

**AVVISO - 59369, 19/04/2024, FSE+, Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025**  
**CANDIDATURA N. 2141**  
**ANAGRAFICA SCUOLA**

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.T.E.T. "DE VITI DE MARCO"
Codice meccanografico	BATD21000D
Tipo istituto	ISTITUTO TECNICO COMMERCIALE
Indirizzo	VIA DON VITANGELO DATTOLI
Provincia	BARI
Comune	TRIGGIANO
CAP	70019
Telefono	0804688595
Email	BATD21000D@istruzione.it
Sito web	Http://www.devitidemarco.edu.it
Numero Alunni	954
Plessi	BATD21000D BATD21001E BATD21050V

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

## RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025
Istituto	BATD21000D - I.T.E.T. "DE VITI DE MARCO"
Codice candidatura	2141
Importo totale richiesto	€ 79.784,00
Num. Prot. Delibera Delibera Collegio Docenti	4321
Data Delibera Delibera Collegio Docenti	16/05/2024
Num. Prot. Delibera Delibera Consiglio d'istituto	4336
Data Delibera Delibera Consiglio d'istituto	16/05/2024
Stato candidatura	Inviata
Data invio candidatura	23/05/2024

## RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
Summer schools/Summer skills	€ 79.784,00
<b>TOTALE PROGETTI</b>	<b>€ 79.784,00</b>

## RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Fuori ora. Dall'idea al podcast.	€ 5.448,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Musica e movimento.	€ 5.448,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Avventura Outdoor: Sport e Natura per la Crescita Personale	€ 6.568,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Orienteering tra natura e sport	€ 6.568,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Nel segno della natura, tiro con l'arco bike ed equitazione. - Seconda annualità	€ 6.568,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Orienteering tra natura e sport - Seconda annualità	€ 6.568,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	1)Sport, Natura e Teamwork: Insieme per un Futuro Sostenibile	€ 6.568,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Nel segno della natura, tiro con l'arco bike ed equitazione.	€ 6.568,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Vela con noi, tra sport e natura.	€ 6.568,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Vela con noi, tra sport e natura. - Seconda annualità	€ 6.568,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	STEAM Explorer	€ 5.448,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Trasformare la realta' con la robotica	€ 5.448,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	EcoCosmesi Creativa - La Magia dei Saponi e delle Creme Naturali	€ 5.448,00
<b>TOTALE MODULI</b>			<b>€ 79.784,00</b>

## PROGETTI E MODULI

## Progetto: Summer schools/Summer skills

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	Summer schools/Summer skills
--------	------------------------------

Descrizione

Il Progetto Summer school/Summer skills amplia e sostiene l'offerta formativa per il biennio 2023-2025, attraverso azioni finalizzate a ridurre il tasso di dispersione scolastica, i divari di apprendimento, le disuguaglianze culturali promuovendo iniziative che favoriscano inclusione, pari opportunità e socializzazione. In un territorio povero di stimoli culturali, questo istituto assolve al ruolo di animatore per la crescita personale e civile degli allievi. Nonostante la rete di partner con cui questa scuola interagisce, i livelli negli apprendimenti risultano insoddisfacenti. Gli alunni appartengono ad uno status socio-economico culturale medio-basso, non sempre compiono scelte dei percorsi scolastici consapevoli e talvolta risultano demotivati.

Il progetto è in continuità con le scelte progettuali dei precedenti anni scolastici, con il PDM e intende raggiungere i seguenti obiettivi: favorire il processo di inclusione rispondendo ai bisogni educativi di alunni in situazione di disagio, attraverso opportunità formative laboratoriali che conducano al successo, favorendo l'autostima e la motivazione all'apprendimento; promuovere l'aggregazione e la socialità attraverso attività sportive, artistiche e ricreative digitali; incoraggiare stili di vita sani; migliorare i risultati scolastici.

**INTERVENTI**

Sono proposti :

- 8 moduli di educazione motoria che mirano a promuovere l'attività fisica all'aperto e il lavoro di squadra e a stimolare i sensi e le capacità motorie degli studenti.
- 2 moduli di consapevolezza ed espressione culturale (podcast, musical) in cui laboratori teatrali, spettacoli e performance permetteranno ai partecipanti di contribuire significativamente allo sviluppo personale, alla coesione sociale e all'integrazione delle diversità.
- 3 moduli Matematica scienze e tecnologie (robotica, cosmesi, logica) .

**INCLUSIONE**

Il progetto, nel promuovere attività sportive, musicali, teatrali e ricreative, dedica particolare attenzione agli studenti con BES o DVA attraverso iniziative multidisciplinari e multiculturali che mirano a supportare il recupero degli apprendimenti e a favorire l'inclusione.

**COMPETENZE**

Si prevede lo sviluppo/potenziamento delle seguenti competenze:  
Competenza personale, sociale e capacità di Imparare a imparare  
Competenze in maniera di cittadinanza

	<p>Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali          Consapevolezza ed espressione culturale          Competenze interpersonali          Competenza alfabetico-funzionale          Competenze digitali          Competenze matematica, scienze, tecnologie e ingegneria  <b>METODOLOGIE</b>          Problem solving, learning by doing, PBL, flipped classroom, gamification, design thinking.  <b>RISULTATI ATTESI</b>          Sviluppo personale: miglioramento delle competenze personali e sociali dei partecipanti.          Inclusione e pari opportunità: maggiore integrazione di giovani provenienti da contesti diversi e degli studenti con BES o DVA all'interno della comunità scolastica.          Promozione di stili di vita sani: aumento della consapevolezza sull'importanza dell'attività fisica e del benessere psicofisico.          Miglioramento degli apprendimenti: recupero delle competenze di base e miglioramento del rendimento scolastico.          Sviluppo di abilità sociali: potenziamento delle competenze sociali e relazionali attraverso attività di gruppo.  <b>VALUTAZIONE</b>          Monitoraggio della partecipazione degli studenti e della qualità delle loro interazioni; valutazione della capacità di apprendere in modo autonomo e di riflettere criticamente sulle proprie esperienze.  <b>IMPATTO</b>          Il modulo assicurerà un effetto positivo sulle classi, sull'intera comunità scolastica, sulle famiglie che si faranno ambasciatori presso i propri pari e la società che li circonda del sapere innovativo acquisito e sperimentato e potrà essere replicato nel tempo.</p>
Codice CUP	H44D24001160007
Data inizio prevista	01/08/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Numero moduli	13
Importo richiesto	€ 79.784,00

## MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	Orienteering tra natura e sport - Seconda annualità

## Descrizione

Nell'ambito dei progetti di ampliamento dell'Offerta formativa, il progetto "ORIENTEERING TRA NATURA E SPORT", rappresenta un' importante esperienza di socializzazione e uno strumento di crescita per l'autonomia individuale. Il progetto coinvolge associazioni sportive che, in sinergia con la scuola, consentiranno a ragazzi/e, specie quelli con minori possibilità economiche, di vivere una settimana in un campo scuola residenziale in cui i partecipanti impareranno a praticare un'attività sportiva outdoor e a potenziare competenze trasversali. Il progetto presenta forti caratteristiche d'interdisciplinarietà; nello specifico coinvolge numerose discipline, quali storia, geografia, matematica, scienze, arte e immagine, scienze motorie. Saranno svolte varie attività:

- lezioni teoriche sull'orientamento, comprese le tecniche di letture e utilizzo di mappe, l'uso della bussola e le strategie di navigazione;
- esercitazioni pratiche per acquisire familiarità con gli strumenti di orientamento e le convenzioni cartografiche;
- esplorazioni nella natura
- sessioni di allenamento sull'orienteering in aree appositamente predisposte come percorsi boschivi;
- competizioni amichevoli

### OBIETTIVI DEL PROGETTO

Promuovere la consuetudine all'attività sportiva per una buona crescita psicofisica, civile e sociale: si incoraggerà lo sviluppo fisico e mentale attraverso la pratica degli sport in ambiente naturale e l'acquisizione di comportamenti responsabili;

Far acquisire agli studenti conoscenza e consapevolezza di sé: un'opportunità per superare le proprie paure e sviluppare fiducia nelle proprie capacità.

Promuovere la partecipazione consapevole, responsabile e autonoma degli studenti alle attività comuni: si coinvolgeranno studenti/esse nell'organizzazione e nella pianificazione delle attività sportive, incoraggiando la partecipazione attiva e la responsabilità individuale; si favorirà la presa di decisioni autonoma.

Orientare positivamente gli studenti verso valori quali la democrazia, la giustizia, la pace, il rispetto per l'ambiente.

### COMPETENZE

Imparare ad imparare, Competenze interpersonali, interculturali e sociali e competenza civica.



	<p><b>INCLUSIONE E DIVERSITÀ</b> Attraverso attività collaborative e sfide di navigazione di gruppo, gli studenti impareranno a rispettare le differenze individuali e a lavorare insieme per raggiungere obiettivi comuni, promuovendo la coesione sociale e il rispetto reciproco.</p> <p><b>METODOLOGIE E INNOVAZIONE:</b> Saranno adottate metodologie e approcci didattici che incoraggeranno la partecipazione attiva degli studenti, stimolando la creatività e favorendo l'apprendimento esperienziale. Verranno impiegati il problem solving, il learning by doing, il cooperative learning e il role playing.</p> <p><b>VALUTAZIONE</b> Monitoraggio della partecipazione degli studenti alle attività di gruppo e della qualità delle loro interazioni; valutazione della capacità di apprendere in modo autonomo e di riflettere criticamente sulle proprie esperienze</p> <p><b>RISULTATI ATTESI:</b> Sviluppo delle abilità di orientamento e di lettura delle mappe, miglioramento delle abilità di comunicazione e collaborazione, aumento del senso di responsabilità verso l'ambiente, miglioramento del benessere fisico e mentale.</p> <p><b>IMPATTO//REPLICABILITA'</b> il modulo assicurerà un effetto positivo sulle classi, sull'intera comunità scolastica, sulle famiglie e che si faranno ambasciatori presso i propri pari e la società che li circonda del sapere innovativo acquisito e sperimentato. Il progetto potrà essere replicato nel tempo.</p> <p><b>PRODOTTO FINALE</b> Creazione di un prodotto multimediale in cui emergeranno le competenze acquisite da condividere, successivamente, con l'intera comunità scolastica, le famiglie, la comunità civile e gli stakeholder, sulla stampa locale, i social network e il sito della scuola</p>
Data inizio prevista	01/08/2024
Data fine prevista	30/11/2025
Sede dove è previsto il modulo	BATD21000D
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Orienteering tra natura e sport - Seconda annualità

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.448,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.120,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.568,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	Avventura Outdoor: Sport e Natura per la Crescita Personale

## Descrizione

### Introduzione

Il progetto nasce con l'intento di promuovere la socializzazione, l'inclusione e la consapevolezza ambientale tra gli studenti, attraverso attività sportive da svolgere a diretto contatto con l'ambiente naturale. Le attività all'aria aperta contribuiscono a sviluppare una consapevolezza profonda dell'importanza della salvaguardia dell'ambiente, permettendo agli studenti di vivere direttamente l'interazione con la natura comprendendo il valore della sua conservazione.

### Coerenza con il PTOF

Il progetto si inserisce nel PTOF della scuola, in quanto valorizza lo sviluppo olistico degli studenti attraverso esperienze educative diversificate. Mira a potenziare le abilità motorie, la cooperazione e la resilienza degli studenti, contribuendo alla loro formazione integrale. L'approccio esperienziale del progetto favorisce l'apprendimento significativo e il benessere psicofisico, in linea con gli obiettivi educativi della scuola, a prevenire e contrastare la dispersione scolastica e ogni forma di discriminazione. Inoltre, offre l'opportunità agli studenti con limitate possibilità economiche di partecipare a un campo scuola residenziale.

Il progetto valorizza la scuola, intesa come comunità attiva e aperta al territorio, attraverso il coinvolgimento di associazioni sportive locali.

