

AVVISO - 112894, 11/05/2026, FSE+, Piano Estate 2026-2027

CANDIDATURA N. 34147

ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	IIS "SEGATO "
Codice meccanografico	BLIS011002
Tipo istituto	ISTITUTO SUPERIORE
Indirizzo	VIA J. TASSO,11
Provincia	BELLUNO
Comune	BELLUNO
CAP	32100
Telefono	0437940159
Email	BLIS011002@istruzione.it
Sito web	https://www.segatobrustolon.edu.it
Numero Alunni	891
Plessi	BLIS011002 BLRI01101N BLTF01101E

Il file è organizzato in 'Riepilogo candidatura' e a seguire i progetti con i relativi moduli.

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2026-2027
Istituto	BLIS011002 - IIS "SEGATO "
Codice candidatura	34147
Importo totale richiesto	€ 78.780,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	5
Data Delibera Collegio docenti	19/05/2026
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	19
Data Delibera Consiglio d'istituto	28/05/2026

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - Segato Open Labs	€ 78.780,00
TOTALE PROGETTI	€ 78.780,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Power your creativity up! 1	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Power your creativity up! - Scuola Supersuonika	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	Summer Sport & Team Building 1	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria; sport, gioco didattico	Summer Sport & Team Building - Reyer School Cup	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	Skill Up! – Fondamenta per il successo 1	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Segato Tech & Skill Lab - Visione e Spazio: Capire e Disegnare la Realtà	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Segato Tech & Skill Lab 4	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Segato Tech & Skill Lab 3	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Skill Up! – Fondamenta per il successo - STEAM Hub	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Segato Tech & Skill Lab 1	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Segato Tech & Skill Lab 2	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Digital Literacy & Innovation 1	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Digital Literacy & Innovation 2	€ 6.060,00
TOTALE MODULI			€ 78.780,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Segato Open Labs

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	
	ESO4.6.A4.A - Segato Open Labs

Descrizione	Il progetto "Segato Open LABS" amplia e sostiene l'offerta formativa dell'Istituto, in particolare durante il periodo estivo, attraverso azioni mirate al potenziamento degli apprendimenti e al contrasto della dispersione. In perfetta conformità con la Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea del 22 maggio 2018, tutte le attività progettate fanno esplicito riferimento alle 8 competenze chiave per l'apprendimento permanente, con l'obiettivo di: - Rafforzare i livelli di base e le competenze chiave; - Sostenere la motivazione allo studio con metodologie innovative, proattive e stimolanti; - Promuovere la dimensione relazionale e il benessere dello studente. Il cuore di Segato Open LABS risiede in una spiccata multidisciplinarietà che supera la logica dei compartimenti stagni, interconnettendo l'area STEM, l'ambito umanistico e linguistico. Un focus strategico è dedicato allo sviluppo delle competenze digitali in linea con il quadro europeo DigCompEdu, integrando moduli all'avanguardia sull'utilizzo critico e consapevole dell'Intelligenza Artificiale (IA) come strumento di apprendimento e cittadinanza digitale. La didattica si basa su metodologie attive e cooperative (learning by doing), valorizzando il protagonismo degli studenti in setting flessibili, aule modulari o contesti immersivi e all'aperto, in sinergia con le realtà culturali, sociali ed economiche del territorio. Per contrastare il disagio relazionale e favorire la crescita armonica, il progetto punta fortemente sul potenziamento del benessere personale. Questo obiettivo viene perseguito attraverso: - Attività sportive e motorie: volte a promuovere il fair play, il lavoro di squadra, uno stile di vita sano e l'inclusione; - Attività creative e laboratoriali: pensate per stimolare l'espressione di sé, la lateralità del pensiero e la valorizzazione dei talenti personali in un clima sereno e accogliente. L'attivazione di questo piano si rende necessaria data l'assenza di finanziamenti dedicati per i precedenti piani estate. L'Istituto non ha aderito alle passate edizioni poiché la struttura organizzativa e amministrativa è stata interamente impegnata nella complessa e massiva realizzazione di ben 8 finanziamenti PNRR. Questo PON Estate rappresenta quindi la leva fondamentale per garantire continuità all'azione educativa estiva, offrendo percorsi gratuiti e inclusivi che altrimenti non avrebbero copertura finanziaria. La scuola vanta una solida esperienza nella gestione di fondi
--------------------	--

	strutturali, dimostrata da una serie storica di successo per un totale autorizzato di € 470.554,29, che garantisce l'efficacia gestionale anche per il nuovo piano: 2024: PCTO all'estero (Competenze transnazionali); 2021: Apprendimento e Socialità (Contrasto alla dispersione); 2021: Digital Board (Trasformazione digitale aule); 2020: Supporto libri di testo (Diritto allo studio); 2018: FSE Inclusione e lotta sociale (Equità e integrazione); 2017: Competenze di base / Laboratori innovativi (Didattica pratica); 2015: Ampliamento rete / Ambienti digitali (Infrastruttura tecnologica). L'esperienza accumulata nella gestione di questo budget storico e degli 8 progetti PNRR assicura la massima efficienza amministrativa e la qualità pedagogica di Segato Open LABS.
Codice CUP	F34D26002870007
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Numero moduli	13
Importo richiesto	€ 78.780,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	252576 - Power your creativity up! 1
Descrizione	Il modulo si configura come un incubatore artistico ed espressivo in cui teatro, cinema, fumetto e musica diventano i linguaggi d'elezione per stimolare il potenziale ideativo degli studenti. Attraverso una didattica fortemente laboratoriale ed esperienziale, i partecipanti saranno guidati nella co-progettazione e realizzazione di prodotti creativi (brevi performance, cortometraggi, storyboard, composizioni musicali). Abbandonando la logica della fruizione passiva, il percorso mette al centro il "saper fare" e la collaborazione, offrendo a ciascuno la possibilità di esprimere il proprio talento in un contesto stimolante e non giudicante. In piena coerenza con la Raccomandazione del Consiglio dell'UE del 2018, il laboratorio è specificamente progettato per consolidare le macro-competenze trasversali e personali, con particolare focus su: •Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: stimolando l'autoconsapevolezza, la gestione del tempo e dei processi di apprendimento autonomi e di gruppo; •Competenza imprenditoriale (Spirito di iniziativa): traducendo le idee in azioni concrete attraverso la pianificazione, la gestione del progetto creativo e la capacità di problem solving di fronte a sfide tecniche e artistiche; •Socialità e inclusione: promuovendo l'integrazione di alunni in condizioni di svantaggio o disabilità, valorizzando la diversità come risorsa e potenziando l'empatia attraverso il lavoro di squadra. Coerenza con il PTOF e continuità progettuale Le attività del modulo si sviluppano in perfetta coerenza e continuità con le esperienze pregresse realizzate dall'Istituto grazie ai Fondi Comunitari e si integrano sinergicamente con i progetti di ampliamento dell'offerta formativa inseriti nel PTOF. Questa continuità strutturale consente di capitalizzare le competenze dei docenti e le risorse strumentali della scuola, trasformando il periodo estivo in un'officina di cittadinanza attiva in cui l'arte e la cultura digitale (anche in ottica DigCompEdu) diventano strumenti di crescita personale e relazionale.
Data inizio prevista	10/06/2026

Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BLIS011002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Power your creativity up! 1

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	252586 - Power your creativity up! - Scuola Supersuonika

Descrizione

Il modulo si configura come un incubatore artistico ed espressivo d'eccellenza, in cui la musica diventa il linguaggio privilegiato per consolidare la socialità e il senso di appartenenza, nonché per valorizzare i talenti degli studenti a 360°, anche in un'ottica orientante. Partendo dalla solida esperienza del progetto "Scuola Supersuonika", ormai pilastro pluriennale del PTOF, si prevede di realizzare la proposta nell'a.s. 2026/27, coniugandola con l'accoglienza dei nuovi alunni: specie nel 2025/26 moltissime sono state le adesioni tra gli studenti delle classi prime e si prevede di rendere il progetto uno degli strumenti per accogliere e integrare i nuovi iscritti nella comunità scolastica, anticipando l'avvio delle attività all'autunno. L'obiettivo è trasformare l'attività ludico-aggregativa in un'officina di crescita relazionale, con un'attenzione prioritaria agli alunni con disabilità o in condizioni di svantaggio socio-culturale. Abbandonando la logica della fruizione passiva, il laboratorio mette al centro il "saper fare" (learning by doing) in un contesto stimolante e non giudicante, dove studenti e personale della scuola collaborano (scaffolding) in uno spirito di reale condivisione tra pari. Centrali saranno anche il cooperative learning e il peer tutoring, poiché gli alunni che hanno già fatto parte della band e/o praticano già uno strumento saranno centrali nelle relazioni e nella crescita artistica del gruppo.

La proposta integra tre direttrici formative coerenti con le raccomandazioni UE:

Linguaggi e Narrazione: riprendendo gli stimoli offerti dal laboratorio "Dialoghi sonori" (Scuola Futura Sanremo Next Gen), gli studenti esploreranno il confine tra parola e suono. Attraverso l'attenzione per i testi, impareranno come il ritmo possa farsi racconto, potenziando le competenze linguistiche e l'autoconsapevolezza.

Pratica Strumentale e Spirito di Iniziativa: il modulo potrà prevedere la creazione di composizioni e/o arrangiamenti originali per una festa-concerto finale, attraverso l'organizzazione della quale questa attività allenerà anche la competenza imprenditoriale, stimolando la capacità di tradurre idee in azioni concrete e il problem solving di fronte a sfide tecniche.

Cittadinanza attiva: facendo tesoro dell'esperienza dell'iniziativa del PNRR Missione 4 "Scuola Futura" per il 50° del Terremoto del Friuli, cui l'istituto ha aderito, nonché dell'interesse che gli studenti hanno dimostrato spontaneamente per i temi dei diritti umani e dell'impegno civico (non da ultimo con la scelta dei brani e delle immagini da presentare alla platea dei compagni in occasione della festa di fine anno), il progetto continuerà a coniugare musica

	e riflessione etica sui nodi cruciali della contemporaneità per fare dell'iniziativa anche un'occasione di crescita e maturazione per tutti gli studenti coinvolti.
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BLIS011002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Power your creativity up! - Scuola Supersuonika

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria; sport, gioco didattico
Titolo modulo	252549 - Summer Sport & Team Building 1

Descrizione	Attività e approccio metodologico Il modulo prevede la realizzazione di attività outdoor e tornei sportivi specificamente progettati per rafforzare il senso di appartenenza alla comunità scolastica e favorire l'inclusione. L'impatto che l'attività motoria ha sui giovani è di fondamentale importanza, in particolare se si considerano gli straordinari effetti positivi in termini di riabilitazione, benessere psicofisico e recupero della socializzazione che lo sport esercita sugli alunni con disabilità o in condizioni di svantaggio sociale e culturale. Per valorizzare appieno questo potenziale, le attività saranno svolte, per quanto possibile, a diretto contatto con l'ambiente naturale, sfruttando le potenzialità dell'outdoor education. Obiettivi didattici e relazionali La proposta intende utilizzare le pratiche motorie e sportive come leva per: •Migliorare i livelli di socializzazione e cooperazione, sviluppando dinamiche di team building; •Ridurre lo stress e l'ansia attraverso il movimento corporeo e la scarica emotiva positiva; •Favorire la percezione dell'altro, insegnando a leggere i movimenti dei compagni e degli avversari, a comprenderne le intenzioni, a rispettare le regole e a regolare il proprio comportamento di conseguenza. La progettazione didattica metterà al centro lo studente: nella scelta delle discipline e delle attività si partirà infatti dagli interessi e dalle inclinazioni reali degli adolescenti coinvolti. Coerenza con il PTOF e continuità progettuale I moduli attivati all'interno di "Summer Sport & Team Building" sono sviluppati in piena coerenza e continuità con le esperienze pregresse realizzate dall'Istituto grazie ai Fondi Comunitari (con particolare riferimento ai precedenti PON volti al contrasto della dispersione e al recupero della socialità). Inoltre, le attività si integrano perfettamente e danno continuità ai progetti di ampliamento dell'offerta formativa già inseriti nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF) dell'istituto. Questa sinergia garantisce che l'azione estiva non sia un intervento isolato, ma si configuri come il naturale e virtuoso proseguimento del curriculum scolastico, consolidando un modello educativo incentrato sullo sviluppo delle competenze relazionali, sulla cultura del fair play e sull'inclusione a 360 gradi.
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027

