--|
| Titolo modulo | Progettazione e realizzazione 3D di oggetti MODA |
| Descrizione modulo | Un aspetto centrale della pedagogia del tinkering è l'idea di un "projectory" ovvero di "progetto" e "traiettoria". Il percorso laboratoriale si basa su esplorazione e sperimentazione con l'utilizzo di materiali di riciclo e di strumenti di fablab. Facendo uso di vari materiali, gli studenti sono incoraggiati a realizzare progetti attraverso i quali si sviluppano le abilità come la creatività, la comunicazione e lavoro di gruppo, inventando soluzioni e mettendo alla prova le loro creazioni, anche per divertirsi, utilizzando spesso materiali di riciclo, con lo sviluppo delle attività di manipolazione, e strumenti per il making (stampanti 3d). |
| Data inizio prevista | 01/06/2021 |
| Data fine prevista | 31/08/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza digitale |
| Sedi dove è previsto il modulo | BLIS011002 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Progettazione e realizzazione 3D di oggetti MODA

| 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 | | 20 | 2.082,00 € |



TOTALE

5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale

Titolo: Droni e fotogrammetria

Dettagli modulo

| | |
|---------------------------------------|---|
| Titolo modulo | Droni e fotogrammetria |
| Descrizione modulo | Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici. |
| Data inizio prevista | 01/06/2021 |
| Data fine prevista | 31/08/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza digitale |
| Sedi dove è previsto il modulo | BLIS011002 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Droni e fotogrammetria

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale

Titolo: IL MAKING DELL' OCCHIALE

Dettagli modulo

| | |
|----------------------|--------------------------|
| Titolo modulo | IL MAKING DELL' OCCHIALE |
|----------------------|--------------------------|



| | |
|---------------------------------------|--|
| Descrizione modulo | Un aspetto centrale della pedagogia del tinkering è l'idea di un "projectory" ovvero di "progetto" e "traiettoria". Il percorso laboratoriale si basa su esplorazione e sperimentazione con l'utilizzo di materiali di riciclo e di strumenti di fablab. Facendo uso di vari materiali, gli studenti sono incoraggiati a realizzare progetti attraverso i quali si sviluppano le abilità come la creatività, la comunicazione e lavoro di gruppo, inventando soluzioni e mettendo alla prova le loro creazioni, anche per divertirsi, utilizzando spesso materiali di riciclo, con lo sviluppo delle attività di manipolazione, e strumenti per il making (stampanti 3d). |
| Data inizio prevista | 01/06/2021 |
| Data fine prevista | 31/08/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza digitale |
| Sedi dove è previsto il modulo | BLIS011002 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: IL MAKING DELL' OCCHIALE

| 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 | | 20 | 2.082,00 € |
| | TOTALE | | | | | 5.082,00 € |

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza in materia di cittadinanza
Titolo: Keep calm and Debate

Dettagli modulo

| | |
|----------------------|----------------------|
| Titolo modulo | Keep calm and Debate |
|----------------------|----------------------|



| | |
|---------------------------------------|--|
| Descrizione modulo | Il debate è un confronto di opinioni, regolato da modalità specifiche tra interlocutori che sostengono una tesi a favore e una contro. La metodologia didattica prevede che la posizione a favore o contro possa essere anche non condivisa dai partecipanti, che devono essere in grado di portare le argomentazioni adeguate, con regole di tempo e di correttezza, senza pregiudizi e prevaricazioni, nell'ascolto e nel rispetto delle opinioni altrui, dimostrando di possedere flessibilità mentale e apertura alle altrui visioni e posizioni. Gli esercizi di documentazione ed elaborazione critica del laboratorio, che i ragazzi svolgono per preparare un debate, insegnano loro l'importanza dell'imparare a imparare e del lifelong learning, perché nella società della conoscenza occorre costruire, gestire e aggiornare il proprio sapere in un mondo complesso. Per questo anche in ambito professionale la comunicazione e la gestione dei conflitti sono tecniche da imparare. Sostenere un dibattito ben regolato è una competenza chiave. |
| Data inizio prevista | 01/06/2021 |
| Data fine prevista | 31/08/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza in materia di cittadinanza |
| Sedi dove è previsto il modulo | BLIS011002 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Keep calm and Debate