### Obiettivi

- 1.Promozione della salute: Incrementare la consapevolezza dell'importanza dell'attività fisica e del benessere psicofisico.
- 2.Sviluppo delle competenze sociali: Favorire la collaborazione, la comunicazione efficace e la gestione dei conflitti.
- 3.Autonomia e responsabilità: Incoraggiare l'autonomia personale e la capacità di assumersi responsabilità.
- 4.Valorizzazione dell'ambiente: Promuovere il rispetto e la consapevolezza ambientale attraverso il contatto diretto con la natura.
- 5.Resilienza e problem solving: Sviluppare la capacità di affrontare sfide e problemi in modo costruttivo.

### Competenze Attese

Competenze motorie: Miglioramento delle abilità fisiche e della resistenza attraverso sport e attività all'aria aperta.

Competenze sociali: Potenziamento delle abilità di lavoro di gruppo, leadership e comunicazione.

Competenze personali: Crescita in termini di autonomia, autostima e gestione dello stress.

Consapevolezza ambientale: Incremento della sensibilità verso le

	<p>tematiche ambientali e della sostenibilità.</p> <p><b>Inclusione:</b> Il progetto è inclusivo e accessibile a tutti gli studenti, con attività diversificate per garantire la partecipazione di ragazzi con differenti abilità fisiche e background culturali. Verranno predisposte attività adatte per coinvolgere tutti in modo equo, promuovendo un ambiente di supporto e collaborazione.</p> <p><b>Valutazione</b> La valutazione del progetto sarà basata su osservazioni continue e feedback strutturati. I criteri di valutazione includeranno: Partecipazione attiva: contributo alle attività di gruppo. Comportamento e collaborazione: Capacità di lavorare in squadra e di comunicare efficacemente. Resilienza e adattabilità: Reazione alle sfide e capacità di gestire situazioni nuove. Consapevolezza ambientale: Interesse e impegno nelle attività educative ambientali.</p> <p><b>Risultati Attesi</b> Al termine del modulo, gli studenti avranno migliorato le loro abilità fisiche, sociali e personali. Si prevede un incremento della loro autostima, della capacità di lavorare in gruppo e della consapevolezza ambientale. L'esperienza contribuirà a creare un clima più coeso e collaborativo, migliorando il benessere generale degli studenti.</p> <p><b>Replica e Sostenibilità</b> Il progetto "Avventura Outdoor" può essere replicato, con la possibilità di adattare e arricchire le attività in base ai feedback ricevuti e alle esigenze degli studenti.</p> <p><b>Prodotto Finale</b> A conclusione del percorso, gli studenti produrranno un "Manifesto per la Sostenibilità e la Collaborazione" che sarà condiviso con la comunità scolastica e le famiglie.</p>
Data inizio prevista	01/08/2024
Data fine prevista	30/11/2025
Sede dove è previsto il modulo	BATD21001E
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Avventura Outdoor: Sport e Natura per la Crescita Personale

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.448,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.120,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.568,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	Musica e movimento.

Descrizione

DESCRIZIONE SINTETICA DELL'IDEA PROGETTUALE

Il modulo "Musica e movimento" è in coerenza con le scelte educativo-didattiche contenute nel PTOF dell'Istituto e concorre alla realizzazione degli obiettivi formativi della scuola: acquisizione di competenze specifiche e trasversali. Il musical vede la musica come driver per promuovere l'esibizione di sé, ma consente anche di vivere esperienze di gruppo attraverso la corretta assunzione di ruoli specifici. Il progetto coinvolge associazioni del terzo settore che, in sinergia con la scuola, consentiranno ai ragazzi, specie quelli con minori possibilità economiche, di svolgere un percorso stimolante e costruttivo. Il progetto promuove un approccio multidimensionale dell'apprendimento, tiene conto non solo dello sviluppo accademico degli studenti ma anche della loro capacità di interpretare i sentimenti. L'uso coordinato del canto e del ballo consente la promozione di un'attività ricorsiva, emotiva e sociale, volta a favorire l'espressione del sé. E' un'esperienza inclusiva perché permette a tutti gli studenti di partecipare e di mettersi in gioco.

OBIETTIVI

Promuovere l'azione sulle aree di competenza basilari per la lingua madre: l'ascolto, il parlato, la scrittura, la lettura.  
 Promuovere il giusto clima d'apprendimento attraverso lo spirito collaborativo e il senso di responsabilità individuale.  
 Far acquisire agli studenti conoscenza e consapevolezza di sé promuovendo la consapevolezza dei gesti, l'autovalutazione e l'autocontrollo.  
 Favorire la presa di decisioni autonome: ideare, scrivere, revisionare, scegliere l'argomento, propendere verso una sintesi espositiva, sono attività che attivano una modalità collettiva interessante per i contributi che ciascuno potrà offrire all'altro in termini di idee e proposte di lavoro.

COMPETENZE

Lingua madre: esercitarsi nell'uso e nell'arte della lingua orale migliora la dizione e favorisce l'uso consapevole del tono della voce imparando a gestire la propria emotività .  
 Matematica, scienze e tecnologie: lo sviluppo della voce, del movimento corporeo, la recitazione e la conoscenza tecnica digitale risultano essenziali nella creazione di un musical.  
 Competenza personale, sociale e capacità di Imparare a imparare: il progetto fornirà agli studenti risorse e strumenti per incoraggiare la riflessione sugli obiettivi personali di apprendimento.



	<p>Consapevolezza ed espressione culturale: il percorso permetterà di esaltare, attraverso le forme della recitazione e della musica, che per i ragazzi trovano nella forma “musical” un format stimolante e sfidante, le peculiarità di contesti specifici inseriti nel territorio e nel patrimonio artistico culturale di riferimento.</p> <p>Competenze interpersonali: le attività di collaborazione favoriranno lo sviluppo delle competenze comunicative, della leadership e della capacità di lavorare in gruppo.</p> <p><b>METODOLOGIE</b> problem solving, il learning by doing, il cooperative learning e il role playing.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI</b> Miglioramento delle abilità di comunicazione e collaborazione, aumento del senso di responsabilità verso se stessi e gli altri, opportunità di sviluppo personale e di apprendimento esperienziale.</p> <p><b>VALUTAZIONE:</b> monitoraggio della partecipazione degli studenti alle attività di gruppo e della qualità delle loro interazioni; valutazione della capacità di apprendere in modo autonomo e di riflettere criticamente sulle proprie esperienze.</p> <p><b>IMPATTO//REPLICABILITA'</b> In termini di impatto e replicabilità, il modulo assicurerà: un effetto positivo sull'intera comunità scolastica e sulle famiglie. Per la grande opportunità , offerta agli alunni, di potenziare e sviluppare competenze e abilità, il progetto potrà essere replicato nel tempo.</p> <p><b>PRODOTTO FINALE</b> Alla fine del percorso, gli alunni creeranno un musical in cui emergeranno le competenze acquisite da condividere con la comunità scolastica.</p>
Data inizio prevista	01/08/2024
Data fine prevista	30/11/2025
Sede dove è previsto il modulo	BATD21000D
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Musica e movimento.