Sede dove è previsto il modulo	BLIS011002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Summer Sport & Team Building 1

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria; sport, gioco didattico
Titolo modulo	252560 - Summer Sport & Team Building - Reyer School Cup

Descrizione	Vista l'elevata partecipazione della popolazione studentesca alle iniziative sportive realizzate dalla scuola e la presenza di numerosi studenti-atleti tra i nostri alunni, l'Istituto intende proporre all'interno del Piano Estate 2026 "Segato Open Labs" anche un modulo dedicato alla "Reyer School Cup", concepito non solo come attività atletica, ma come un ecosistema educativo volto a rafforzare il senso di appartenenza alla comunità scolastica. L'impatto dell'attività motoria sui giovani è considerato un asse strategico della nostra offerta formativa, per i suoi straordinari effetti sul benessere psicofisico e sulla socializzazione, specialmente per gli alunni con disabilità o in condizioni di svantaggio socio-culturale. Il progetto è esplicitamente progettato per essere aperto a tutta la popolazione scolastica, senza limiti di categoria o di sesso, garantendo un'inclusione a 360 gradi. Metodologia Multidisciplinare e Sviluppo delle Competenze La proposta integra tre pilastri formativi coerenti con gli obiettivi prioritari del PTOF: Potenziamento Motorio e Team Building: Allenamenti estivi e autunnali finalizzati alla partecipazione al torneo scolastico regionale. Attraverso la pratica del basket, si intendono sviluppare dinamiche di cooperazione, rispetto delle regole e gestione della scarica emotiva positiva, riducendo stress e ansia. Competenze Digitali e Media Literacy: In piena coerenza con l'obiettivo PTOF di sviluppo delle competenze digitali e uso critico dei social network, il modulo prevede l'individuazione di un Social Media Manager e il coinvolgimento degli studenti, che saranno protagonisti nella produzione di contenuti multimediali (foto, video, articoli) per i canali ufficiali, imparando a gestire l'immagine pubblica della squadra. Espressione Creativa e Cittadinanza Attiva: La preparazione di coreografie artistiche e l'organizzazione della tifoseria proattiva per il Qualification Round di Belluno fungono da leva per l'aggregazione creativa e la percezione dell'altro, trasformando il supporto sportivo in un esercizio di accoglienza e fair play. Coerenza con il PTOF e Continuità Progettuale. La proposta si pone in continuità con la progettualità realizzata nell'a.s. 2025/26, che ha visto il nostro istituto aderire alla Reyser School Cup, il torneo scolastico di pallacanestro, organizzato dall'Umana Reyser, che ci ha inseriti in una rete di 64 istituti superiori del territorio veneto, per fare della scuola una "comunità attiva aperta al territorio". Ma numerose sono da sempre le iniziative di ampliamento dell'Offerta Formativa promosse dal Dipartimento di
--------------------	--

	Educazione Motoria, tra cui il consolidato progetto "Integralmente Sport e Cultura" dell'Istituto, che da anni promuove l'integrazione e la resilienza anche attraverso lo sport adattato e la collaborazione con enti territoriali.
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BLIS011002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Summer Sport & Team Building - Reyer School Cup

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	282269 - Digital Literacy & Innovation 1

Descrizione

1. Obiettivi.

Il modulo persegue l'obiettivo di potenziare l'alfabetizzazione digitale avanzata, il pensiero computazionale e la padronanza delle tecnologie emergenti negli studenti, in piena coerenza con le ultime indicazioni del Ministero dell'Istruzione sul potenziamento delle competenze legate all'Intelligenza Artificiale e con il framework europeo DigComp 2.2. L'azione formativa mira a sviluppare una comprensione profonda, critica ed etica degli algoritmi e delle logiche di programmazione, rendendo gli allievi capaci non solo di utilizzare in modo consapevole i nuovi strumenti tecnologici, ma anche di governare la logica del codice per finalità di problem solving e ottimizzazione. In linea con la riforma dei percorsi tecnici e professionali della filiera produttiva, l'obiettivo centrale è dotare gli studenti di quelle competenze tecnologiche e di sviluppo software d'avanguardia indispensabili per rispondere ai bisogni di innovazione espressi dalle aziende del territorio, incrementando in modo significativo la loro competitività e spendibilità nel mercato del lavoro del futuro.

2. Contenuti e Attività

Le attività didattiche si articolano lungo percorsi modulari e laboratoriali incentrati sull'esplorazione e l'applicazione di logiche computazionali avanzate, linguaggi di programmazione e modelli di intelligenza artificiale. Gli studenti affronteranno:

- L'analisi dei flussi di dati, lo studio dell'architettura elementare dei sistemi algoritmici e la logica del software.
- La progettazione, la scrittura e il debugging di codice applicato alla risoluzione di problemi complessi, simulando scenari reali ispirati alle dinamiche tecnologiche e produttive locali.
- Esercitazioni pratiche sull'uso di piattaforme digitali evolute e ambienti di sviluppo assistiti da strumenti intelligenti, finalizzate a comprendere i meccanismi di predizione, automazione e gestione dei processi informativi.
- Focus specifici dedicati alla cittadinanza digitale, all'uso etico, sicuro e responsabile dei dati, e all'impatto socio-economico delle tecnologie basate su intelligenza artificiale nel mondo professionale contemporaneo.