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di cittadinanza

Titolo: lo aiuto te, tu aiuti me

Dettagli modulo

| | |
|----------------------|--------------------------|
| Titolo modulo | lo aiuto te, tu aiuti me |
|----------------------|--------------------------|



| | |
|---------------------------------------|---|
| Descrizione modulo | Il Service Learning è una proposta pedagogica che unisce il Service (la cittadinanza attiva, le azioni solidali, l'impegno in favore della comunità) con il Learning (lo sviluppo di competenze tanto sociali quanto, e soprattutto, disciplinari), affinché gli allievi possano sviluppare le proprie conoscenze e competenze attraverso un servizio solidale alla comunità. Le attività didattiche partono da situazioni problematiche reali e fanno sì che gli studenti siano parte attiva nel processo di apprendimento. La metodologia promuove l'ideazione di percorsi di apprendimento (learning) finalizzati alla realizzazione di un servizio (service), che soddisfi un bisogno vero e sentito sul territorio. Le iniziative intraprese prevedono sempre una stretta collaborazione con le istituzioni locali e puntano a stabilire un circolo virtuoso tra apprendimento in aula e servizio solidale. Le attività di Service Learning sono funzionali all'innalzamento dei livelli di competenza, al miglioramento dell'autostima, della motivazione allo studio, della partecipazione alle attività scolastiche e favoriscono l'acquisizione di comportamenti pro-sociali e di cittadinanza attiva. |
| Data inizio prevista | 01/06/2021 |
| Data fine prevista | 31/08/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza in materia di cittadinanza |
| Sedi dove è previsto il modulo | BLIS011002 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: lo aiuto te, tu aiuti me

| 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 | | 20 | 2.082,00 € |
| | TOTALE | | | | | 5.082,00 € |

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza imprenditoriale

Titolo: Sperimentiamo i microcontrollori

Dettagli modulo

| | |
|----------------------|----------------------------------|
| Titolo modulo | Sperimentiamo i microcontrollori |
|----------------------|----------------------------------|



| | |
|---------------------------------------|---|
| Descrizione modulo | Le attività consentiranno di arricchire i percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento (PCTO), attraverso modalità innovative di work based learning e di orientamento, centrati sullo studenti e sul riconoscimento dei propri talenti e della proprie vocazioni. Il microcontrollore è il componente elettronico più utilizzato per la realizzazione di schede elettroniche per il controllo di qualsiasi dispositivo sia di tipo industriale che di uso comune. Questo corso si propone di dare una visione più ampia e corretta possibile sulle caratteristiche fondamentali dei microcontrollori HCS08QG8 e MC9S08GT60A sia dal punto di vista hardware che firmware e della possibilità di interfacciamento con altri dispositivi. |
| Data inizio prevista | 01/06/2021 |
| Data fine prevista | 31/08/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza imprenditoriale |
| Sedi dove è previsto il modulo | BLIS011002 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Sperimentiamo i microcontrollori

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza imprenditoriale

Titolo: SPERIMENTIAMO L'AUTOMAZIONE INDUSTRIALE CON I CONTROLLORI A LOGICA PROGRAMMABILE (PLC)

Dettagli modulo

| | |
|-----------------------------|---|
| Titolo modulo | SPERIMENTIAMO L'AUTOMAZIONE INDUSTRIALE CON I CONTROLLORI A LOGICA PROGRAMMABILE (PLC) |
| Descrizione modulo | Le attività consentiranno di arricchire i percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento (PCTO), attraverso modalità innovative di work based learning e di orientamento, centrati sullo studenti e sul riconoscimento dei propri talenti e della proprie vocazioni. |
| Data inizio prevista | 01/06/2021 |
| Data fine prevista | 31/08/2022 |



| | |
|---------------------------------------|--|
| Tipo Modulo | Competenza imprenditoriale |
| Sedi dove è previsto il modulo | BLIS011002 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SPERIMENTIAMO L'AUTOMAZIONE INDUSTRIALE CON I CONTROLLORI A LOGICA PROGRAMMABILE (PLC)