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.448,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 5.448,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	STEAM Explorer

<p>Descrizione</p>	<p>"STEAM Explorer" rappresenta un'opportunità per gli studenti di esplorare la matematica in modo innovativo e coinvolgente, contribuendo a costruire un atteggiamento positivo verso una disciplina, generalmente considerata ostica.</p> <p>Il modulo si propone di avvicinare gli studenti alla matematica e alla logica attraverso un approccio ludico, mostrandone l'utilità nella vita quotidiana e superando i confini tradizionali della materia. Questo percorso è in linea con le scelte educative e didattiche del PTOF, mirando a potenziare le competenze logico-matematiche attraverso metodologie laboratoriali e a contrastare la dispersione scolastica con l'apertura pomeridiana della scuola.</p> <p>Obiettivi</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Sviluppare e/o rafforzare le competenze matematiche e logiche degli studenti, migliorando le loro capacità di problem posing e problem solving.</li><li>2. Far emergere l'aspetto ludico e creativo della matematica per favorire un atteggiamento positivo nei confronti della disciplina.</li><li>3. Comprendere l'utilità della matematica nella realtà dimostrando come gli strumenti matematici siano utili per affrontare problemi reali.</li><li>4. Insegnare agli studenti a esprimere il proprio pensiero in modo chiaro e logico.</li></ol> <p>Competenze da sviluppare</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Imparare ad imparare: sviluppare strategie di apprendimento autonomo e continuo.</li><li>2. Comunicare: migliorare le capacità di espressione e comprensione.</li><li>3. Collaborare e partecipare: favorire il lavoro di gruppo e la partecipazione attiva.</li><li>4. Risolvere problemi: potenziare le capacità di affrontare e risolvere problemi</li></ol> <p>Inclusione</p> <p>Le attività laboratoriali, basate sul cooperative learning e il tutoring, permetteranno agli studenti di sviluppare competenze disciplinari e sociali in un contesto inclusivo e di supporto reciproco.</p> <p>Attività Previste</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Giochi matematici e di logica: Organizzazione di sessioni di gioco che stimolino il pensiero critico e la risoluzione di problemi.</li><li>2. Laboratori interattivi: Attività pratiche e sperimentali che mostrano l'applicazione della matematica nella vita quotidiana.</li><li>3. Gare matematiche e di logica per incentivare la partecipazione e l'impegno.</li></ol>
--------------------	--

	<p>4. Interdisciplinarietà: collaborazione con altre discipline STEAM (Scienze, Matematica, Tecnologia) per mostrare la multidimensionalità della matematica.</p> <p>5. Incontri con esperti: seminari e workshop con professionisti Sinergia con enti del territorio Per gli studenti a rischio di emarginazione e dispersione, si lavorerà in stretta collaborazione con i Servizi Sociali per monitorare la partecipazione e i progressi Valutazione del progetto La valutazione avverrà attraverso: Questionari di soddisfazione: Raccolta di feedback dagli studenti su vari aspetti del progetto. Monitoraggio in itinere: Osservazione continua dei progressi degli studenti durante il percorso. Raggiungimento degli obiettivi: Misurazione del grado di raggiungimento degli obiettivi prefissati. Cambiamenti nei partecipanti: Valutazione dei cambiamenti in termini di atteggiamento verso la matematica e del senso di autoefficacia ed autostima. Risultati attesi Incremento delle competenze logico-matematiche: Gli studenti svilupperanno una maggiore padronanza delle abilità matematiche e logiche. Miglioramento dell'atteggiamento verso la matematica: Gli studenti mostreranno un approccio più positivo e meno timoroso nei confronti della disciplina. Applicazione pratica delle competenze: Maggiore consapevolezza dell'utilità della matematica nella vita reale. Potenziali miglioramenti sociali: Rafforzamento delle relazioni sociali e della collaborazione tra pari Impatto Il progetto mira a motivare gli studenti e a migliorare la loro autostima, dimostrando che la matematica non è solo una materia scolastica ma una competenza utile e appassionante. Il successo del progetto sarà valutato attraverso il monitoraggio degli esiti con la possibilità di replicarlo in futuro.</p>
Data inizio prevista	01/08/2024
Data fine prevista	30/11/2025
Sede dove è previsto il modulo	BATD21001E
Numero destinatari	16

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

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### STEAM Explorer

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.448,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 5.448,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	Nel segno della natura, tiro con l'arco bike ed equitazione.

## Descrizione

### DESCRIZIONE SINTETICA DELL'IDEA PROGETTUALE

Il Modulo si pone l'obiettivo di consentire a studenti/esse di vivere la quotidianità all'aria aperta e di realizzare un'aggregazione veicolata dalla modalità più accattivante per gli adolescenti: lo sport. Attraverso la partecipazione ad un campo scuola residenziale i ragazzi impareranno a praticare gli sport in ambiente naturale. La proposta progettuale " Nel segno della natura, tiro con l'arco bike ed equitazione.", parte dall'idea far praticare ai ragazzi sport sostenibili a diretto contatto con l'ambiente e la natura, ma anche un momento in cui il gruppo dei pari si rafforza e si consolida costituendo importanti rapporti di solidarietà, aggregazione e inclusione.

Arco e frecce sono un ottimo modo per far crescere velocemente la fiducia in sé stessi e l'autostima, un momento per socializzare e costruire spirito di squadra gareggiando assieme come team. Con la bike e l'equitazione i partecipanti potranno immergersi nella natura, pedalare in libertà e regalarsi relax e divertimento nel fresco dei parchi e delle pinete e stabilire un rapporto sano, benefico e distensivo con il cavallo per vincere paure e insicurezze.