3. Metodologia didattica

La metodologia si distacca dalla didattica trasmissiva per adottare l'impianto strategico dei laboratori aperti e del "TeachingLab" d'Istituto, fondato sull'apprendimento attivo, autentico e di realtà. Attraverso lo sviluppo di project work sfidanti e metodologie di programmazione e sviluppo cooperativo (cooperative learning), gli studenti lavoreranno in team per ideare soluzioni software e

	logiche applicate a problemi reali. Le attività faranno perno sul concetto di "Laboratorio Diffuso 4.0", sfruttando setting flessibili, strumenti di sviluppo avanzati e simulazioni in contesti operativi che riproducono le logiche di ottimizzazione dei sistemi e dei flussi digitali in uso nel tessuto industriale e dei servizi del territorio. 4. Risultati attesi Al termine del percorso si prevede che gli studenti abbiano acquisito: - Competenza nell'applicazione di soluzioni digitali, logiche di coding e strumenti algoritmici a contesti operativi e tecnologici. - La capacità di analizzare in modo critico la struttura di un software o l'output di un sistema automatizzato/predittivo, riconoscendone limiti ed implicazioni etiche. - Un potenziamento delle soft skills (lavoro in squadra, flessibilità, pensiero progettuale e attitudine all'apprendimento continuo), considerate strategiche dal PTOF per l'inserimento nei contesti organizzativi aziendali. - Una maggiore motivazione verso le discipline STEM e una accresciuta consapevolezza orientativa rispetto alle reali richieste professionali e di filiera espresse dal sistema produttivo bellunese.
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BLIS011002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Digital Literacy & Innovation 1

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	282081 - Skill Up! – Fondamenta per il successo 1
Descrizione	Il modulo si configura come un percorso intensivo per l'apprendimento della lingua inglese all'interno di un'esperienza viva, dinamica e fortemente coinvolgente. L'iniziativa mira a sviluppare le competenze orali e la sicurezza di sé nel comunicare in una lingua straniera, abbattendo le barriere emotive e la timidezza che spesso limitano gli studenti. Attraverso un approccio di "full immersion", i partecipanti saranno stimolati ad attivare le conoscenze linguistiche pregresse in contesti nuovi, sfidanti, reali promuovendo al contempo inclusione, socialità e il recupero della motivazione, fondamentale specialmente per gli alunni in condizione di svantaggio o a rischio dispersione. Le metodologie adottate saranno di tipo attivo e collaborativo, progettate per stimolare il pensiero critico e il teamwork, come: laboratori di drama e role-Play: gli studenti potranno essere protagonisti di scenari narrativi complessi in lingua inglese. problem-solving e dibattito: attività mirate a sviluppare le soft skills più richieste, in cui i ragazzi devono cooperare per risolvere compiti autentici (authentic tasks), negoziando significati e soluzioni esclusivamente in lingua. Per quanto possibile, si cercherà di prevedere momenti in cui gli studenti saranno suddivisi in gruppi di livello omogenei, per garantire l'attenzione individuale e massimizzare l'efficacia dell'intervento in rapporto ai bisogni educativi di ciascun corsista, assicurando un ambiente sicuro e non giudicante dove l'errore è considerato una tappa fondamentale dell'apprendimento. Il progetto risponde direttamente agli obiettivi strategici dell'IIS "Segato", che individua nel rafforzamento dell'inglese una priorità assoluta per ridurre il divario evidenziato dai dati INVALSI rispetto ai benchmark regionali; inoltre è in coerenza e continuità con le iniziative di internazionalizzazione messe in atto dalla scuola (Erasmus+, eTwinning, MOVE), nonché con le azioni realizzate con risorse PNRR per lo sviluppo di competenze multilinguistiche.
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BLIS011002

Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Skill Up! – Fondamenta per il successo 1

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	282175 - Segato Tech & Skill Lab - Visione e Spazio: Capire e Disegnare la Realtà

Descrizione	Il progetto ha lo scopo di consolidare e potenziare le conoscenze di disegno tecnico attraverso un percorso olistico e multidisciplinare che colleghi gli argomenti studiati a scuola alla realtà quotidiana e al mondo del lavoro, per un apprendimento autentico connesso allo studio di casi. Spesso infatti il disegno tecnico viene percepito dagli studenti come una disciplina esclusivamente teorica; il percorso proposto intende invece mostrare come esso rappresenti uno strumento fondamentale in numerosi ambiti professionali e nella progettazione di oggetti, edifici e spazi che fanno parte della vita di tutti i giorni. Attraverso attività guidate, osservazioni, esempi concreti e semplici esercitazioni, gli studenti avranno modo di comprendere come le regole della rappresentazione grafica vengano applicate nella progettazione reale: dalla costruzione di un edificio alla realizzazione di un oggetto di design, dalla progettazione di componenti meccanici fino all'organizzazione degli spazi interni. Il percorso sarà orientato soprattutto al rafforzamento delle basi teoriche del disegno tecnico, con particolare attenzione alla capacità di leggere, interpretare e rappresentare correttamente forme e oggetti nello spazio. Gli studenti saranno accompagnati nella comprensione del linguaggio grafico come mezzo universale di comunicazione tecnica, utilizzato da professionisti quali architetti, geometri, designer, ingegneri e tecnici specializzati. Partendo dagli argomenti affrontati durante l'anno scolastico gli alunni potranno riflettere sull'utilità concreta di tali competenze e sul loro impiego nei diversi settori lavorativi. Saranno inoltre presentati esempi pratici e casi reali che permetteranno di collegare le conoscenze teoriche a situazioni autentiche e vicine all'esperienza degli studenti. Il progetto mira anche a sviluppare precisione, capacità di osservazione, organizzazione del lavoro e attenzione ai dettagli, competenze trasversali importanti non solo in ambito scolastico ma anche nel futuro percorso formativo e professionale degli studenti. L'approccio adottato sarà graduale e inclusivo, favorendo la partecipazione attiva, il confronto e la collaborazione tra pari, in un contesto laboratoriale sereno e motivante, particolarmente adatto agli studenti a rischio dispersione scolastica.
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027