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza imprenditoriale

Titolo: LA DOMOTICA IN PRATICA, 3 DIVERSE VIE

Dettagli modulo

| | |
|---------------------------------------|---|
| Titolo modulo | LA DOMOTICA IN PRATICA, 3 DIVERSE VIE |
| Descrizione modulo | Le attività consentiranno di arricchire i percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento (PCTO), attraverso modalità innovative di work based learning e di orientamento, centrati sullo studenti e sul riconoscimento dei propri talenti e della proprie vocazioni. |
| Data inizio prevista | 01/06/2021 |
| Data fine prevista | 31/08/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza imprenditoriale |
| Sedi dove è previsto il modulo | BLIS011002 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: LA DOMOTICA IN PRATICA, 3 DIVERSE VIE



| 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 | | 20 | 2.082,00 € |
| | TOTALE | | | | | 5.082,00 € |

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza imprenditoriale

Titolo: 'SCOPRIAMOCI PICCOLI IMPRENDITORI'

Dettagli modulo

| | |
|---------------------------------------|--|
| Titolo modulo | 'SCOPRIAMOCI PICCOLI IMPRENDITORI' |
| Descrizione modulo | Il laboratorio inizia attraverso un brainstorming per l'individuazione e selezione di idee da sviluppare concretamente con definizione di punti di forza e punti di debolezza per ogni idea per favorire l'emersione di ruoli e personalità. Ogni gruppo di lavoro verrà strutturato con un project-manager chiamato a coordinare le altre figure alle quali saranno assegnate mansioni specifiche. Sono previsti anche giochi di ruolo basati sull'organizzazione di un'impresa o un gruppo di lavoro, per far emergere i fattori che intervengono sull'efficienza e l'efficacia di un gruppo di lavoro come ambiente, comunicazione interna, chiarezza dei ruoli, etc., oltre ad esercizi per confrontare diverse modalità di lavoro (es. lavoro individuale, competitivo o cooperativo) o per rafforzare l'idea di gruppo e di interdipendenza (es. camminata di gruppo) o per confrontare le modalità di project-management di diversi gruppi. |
| Data inizio prevista | 01/06/2021 |
| Data fine prevista | 31/08/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza imprenditoriale |
| Sedi dove è previsto il modulo | BLIS011002 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: 'SCOPRIAMOCI PICCOLI IMPRENDITORI'

| 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 | | 20 | 2.082,00 € |



TOTALE

5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Titolo: Vela, velocità e tecnologia

Dettagli modulo

| | |
|---------------------------------------|--|
| Titolo modulo | Vela, velocità e tecnologia |
| Descrizione modulo | <p>L'impatto che l'attività sportiva ha sui giovani è ampiamente sottovalutato e lo è ancora di più se si considerano gli effetti positivi, in termini di riabilitazione e recupero della socializzazione, che l'attività sportiva svolge sulle persone disabili e in condizione di svantaggio sociale. Per quanto possibile, le attività saranno a contatto con l'ambiente naturale.</p> <p>La proposta didattica, che sarà svolta nel rispetto delle norme anti-Covid, intende favorire attraverso le pratiche motorie e sportive il miglioramento del livello di socializzazione, la riduzione dello stress e dell'ansia attraverso il movimento corporeo, favorire la percezione dell'altro, insegnando a leggere i movimenti degli avversari, a comprenderne le intenzioni e a regolarsi di conseguenza. In ogni caso, nella scelta dello sport è necessario iniziare dagli interessi del bambino o dell'adolescente.</p> |
| Data inizio prevista | 01/06/2021 |
| Data fine prevista | 31/08/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale |
| Sedi dove è previsto il modulo | BLIS011002 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Vela, velocità e tecnologia