### OBIETTIVI

Promuovere la consuetudine all'attività sportiva per una buona crescita psicofisica, civile e sociale: il progetto incoraggerà lo sviluppo fisico e mentale attraverso la pratica degli sport in ambiente naturale e l'acquisizione di comportamenti responsabili; Far acquisire agli studenti conoscenza e consapevolezza di sé: un'opportunità per superare le proprie paure e sviluppare fiducia nelle proprie capacità.

Promuovere la partecipazione consapevole, responsabile e autonoma degli studenti alle attività comuni: il progetto coinvolgerà gli studenti nell'organizzazione e nella pianificazione delle attività sportive, incoraggiando la partecipazione attiva e la responsabilità individuale; favorirà la presa di decisioni autonoma. Orientare positivamente gli studenti verso valori quali la democrazia, la giustizia, la pace, il rispetto per l'ambiente: lo scopo formativo si affianca a quello di rieducare i partecipanti ai rapporti con i pari in un contesto in cui il rispetto delle regole e della natura rappresentano uno stimolo molto forte per raggiungere gli obiettivi prefissi.

### COMPETENZE ATTESE

Imparare ad imparare, Competenze interpersonali, interculturali e sociali e competenza civica.



	<p><b>METODOLOGIE E INNOVAZIONE:</b> saranno adottate metodologie e approcci didattici che incoraggeranno la partecipazione attiva degli studenti, stimolando la creatività e favorendo l'apprendimento esperienziale. Verranno impiegati il problem solving, il learning by doing, il cooperative learning e il role playing.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI</b> Miglioramento delle abilità di comunicazione e collaborazione, aumento del senso di responsabilità verso l'ambiente, miglioramento del benessere fisico e mentale attraverso lo sport all'aria aperta, superamento dei propri limiti, opportunità di sviluppo personale e di apprendimento esperienziale.</p> <p><b>VALUTAZIONE:</b> monitoraggio della partecipazione degli studenti alle attività di gruppo e della qualità delle loro interazioni; valutazione della capacità di apprendere in modo autonomo e di riflettere criticamente sulle proprie esperienze.</p> <p><b>IMPATTO//REPLICABILITA'</b> Il modulo assicurerà un effetto positivo sulle classi, sull'intera comunità scolastica e sulle famiglie e che si faranno ambasciatori presso i propri pari e la società che li circonda del sapere innovativo acquisito e sperimentato. Il progetto potrà essere replicato nel tempo.</p> <p><b>PRODOTTO FINALE</b> Alla fine del percorso, gli alunni creeranno un prodotto multimediale in cui emergeranno le competenze acquisite da condividere, successivamente, con l'intera comunità scolastica, le famiglie, la comunità civile e gli stakeholder, sulla stampa locale, i social network e il sito della scuola.</p>
Data inizio prevista	01/08/2024
Data fine prevista	30/11/2025
Sede dove è previsto il modulo	BATD21000D
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	<p>Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado</p>

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Nel segno della natura, tiro con l'arco bike ed equitazione.

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.448,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.120,00
<b>TOTALE</b>				€ 6.568,00

## MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	Vela con noi, tra sport e natura.

Descrizione

DESCRIZIONE SINTETICA DELL'IDEA PROGETTUALE

Nell'ambito dei progetti di ampliamento dell'Offerta formativa, il progetto "Vela con noi, tra sport e Natura", rappresenta un'importante esperienza di socializzazione e uno strumento di crescita per l'autonomia individuale. In collaborazione con il Circolo Velico di Policoro, la scuola può consentire ai ragazzi, specie quelli con minori possibilità economiche, di vivere una settimana in un campo scuola residenziale in cui i partecipanti impareranno a praticare lo sport della vela.

Il progetto promuove un approccio olistico e multidimensionale dell'educazione poichè potenzia le competenze trasversali, consente uno sviluppo accademico degli studenti, (si collega a materie del curriculum quali geografia, biologia, scienze motorie), e riporta ad unità la dimensione psicologica, fisica e sociale. A diretto contatto con l'ambiente e la natura, praticare uno sport non solo fa bene a livello fisico ma è anche un momento in cui il gruppo dei pari si rafforza e si consolida costituendo importanti rapporti di solidarietà, aggregazione e inclusione.

OBIETTIVI

Promuovere la consuetudine all'attività sportiva per una buona crescita psicofisica, civile e sociale: il progetto incoraggerà lo sviluppo fisico e mentale attraverso la pratica della vela; utilizzerà l'attività sportiva come strumento per insegnare il rispetto delle regole e il lavoro di squadra.

Far acquisire agli studenti conoscenza e consapevolezza di sé: la vela diventerà per gli studenti un'opportunità per superare le proprie paure e sviluppare fiducia nelle proprie capacità.

Promuovere la partecipazione consapevole, responsabile e autonoma degli studenti alle attività comuni:

Il progetto coinvolgerà gli studenti nell'organizzazione e nella pianificazione delle attività di vela, incoraggiando la partecipazione attiva e la responsabilità individuale; favorirà la presa di decisioni autonoma.

Orientare positivamente gli studenti verso valori quali la democrazia, la giustizia, la pace, il rispetto per l'ambiente: il progetto sensibilizzerà gli studenti sull'impatto delle loro azioni sull'ambiente marino e promuoverà comportamenti sostenibili.

COMPETENZE ATTESE

Imparare ad imparare, Competenze interpersonali, interculturali e sociali e competenza civica.