Sede dove è previsto il modulo	BLIS011002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Segato Tech & Skill Lab - Visione e Spazio: Capire e Disegnare la Realtà

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	282374 - Segato Tech & Skill Lab 4

Descrizione	Il modulo (4^a ed.) potenzierà le competenze scientifico-tecnologiche e tecnico-professionali d'indirizzo degli studenti: un'azione strategica di contrasto alla dispersione scolastica, al drop-out e alla demotivazione. Forte dell'esperienza maturata dall'Istituto nell'apprendimento in situazione e nell'integrazione con il mondo del lavoro (attivazione dell'apprendistato duale, esperienze di FSL e numerosi progetti per l'ampliamento dell'O.F.), l'intervento intende accrescere l'occupabilità degli allievi e rispondere ai fabbisogni professionali del territorio. Attraverso una chiara vision orientante e un approccio applicato, l'azione punta a consolidare sia le hard skills d'indirizzo sia le competenze trasversali (problem solving, spirito d'iniziativa). Il contesto laboratoriale e motivante permetterà di valorizzare le eccellenze e recuperare le fragilità. I percorsi aiuteranno poi a proiettare gli studenti verso i successivi step formativi del territorio, come i profili di alta specializzazione della filiera terziaria degli ITS Academy, con cui l'istituto ha una collaborazione pluriennale. Le attività didattiche, da svolgersi al pomeriggio e durante le pause didattiche, simulano le reali fasi del ciclo ideativo, progettuale e di sviluppo manifatturiero o industriale. Gli studenti saranno coinvolti in percorsi modulari flessibili che integrano: - Ideazione e Concepting: analisi del problema tecnico o della linea estetica, sviluppo del pensiero progettuale, ricerca visiva e studio di fattibilità in chiave di sostenibilità e innovazione di prodotto o di processo. - Progettazione e Design applicato: utilizzo di strumenti geometrico-tecnici, tavoli da disegno o software dedicati per la modellazione tridimensionale, lo sviluppo del cartamodello o della componente funzionale, l'analisi strutturale e lo studio delle specifiche dei materiali o dei componenti idonei. - Prototipazione, Confezionamento e Testing: attività pratiche di realizzazione, assemblaggio tecnico, lavorazione meccanica o confezione sartoriale, manutenzione, fitting o configurazione hardware di modelli fisici, manufatti di varia natura e soluzioni di sistema, verificandone sul campo la conformità o la rispondenza ai requisiti specifici richiesti. Il percorso adotta una metodologia spiccatamente laboratoriale ed esperienziale fondata sull'apprendimento attivo, autentico e di realtà ("imparare facendo"). Le attività didattiche si strutturano secondo il modello del "Laboratorio Diffuso" e del project working d'officina o di atelier. Gli studenti, divisi in piccoli gruppi operativi, affronteranno sfide tecnologiche, artigianali o creative reali favorendo la collaborazione tra pari (peer education) e la co-
--------------------	--

	progettazione in équipe. L'azione didattica valorizzerà i moderni ambienti formativi e le dotazioni tecnologiche avanzate potenziate grazie alle risorse PNRR e frutto di una vision di lungo periodo (cfr. progetti PON 2014/20); opererà in coerenza e continuità anche con gli investimenti strategici e la progettualità legata ai Fondi di Confin, che vogliono confermare l'istituto come polo di innovazione e competenza d'eccellenza. Alla fine si sarà conseguito: Il rafforzamento e il recupero delle competenze tecnico-scientifiche e professionali d'indirizzo, con impatto positivo su: motivazione allo studio, manualità e senso di autoefficacia. La capacità di governare un flusso di lavoro completo in sicurezza, dall'idea iniziale e dal design esecutivo fino al prototipo, al confezionamento del manufatto o alla soluzione finale del problema in esame. Lo sviluppo di competenze trasversali chiave, quali precisione esecutiva, lavoro in squadra, gestione del tempo e attitudine al problem solving in contesti operativi complessi. Maggiore consapevolezza di: opportunità professionali, filiera manifatturiera e percorsi di alta specializzazione post-diploma attivi sul territorio (per l'orientamento e la futura transizione verso il mondo del lavoro).
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BLIS011002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Segato Tech & Skill Lab 4

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	282373 - Segato Tech & Skill Lab 3

Descrizione

Il modulo (3^a ed.) potenzierà le competenze scientifico-tecnologiche e tecnico-professionali d'indirizzo degli studenti: un'azione strategica di contrasto alla dispersione scolastica, al drop-out e alla demotivazione. Forte dell'esperienza maturata dall'Istituto nell'apprendimento in situazione e nell'integrazione con il mondo del lavoro (attivazione dell'apprendistato duale, esperienze di FSL e numerosi progetti per l'ampliamento dell'O.F.), l'intervento intende accrescere l'occupabilità degli allievi e rispondere ai fabbisogni professionali del territorio. Attraverso una chiara vision orientante e un approccio applicato, l'azione punta a consolidare sia le hard skills d'indirizzo sia le competenze trasversali (problem solving, spirito d'iniziativa). Il contesto laboratoriale e motivante permetterà di valorizzare le eccellenze e recuperare le fragilità. I percorsi aiuteranno poi a proiettare gli studenti verso i successivi step formativi del territorio, come i profili di alta specializzazione della filiera terziaria degli ITS Academy, con cui l'istituto ha una collaborazione pluriennale.