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale



Titolo: La città ideale e la città industriale

Dettagli modulo

| | |
|---------------------------------------|---|
| Titolo modulo | La città ideale e la città industriale |
| Descrizione modulo | Laboratorio di architettura: confronti ed evoluzioni urbanistiche connesse allo sviluppo delle attività commerciali e sociali sia all'interno dell'abitato principale che delle periferie successivamente costruite. Le due città che verranno prese ad esempio, e se possibile visitate all'interno del progetto, sono Pienza e Crespi d'Adda, realizzate in due differenti periodi storici: la prima dei primi del '400 (con i vari architetti che si sono susseguiti per progettazione) e la seconda di fine '800. |
| Data inizio prevista | 01/06/2021 |
| Data fine prevista | 31/08/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale |
| Sedi dove è previsto il modulo | BLIS011002 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: La città ideale e la città industriale

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

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Titolo: L'arte di vedere

Dettagli modulo

| | |
|----------------------|------------------|
| Titolo modulo | L'arte di vedere |
|----------------------|------------------|



| | |
|---------------------------------------|---|
| Descrizione modulo | Il laboratorio intende fornire agli studenti gli strumenti per poter leggere e interpretare un'opera d'arte contemporanea, anche attraverso la sua riproducibilità e reinterpretazione in chiave creativa. La metodologia utilizzata favorisce un rapporto dinamico con l'arte, attraverso visite guidate per l'analisi diretta delle opere esposte nei musei, nelle mostre o in altri luoghi del territorio, per un coinvolgimento attivo e immersivo dello studente, offrendo anche la possibilità di riprodurle, in modo originale, utilizzando tecniche e strumenti digitali. |
| Data inizio prevista | 01/06/2021 |
| Data fine prevista | 31/08/2022 |
| Tipo Modulo | Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale |
| Sedi dove è previsto il modulo | BLIS011002 |
| Numero destinatari | 20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: L'arte di vedere

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



Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

| Progetto | Costo |
|------------------------|--------------------|
| R_estate con.... | € 99.358,00 |
| TOTALE PROGETTO | € 99.358,00 |

| | |
|--|--|
| Avviso | 0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità (Piano 1052967) |
| Importo totale richiesto | € 99.358,00 |
| Massimale avviso | € 100.000,00 |
| Num. Prot. Delibera collegio docenti | |
| Data Delibera collegio docenti | - |
| Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto | |
| Data Delibera consiglio d'istituto | - |
| Data e ora inoltro | 21/05/2021 08:09:54 |
| Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo/rendiconto 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 |
|------------------------------|---|------------|-----------|
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza alfabetica funzionale: <u>Librar..si</u> | € 5.082,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza multilinguistica: <u>La storia in CLIL</u> | € 5.082,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Chimica e industria: un legame inscindibile</u> | € 5.082,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Pratichiamo il virtuale</u> | € 5.082,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza digitale: <u>Coding</u> | € 5.082,00 | |



| | | | |
|---------------------------------|---|--------------------|---------------------|
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza digitale: <u>Unity e le basi della programmazione di videogiochi</u> | € 5.082,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza digitale: <u>STAMPA 3D</u> | € 5.082,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza digitale: <u>Progettazione e realizzazione 3D di oggetti MODA</u> | € 5.082,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza digitale: <u>Droni e fotogrammetria</u> | € 5.082,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza digitale: <u>IL MAKING DELL' OCCHIALE</u> | € 5.082,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza in materia di cittadinanza: <u>Keep calm and Debate</u> | € 5.082,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza in materia di cittadinanza: <u>Io aiuto te, tu aiutami me</u> | € 5.082,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza imprenditoriale: <u>Sperimentiamo i microcontrollori</u> | € 5.082,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza imprenditoriale: <u>SPERIMENTIAMO L'AUTOMAZIONE INDUSTRIALE CON I CONTROLLORI A LOGICA PROGRAMMABILE (PLC)</u> | € 5.082,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza imprenditoriale: <u>LA DOMOTICA IN PRATICA, 3 DIVERSE VIE</u> | € 5.082,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza imprenditoriale: <u>'SCOPRIAMOCI PICCOLI IMPRENDITORI'</u> | € 5.082,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Vela, velocità e tecnologia</u> | € 6.482,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>La città ideale e la città industriale</u> | € 6.482,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>L'arte di vedere</u> | € 5.082,00 | |
| | Totale Progetto "R_estate con...." | € 99.358,00 | |
| | TOTALE CANDIDATURA | € 99.358,00 | € 100.000,00 |