	<p><b>METODOLOGIE E INNOVAZIONE:</b> saranno adottate metodologie e approcci didattici che incoraggeranno la partecipazione attiva degli studenti, stimoleranno la creatività e favoriranno l'apprendimento esperienziale. Saranno utilizzati sfide e premi. Studenti/esse saranno coinvolti/e nella creazione di storie digitali o blog che documenteranno le loro esperienze di vela, incoraggiandoli/e a riflettere sulle emozioni, sulle sfide e sulle scoperte fatte durante la loro avventura. Verranno impiegati il problem solving, il learning by doing, il cooperative learning e il role playing .</p> <p><b>RISULTATI ATTESI</b> Miglioramento delle abilità di comunicazione e collaborazione, aumento del senso di responsabilità verso l'ambiente, miglioramento del benessere fisico e mentale, opportunità di sviluppo personale e di apprendimento esperienziale.</p> <p><b>VALUTAZIONE</b> Monitoraggio della partecipazione degli studenti alle attività di gruppo e della qualità delle loro interazioni; valutazione della capacità di apprendere in modo autonomo e di riflettere criticamente sulle proprie esperienze</p> <p><b>IMPATTO/REPLICABILITA'</b> Il modulo assicurerà un effetto positivo sulle classi, sull'intera comunità scolastica, sulle famiglie e che si faranno ambasciatori presso i propri pari e la società che li circonda del sapere innovativo acquisito e sperimentato. Per la grande opportunità , offerta agli alunni, di potenziare e sviluppare competenze e abilità, il progetto potrà essere replicato nel tempo.</p>
Data inizio prevista	01/08/2024
Data fine prevista	30/11/2025
Sede dove è previsto il modulo	BATD21000D
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Vela con noi, tra sport e natura.

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.448,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.120,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.568,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	Vela con noi, tra sport e natura. - Seconda annualità

Descrizione

DESCRIZIONE SINTETICA DELL'IDEA PROGETTUALE

Nell'ambito dei progetti di ampliamento dell'Offerta formativa, il progetto "Vela con noi, tra sport e Natura", rappresenta un'importante esperienza di socializzazione e uno strumento di crescita per l'autonomia individuale. In collaborazione con il Circolo Velico di Policoro, la scuola può consentire ai ragazzi, specie quelli con minori possibilità economiche, di vivere una settimana in un campo scuola residenziale in cui i partecipanti impareranno a praticare lo sport della vela.

Il progetto promuove un approccio olistico e multidimensionale dell'educazione poichè potenzia le competenze trasversali, consente uno sviluppo accademico degli studenti, (si collega a materie del curriculum quali geografia, biologia, scienze motorie), e riporta ad unità la dimensione psicologica, fisica e sociale. A diretto contatto con l'ambiente e la natura, praticare uno sport non solo fa bene a livello fisico ma è anche un momento in cui il gruppo dei pari si rafforza e si consolida costituendo importanti rapporti di solidarietà, aggregazione e inclusione.

OBIETTIVI

Promuovere la consuetudine all'attività sportiva per una buona crescita psicofisica, civile e sociale: il progetto incoraggerà lo sviluppo fisico e mentale attraverso la pratica della vela; utilizzerà l'attività sportiva come strumento per insegnare il rispetto delle regole e il lavoro di squadra.

Far acquisire agli studenti conoscenza e consapevolezza di sé: la vela diventerà per gli studenti un'opportunità per superare le proprie paure e sviluppare fiducia nelle proprie capacità.

Promuovere la partecipazione consapevole, responsabile e autonoma degli studenti alle attività comuni:

Il progetto coinvolgerà gli studenti nell'organizzazione e nella pianificazione delle attività di vela, incoraggiando la partecipazione attiva e la responsabilità individuale; favorirà la presa di decisioni autonoma.

Orientare positivamente gli studenti verso valori quali la democrazia, la giustizia, la pace, il rispetto per l'ambiente: il progetto sensibilizzerà gli studenti sull'impatto delle loro azioni sull'ambiente marino e promuoverà comportamenti sostenibili.

COMPETENZE ATTESE

Imparare ad imparare, Competenze interpersonali, interculturali e sociali e competenza civica.



	<p><b>METODOLOGIE E INNOVAZIONE:</b> saranno adottate metodologie e approcci didattici che incoraggeranno la partecipazione attiva degli studenti, stimoleranno la creatività e favoriranno l'apprendimento esperienziale. Saranno utilizzati sfide e premi. Studenti/esse saranno coinvolti/e nella creazione di storie digitali o blog che documenteranno le loro esperienze di vela, incoraggiandoli/e a riflettere sulle emozioni, sulle sfide e sulle scoperte fatte durante la loro avventura. Verranno impiegati il problem solving, il learning by doing, il cooperative learning e il role playing .</p> <p><b>RISULTATI ATTESI</b> Miglioramento delle abilità di comunicazione e collaborazione, aumento del senso di responsabilità verso l'ambiente, miglioramento del benessere fisico e mentale, opportunità di sviluppo personale e di apprendimento esperienziale.</p> <p><b>VALUTAZIONE</b> Monitoraggio della partecipazione degli studenti alle attività di gruppo e della qualità delle loro interazioni; valutazione della capacità di apprendere in modo autonomo e di riflettere criticamente sulle proprie esperienze</p> <p><b>IMPATTO/REPLICABILITA'</b> Il modulo assicurerà un effetto positivo sulle classi, sull'intera comunità scolastica, sulle famiglie e che si faranno ambasciatori presso i propri pari e la società che li circonda del sapere innovativo acquisito e sperimentato. Per la grande opportunità , offerta agli alunni, di potenziare e sviluppare competenze e abilità, il progetto potrà essere replicato nel tempo.</p>
Data inizio prevista	01/08/2024
Data fine prevista	30/11/2025
Sede dove è previsto il modulo	BATD21000D
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Vela con noi, tra sport e natura. - Seconda annualità

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.448,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.120,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.568,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	Fuori ora. Dall'idea al podcast.

## Descrizione

### DESCRIZIONE SINTETICA DELL'IDEA PROGETTUALE

Nell'ambito dei progetti di ampliamento dell'Offerta formativa, il progetto "Fuori ora. Dall'idea al podcast", rappresenta un'importante esperienza volta all'accrescimento di competenze specifiche, tecniche e trasversali. Esso coinvolgerà agenzie e professionisti che, in sinergia con la scuola, consentiranno ai ragazzi, di confrontarsi con esperienze e conoscenze utili a trasformare un'idea in un podcast che esplori temi civici, sociali, ambientali.

### OBIETTIVI

Potenziare le quattro aree della lingua madre e straniera: l'ascolto, il parlato, la scrittura, la lettura.

Far acquisire la capacità di gestire un progetto: dalla fase di ideazione a quella di scrittura, della scelta dei suoni/voce, del montaggio e della postproduzione.