Le attività didattiche, da svolgersi al pomeriggio e durante le pause didattiche, simulano le reali fasi del ciclo ideativo, progettuale e di sviluppo manifatturiero o industriale. Gli studenti saranno coinvolti in percorsi modulari flessibili che integrano:

- Ideazione e Concepting: analisi del problema tecnico o della linea estetica, sviluppo del pensiero progettuale, ricerca visiva e studio di fattibilità in chiave di sostenibilità e innovazione di prodotto o di processo.
- Progettazione e Design applicato: utilizzo di strumenti geometrico-tecnici, tavoli da disegno o software dedicati per la modellazione tridimensionale, lo sviluppo del cartamodello o della componente funzionale, l'analisi strutturale e lo studio delle specifiche dei materiali o dei componenti idonei.
- Prototipazione, Confezionamento e Testing: attività pratiche di realizzazione, assemblaggio tecnico, lavorazione meccanica o confezione sartoriale, manutenzione, fitting o configurazione hardware di modelli fisici, manufatti di varia natura e soluzioni di sistema, verificandone sul campo la conformità o la rispondenza ai requisiti specifici richiesti.

Il percorso adotta una metodologia spiccatamente laboratoriale ed esperienziale fondata sull'apprendimento attivo, autentico e di realtà ("imparare facendo"). Le attività didattiche si strutturano secondo il modello del "Laboratorio Diffuso" e del project working d'officina o di atelier. Gli studenti, divisi in piccoli gruppi operativi, affronteranno sfide tecnologiche, artigianali o creative reali favorendo la collaborazione tra pari (peer education) e la co-

	progettazione in équipe. L'azione didattica valorizzerà i moderni ambienti formativi e le dotazioni tecnologiche avanzate potenziate grazie alle risorse PNRR e frutto di una vision di lungo periodo (cfr. progetti PON 2014/20); opererà in coerenza e continuità anche con gli investimenti strategici e la progettualità legata ai Fondi di Confin, che vogliono confermare l'istituto come polo di innovazione e competenza d'eccellenza. Alla fine si sarà conseguito: Il rafforzamento e il recupero delle competenze tecnico-scientifiche e professionali d'indirizzo, con impatto positivo su: motivazione allo studio, manualità e senso di autoefficacia. La capacità di governare un flusso di lavoro completo in sicurezza, dall'idea iniziale e dal design esecutivo fino al prototipo, al confezionamento del manufatto o alla soluzione finale del problema in esame. Lo sviluppo di competenze trasversali chiave, quali precisione esecutiva, lavoro in squadra, gestione del tempo e attitudine al problem solving in contesti operativi complessi. Maggiore consapevolezza di: opportunità professionali, filiera manifatturiera e percorsi di alta specializzazione post-diploma attivi sul territorio (per l'orientamento e la futura transizione verso il mondo del lavoro).
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BLIS011002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Segato Tech & Skill Lab 3

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	282206 - Skill Up! – Fondamenta per il successo - STEAM Hub
Descrizione	In risposta all'esigenza di potenziare il successo scolastico e prevenire la dispersione, l'Istituto propone un modulo multidisciplinare che trasforma il recupero delle competenze disciplinari in un'esperienza di ricerca-azione attraverso percorsi laboratoriali STEAM di alto profilo. L'obiettivo è da un lato quello di migliorare l'autonomia, l'organizzazione dello studio e la motivazione di studenti a rischio dispersione, con un'attenzione prioritaria agli alunni con bisogni educativi speciali o in condizioni di svantaggio; dall'altro quello di consentire lo sviluppo di competenze attraverso l'acquisizione di nuove conoscenze e la sperimentazione di approcci laboratoriali integrati. Infatti i docenti supporteranno gli studenti nel rinforzo delle competenze in matematica, scienze e tecnologie, utilizzando compiti di realtà per rendere i saperi teorici immediatamente applicabili; ma gli studenti si troveranno anche ad affrontare sfide tecniche multidisciplinari che integrano le varie discipline, imparando a risolvere problemi complessi in piccoli gruppi di lavoro non giudicanti (cooperative learning). L'approccio olistico adottato per il modulo si pone in coerenza con la progettualità del Laboratorio Diffuso 4.0, uno dei principali elementi di innovazione del PTOF, e capitalizza le ingenti dotazioni acquisite tramite il PNRR Next Generation LABS e i precedenti bandi PON-FESR (Digital Board e laboratori STEM).
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BLIS011002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Skill Up! – Fondamenta per il successo - STEAM Hub

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	282272 - Digital Literacy & Innovation 2

Descrizione	In considerazione dell'ampio bacino di studenti cui il modulo si rivolge e dell'importanza strategica dell'IA per l'innovazione in ambito lavorativo, si propone un secondo modulo dedicato alla Digital Literacy & Innovation. 1. Obiettivi. Come il precedente anche questo persegue l'obiettivo di potenziare l'alfabetizzazione digitale avanzata, il pensiero computazionale e la padronanza delle tecnologie emergenti negli studenti, in piena coerenza con le ultime indicazioni del Ministero dell'Istruzione sul potenziamento delle competenze legate all'Intelligenza Artificiale e con il framework europeo DigComp 2.2. L'azione formativa mira a sviluppare una comprensione profonda, critica ed etica degli algoritmi e delle logiche di programmazione, rendendo gli allievi capaci non solo di utilizzare in modo consapevole i nuovi strumenti tecnologici, ma anche di governare la logica del codice per finalità di problem solving e ottimizzazione. In linea con la riforma dei percorsi tecnici e professionali della filiera produttiva, l'obiettivo centrale è dotare gli studenti di quelle competenze tecnologiche e di sviluppo software d'avanguardia indispensabili per rispondere ai bisogni di innovazione espressi dalle aziende del territorio, incrementando in modo significativo la loro competitività e spendibilità nel mercato del lavoro del futuro. 2. Contenuti e Attività Le attività didattiche si articolano lungo percorsi modulari e laboratoriali incentrati sull'esplorazione e l'applicazione di logiche computazionali avanzate, linguaggi di programmazione e modelli di intelligenza artificiale. Gli studenti affronteranno: - L'analisi dei flussi di dati, lo studio dell'architettura elementare dei sistemi algoritmici e la logica del software. - La progettazione, la scrittura e il debugging di codice applicato alla risoluzione di problemi complessi, simulando scenari reali ispirati alle dinamiche tecnologiche e produttive locali. - Esercitazioni pratiche sull'uso di piattaforme digitali evolute e ambienti di sviluppo assistiti da strumenti intelligenti, finalizzate a comprendere i meccanismi di predizione, automazione e gestione dei processi informativi. - Focus specifici dedicati alla cittadinanza digitale, all'uso etico, sicuro e responsabile dei dati, e all'impatto socio-economico delle tecnologie basate su intelligenza artificiale nel mondo professionale contemporaneo. 3. Metodologia didattica La metodologia si distacca dalla didattica trasmissiva per adottare
--------------------	--

	l'impianto strategico dei laboratori aperti e del "TeachingLab" d'Istituto, fondato sull'apprendimento attivo, autentico e di realtà. Attraverso lo sviluppo di project work sfidanti e metodologie di programmazione e sviluppo cooperativo (cooperative learning), gli studenti lavoreranno in team per ideare soluzioni software e logiche applicate a problemi reali. Le attività faranno perno sul concetto di "Laboratorio Diffuso 4.0", sfruttando setting flessibili, strumenti di sviluppo avanzati e simulazioni in contesti operativi che riproducono le logiche di ottimizzazione dei sistemi e dei flussi digitali in uso nel tessuto industriale e dei servizi del territorio. 4. Risultati attesi Al termine del percorso si prevede che gli studenti abbiano acquisito: - Competenza nell'applicazione di soluzioni digitali, logiche di coding e strumenti algoritmici a contesti operativi e tecnologici. - La capacità di analizzare in modo critico la struttura di un software o l'output di un sistema automatizzato/predittivo, riconoscendone limiti ed implicazioni etiche. - Un potenziamento delle soft skills (lavoro in squadra, flessibilità, pensiero progettuale e attitudine all'apprendimento continuo), considerate strategiche dal PTOF per l'inserimento nei contesti organizzativi aziendali. - Una maggiore motivazione verso le discipline STEM e una accresciuta consapevolezza orientativa rispetto alle reali richieste professionali e di filiera espresse dal sistema produttivo bellunese.
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BLIS011002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Digital Literacy & Innovation 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	282366 - Segato Tech & Skill Lab 1

Descrizione

Il modulo potenzierà le competenze scientifico-tecnologiche e tecnico-professionali d'indirizzo degli studenti: un'azione strategica di contrasto alla dispersione scolastica, al drop-out e alla demotivazione. Forte dell'esperienza maturata dall'Istituto nell'apprendimento in situazione e nell'integrazione con il mondo del lavoro (attivazione dell'apprendistato duale, esperienze di FSL e numerosi progetti per l'ampliamento dell'O.F.), l'intervento intende accrescere l'occupabilità degli allievi e rispondere ai fabbisogni professionali del territorio. Attraverso una chiara vision orientante e un approccio applicato, l'azione punta a consolidare sia le hard skills d'indirizzo sia le competenze trasversali (problem solving, spirito d'iniziativa). Il contesto laboratoriale e motivante permetterà di valorizzare le eccellenze e recuperare le fragilità. I percorsi aiuteranno poi a proiettare gli studenti verso i successivi step formativi del territorio, come i profili di alta specializzazione della filiera terziaria degli ITS Academy, con cui l'istituto ha una collaborazione pluriennale.

Le attività didattiche, da svolgersi al pomeriggio e durante le pause didattiche, simulano le reali fasi del ciclo ideativo, progettuale e di sviluppo manifatturiero o industriale. Gli studenti saranno coinvolti in percorsi modulari flessibili che integrano:

- Ideazione e Concepting: analisi del problema tecnico o della linea estetica, sviluppo del pensiero progettuale, ricerca visiva e studio di fattibilità in chiave di sostenibilità e innovazione di prodotto o di processo.
- Progettazione e Design applicato: utilizzo di strumenti geometrico-tecnici, tavoli da disegno o software dedicati per la modellazione tridimensionale, lo sviluppo del cartamodello o della componente funzionale, l'analisi strutturale e lo studio delle specifiche dei materiali o dei componenti idonei.
- Prototipazione, Confezionamento e Testing: attività pratiche di realizzazione, assemblaggio tecnico, lavorazione meccanica o confezione sartoriale, manutenzione, fitting o configurazione hardware di modelli fisici, manufatti di varia natura e soluzioni di sistema, verificandone sul campo la conformità o la rispondenza ai requisiti specifici richiesti.