Favorire la presa di decisioni autonome con contributi personali di idee e proposte.

Promuovere il giusto clima d'apprendimento attraverso la modalità collaborativa che stimola il senso di appartenenza comunitario e di responsabilità.

Far acquisire conoscenza e consapevolezza di sé: il modulo stimola il pensiero critico.

### COMPETENZE

Competenze disciplinari: miglioramento della dizione e dell'uso della lingua orale e scritta sia in lingua madre che straniera.

Competenze in materia di cittadinanza: promozione della partecipazione attiva coinvolgendo membri della comunità in discussioni e dibattiti su temi rilevanti.

Competenza personale, sociale e capacità di Imparare a imparare: sviluppare la capacità di apprendere in modo autonomo, incoraggiare la riflessione sugli obiettivi personali di apprendimento e sulle strategie utilizzate per affrontare le sfide incontrate durante il percorso, promuovendo lo sviluppo della motivazione all'apprendimento.

Competenze imprenditoriali: conoscenza dei modelli di business legati al podcasting, come sponsorizzazioni, crowdfunding.

Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali: acquisizione di un processo mentale volto ad affrontare scelte strategiche, prediligere metodi e strumenti specifici in riferimento all'obiettivo prefissato. Sviluppo delle competenze digitali.

Competenze interpersonali: sviluppo delle competenze comunicative, della leadership e della capacità di lavorare in gruppo.

	<p>Metodologie, innovazione e inclusione: sarà adottato un approccio didattico che incoraggerà la creatività degli studenti attraverso l'ideazione di storie digitali. Verranno impiegati il problem solving, il learning by doing, il cooperative learning e il role playing. Il progetto promuove un approccio critico e multidimensionale dell'apprendimento poiché tiene conto non solo dello sviluppo accademico degli studenti, (si collega a materie del curriculum quali lingua italiana, lingue straniere, diritto, economia, arte e territorio), ma anche della loro capacità di interpretare i cambiamenti attorno.</p> <p>E' un'esperienza inclusiva perché permette a tutti gli studenti di partecipare e di mettersi in gioco per la creazione di un'idea comune.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI</b></p> <p>Miglioramento delle abilità di comunicazione e collaborazione, aumento del senso di responsabilità verso se stessi e gli altri, consapevolezza dell'impatto delle proprie scelte nel mercato, apprendimento esperienziale.</p> <p>Valutazione: monitoraggio della partecipazione degli studenti; valutazione della capacità di apprendere in modo autonomo e di riflettere criticamente sulle esperienze.</p> <p><b>IMPATTO/REPLICABILITA'</b></p> <p>Il modulo avrà un effetto positivo sulla comunità scolastica e sulle famiglie che si faranno ambasciatrici del sapere innovativo sperimentato. Per l'opportunità offerta agli alunni di potenziare e sviluppare competenze e abilità, il progetto potrà essere replicato nel tempo.</p> <p><b>PRODOTTO FINALE</b></p> <p>Alla fine del percorso, gli alunni creeranno dei podcast in cui emergeranno le competenze acquisite da condividere con la comunità scolastica, la stampa locale, i social e il sito della scuola.</p>
Data inizio prevista	01/08/2024
Data fine prevista	30/11/2025
Sede dove è previsto il modulo	BATD21000D
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Fuori ora. Dall'idea al podcast.

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.448,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 5.448,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	Nel segno della natura, tiro con l'arco bike ed equitazione. - Seconda annualità

Descrizione

DESCRIZIONE SINTETICA DELL'IDEA PROGETTUALE

Il Modulo si pone l'obiettivo di consentire a studenti/esse di vivere la quotidianità all'aria aperta e di realizzare un'aggregazione veicolata dalla modalità più accattivante per gli adolescenti: lo sport. Attraverso la partecipazione ad un campo scuola residenziale i ragazzi impareranno a praticare gli sport in ambiente naturale. La proposta progettuale " Nel segno della natura, tiro con l'arco bike ed equitazione.", parte dall'idea far praticare ai ragazzi sport sostenibili a diretto contatto con l'ambiente e la natura, ma anche un momento in cui il gruppo dei pari si rafforza e si consolida costituendo importanti rapporti di solidarietà, aggregazione e inclusione.

Arco e frecce sono un ottimo modo per far crescere velocemente la fiducia in sé stessi e l'autostima, un momento per socializzare e costruire spirito di squadra gareggiando assieme come team. Con la bike e l'equitazione i partecipanti potranno immergersi nella natura, pedalare in libertà e regalarsi relax e divertimento nel fresco dei parchi e delle pinete e stabilire un rapporto sano, benefico e distensivo con il cavallo per vincere paure e insicurezze.

OBIETTIVI

Promuovere la consuetudine all'attività sportiva per una buona crescita psicofisica, civile e sociale: il progetto incoraggerà lo sviluppo fisico e mentale attraverso la pratica degli sport in ambiente naturale e l'acquisizione di comportamenti responsabili; Far acquisire agli studenti conoscenza e consapevolezza di sé: un'opportunità per superare le proprie paure e sviluppare fiducia nelle proprie capacità.

Promuovere la partecipazione consapevole, responsabile e autonoma degli studenti alle attività comuni: il progetto coinvolgerà gli studenti nell'organizzazione e nella pianificazione delle attività sportive, incoraggiando la partecipazione attiva e la responsabilità individuale; favorirà la presa di decisioni autonoma. Orientare positivamente gli studenti verso valori quali la democrazia, la giustizia, la pace, il rispetto per l'ambiente: lo scopo formativo si affianca a quello di rieducare i partecipanti ai rapporti con i pari in un contesto in cui il rispetto delle regole e della natura rappresentano uno stimolo molto forte per raggiungere gli obiettivi prefissi.

COMPETENZE ATTESE

Imparare ad imparare, Competenze interpersonali, interculturali e sociali e competenza civica.