Il percorso adotta una metodologia spiccatamente laboratoriale ed esperienziale fondata sull'apprendimento attivo, autentico e di realtà ("imparare facendo"). Le attività didattiche si strutturano secondo il modello del "Laboratorio Diffuso" e del project working d'officina o di atelier. Gli studenti, divisi in piccoli gruppi operativi, affronteranno sfide tecnologiche, artigianali o creative reali favorendo la collaborazione tra pari (peer education) e la co-

	progettazione in équipe. L'azione didattica valorizzerà i moderni ambienti formativi e le dotazioni tecnologiche avanzate potenziate grazie alle risorse PNRR e frutto di una vision di lungo periodo (cfr. progetti PON 2014/20); opererà in coerenza e continuità anche con gli investimenti strategici e la progettualità legata ai Fondi di Confin, che vogliono confermare l'istituto come polo di innovazione e competenza d'eccellenza. Alla fine si sarà conseguito: - Il rafforzamento e il recupero delle competenze tecnico-scientifiche e professionali d'indirizzo, con impatto positivo su: motivazione allo studio, manualità e senso di autoefficacia. - La capacità di governare un flusso di lavoro completo in sicurezza, dall'idea iniziale e dal design esecutivo fino al prototipo, al confezionamento del manufatto o alla soluzione finale del problema in esame. - Lo sviluppo di competenze trasversali chiave, quali precisione esecutiva, lavoro in squadra, gestione del tempo e attitudine al problem solving in contesti operativi complessi. - Maggiore consapevolezza di: opportunità professionali, filiera manifatturiera e percorsi di alta specializzazione post-diploma attivi sul territorio (per l'orientamento e la futura transizione verso il mondo del lavoro).
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BLIS011002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Segato Tech & Skill Lab 1

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	282370 - Segato Tech & Skill Lab 2

Descrizione

Il modulo (2^a ed.) potenzierà le competenze scientifico-tecnologiche e tecnico-professionali d'indirizzo degli studenti: un'azione strategica di contrasto alla dispersione scolastica, al drop-out e alla demotivazione. Forte dell'esperienza maturata dall'Istituto nell'apprendimento in situazione e nell'integrazione con il mondo del lavoro (attivazione dell'apprendistato duale, esperienze di FSL e numerosi progetti per l'ampliamento dell'O.F.), l'intervento intende accrescere l'occupabilità degli allievi e rispondere ai fabbisogni professionali del territorio. Attraverso una chiara vision orientante e un approccio applicato, l'azione punta a consolidare sia le hard skills d'indirizzo sia le competenze trasversali (problem solving, spirito d'iniziativa). Il contesto laboratoriale e motivante permetterà di valorizzare le eccellenze e recuperare le fragilità. I percorsi aiuteranno poi a proiettare gli studenti verso i successivi step formativi del territorio, come i profili di alta specializzazione della filiera terziaria degli ITS Academy, con cui l'istituto ha una collaborazione pluriennale. Le attività didattiche, da svolgersi al pomeriggio e durante le pause didattiche, simulano le reali fasi del ciclo ideativo, progettuale e di sviluppo manifatturiero o industriale. Gli studenti saranno coinvolti in percorsi modulari flessibili che integrano:

- Ideazione e Concepting: analisi del problema tecnico o della linea estetica, sviluppo del pensiero progettuale, ricerca visiva e studio di fattibilità in chiave di sostenibilità e innovazione di prodotto o di processo.
- Progettazione e Design applicato: utilizzo di strumenti geometrico-tecnici, tavoli da disegno o software dedicati per la modellazione tridimensionale, lo sviluppo del cartamodello o della componente funzionale, l'analisi strutturale e lo studio delle specifiche dei materiali o dei componenti idonei.
- Prototipazione, Confezionamento e Testing: attività pratiche di realizzazione, assemblaggio tecnico, lavorazione meccanica o confezione sartoriale, manutenzione, fitting o configurazione hardware di modelli fisici, manufatti di varia natura e soluzioni di sistema, verificandone sul campo la conformità o la rispondenza ai requisiti specifici richiesti.

Il percorso adotta una metodologia spiccatamente laboratoriale ed esperienziale fondata sull'apprendimento attivo, autentico e di realtà ("imparare facendo"). Le attività didattiche si strutturano secondo il modello del "Laboratorio Diffuso" e del project working d'officina o di atelier. Gli studenti, divisi in piccoli gruppi operativi, affronteranno sfide tecnologiche, artigianali o creative reali favorendo la collaborazione tra pari (peer education) e la co-

	progettazione in équipe. L'azione didattica valorizzerà i moderni ambienti formativi e le dotazioni tecnologiche avanzate potenziate grazie alle risorse PNRR e frutto di una vision di lungo periodo (cfr. progetti PON 2014/20); opererà in coerenza e continuità anche con gli investimenti strategici e la progettualità legata ai Fondi di Confin, che vogliono confermare l'istituto come polo di innovazione e competenza d'eccellenza. Alla fine si sarà conseguito: Il rafforzamento e il recupero delle competenze tecnico-scientifiche e professionali d'indirizzo, con impatto positivo su: motivazione allo studio, manualità e senso di autoefficacia. La capacità di governare un flusso di lavoro completo in sicurezza, dall'idea iniziale e dal design esecutivo fino al prototipo, al confezionamento del manufatto o alla soluzione finale del problema in esame. Lo sviluppo di competenze trasversali chiave, quali precisione esecutiva, lavoro in squadra, gestione del tempo e attitudine al problem solving in contesti operativi complessi. Maggiore consapevolezza di: opportunità professionali, filiera manifatturiera e percorsi di alta specializzazione post-diploma attivi sul territorio (per l'orientamento e la futura transizione verso il mondo del lavoro).
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BLIS011002
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Segato Tech & Skill Lab 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

DICHIARAZIONI

☒ Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo/rendiconto relativo all'ultimo anno di esercizio utile a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei

CRITERI DI VALUTAZIONE AVVISO

Domanda criterio - "Coerenza con il PN e il PTOF"

Il progetto è coerente con gli obiettivi del Programma Nazionale 21-27 e del PTOF dell'Istituzione Scolastica?

Risposta:

- SI

Domanda criterio - "Parità di accesso e pari opportunità"

Il progetto garantisce parità di accesso e pari opportunità?

Risposta:

- SI