	<p><b>METODOLOGIE E INNOVAZIONE:</b> saranno adottate metodologie e approcci didattici che incoraggeranno la partecipazione attiva degli studenti, stimolando la creatività e favorendo l'apprendimento esperienziale. Verranno impiegati il problem solving, il learning by doing, il cooperative learning e il role playing.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI</b> Miglioramento delle abilità di comunicazione e collaborazione, aumento del senso di responsabilità verso l'ambiente, miglioramento del benessere fisico e mentale attraverso lo sport all'aria aperta, superamento dei propri limiti, opportunità di sviluppo personale e di apprendimento esperienziale.</p> <p><b>VALUTAZIONE:</b> monitoraggio della partecipazione degli studenti alle attività di gruppo e della qualità delle loro interazioni; valutazione della capacità di apprendere in modo autonomo e di riflettere criticamente sulle proprie esperienze.</p> <p><b>IMPATTO//REPLICABILITA'</b> Il modulo assicurerà un effetto positivo sulle classi, sull'intera comunità scolastica e sulle famiglie e che si faranno ambasciatori presso i propri pari e la società che li circonda del sapere innovativo acquisito e sperimentato. Il progetto potrà essere replicato nel tempo.</p> <p><b>PRODOTTO FINALE</b> Alla fine del percorso, gli alunni creeranno un prodotto multimediale in cui emergeranno le competenze acquisite da condividere, successivamente, con l'intera comunità scolastica, le famiglie, la comunità civile e gli stakeholder, sulla stampa locale, i social network e il sito della scuola</p>
Data inizio prevista	01/08/2024
Data fine prevista	30/11/2025
Sede dove è previsto il modulo	BATD21000D
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Nel segno della natura, tiro con l'arco bike ed equitazione. - Seconda annualità

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.448,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.120,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.568,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	Orienteering tra natura e sport

## Descrizione

Nell'ambito dei progetti di ampliamento dell'Offerta formativa, il progetto "ORIENTEERING TRA NATURA E SPORT", rappresenta un' importante esperienza di socializzazione e uno strumento di crescita per l'autonomia individuale. Il progetto coinvolge associazioni sportive che, in sinergia con la scuola, consentiranno a ragazzi/e, specie quelli con minori possibilità economiche, di vivere una settimana in un campo scuola residenziale in cui i partecipanti impareranno a praticare un'attività sportiva outdoor e a potenziare competenze trasversali. Il progetto presenta forti caratteristiche d'interdisciplinarietà; nello specifico coinvolge numerose discipline, quali storia, geografia, matematica, scienze, arte e immagine, scienze motorie. Saranno svolte varie attività:

- lezioni teoriche sull'orientamento, comprese le tecniche di letture e utilizzo di mappe, l'uso della bussola e le strategie di navigazione;
- esercitazioni pratiche per acquisire familiarità con gli strumenti di orientamento e le convenzioni cartografiche;
- esplorazioni nella natura
- sessioni di allenamento sull'orienteering in aree appositamente predisposte come percorsi boschivi;
- competizioni amichevoli

### OBIETTIVI DEL PROGETTO

Promuovere la consuetudine all'attività sportiva per una buona crescita psicofisica, civile e sociale: si incoraggerà lo sviluppo fisico e mentale attraverso la pratica degli sport in ambiente naturale e l'acquisizione di comportamenti responsabili;

Far acquisire agli studenti conoscenza e consapevolezza di sé: un'opportunità per superare le proprie paure e sviluppare fiducia nelle proprie capacità.

Promuovere la partecipazione consapevole, responsabile e autonoma degli studenti alle attività comuni: si coinvolgeranno studenti/esse nell'organizzazione e nella pianificazione delle attività sportive, incoraggiando la partecipazione attiva e la responsabilità individuale; si favorirà la presa di decisioni autonoma.

Orientare positivamente gli studenti verso valori quali la democrazia, la giustizia, la pace, il rispetto per l'ambiente.

### COMPETENZE

Imparare ad imparare, Competenze interpersonali, interculturali e sociali e competenza civica.

	<p><b>INCLUSIONE E DIVERSITÀ</b> Attraverso attività collaborative e sfide di navigazione di gruppo, gli studenti impareranno a rispettare le differenze individuali e a lavorare insieme per raggiungere obiettivi comuni, promuovendo la coesione sociale e il rispetto reciproco.</p> <p><b>METODOLOGIE E INNOVAZIONE:</b> Saranno adottate metodologie e approcci didattici che incoraggeranno la partecipazione attiva degli studenti, stimolando la creatività e favorendo l'apprendimento esperienziale. Verranno impiegati il problem solving, il learning by doing, il cooperative learning e il role playing.</p> <p><b>VALUTAZIONE</b> Monitoraggio della partecipazione degli studenti alle attività di gruppo e della qualità delle loro interazioni; valutazione della capacità di apprendere in modo autonomo e di riflettere criticamente sulle proprie esperienze</p> <p><b>RISULTATI ATTESI:</b> Sviluppo delle abilità di orientamento e di lettura delle mappe, miglioramento delle abilità di comunicazione e collaborazione, aumento del senso di responsabilità verso l'ambiente, miglioramento del benessere fisico e mentale.</p> <p><b>IMPATTO//REPLICABILITÀ</b> il modulo assicurerà un effetto positivo sulle classi, sull'intera comunità scolastica, sulle famiglie e che si faranno ambasciatori presso i propri pari e la società che li circonda del sapere innovativo acquisito e sperimentato. Il progetto potrà essere replicato nel tempo.</p> <p><b>PRODOTTO FINALE</b> Creazione di un prodotto multimediale in cui emergeranno le competenze acquisite da condividere, successivamente, con l'intera comunità scolastica, le famiglie, la comunità civile e gli stakeholder, sulla stampa locale, i social network e il sito della scuola.</p>
Data inizio prevista	01/08/2024
Data fine prevista	30/11/2025
Sede dove è previsto il modulo	BATD21000D
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Orienteering tra natura e sport

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.448,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.120,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.568,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	1) Sport, Natura e Teamwork: Insieme per un Futuro Sostenibile

## Descrizione

### Introduzione:

Il progetto nasce con l'intento di promuovere la socializzazione, l'inclusione e la consapevolezza ambientale tra gli studenti, attraverso attività sportive da svolgere a diretto contatto con l'ambiente naturale. Le attività all'aria aperta contribuiscono a sviluppare una consapevolezza profonda dell'importanza della salvaguardia dell'ambiente, permettendo agli studenti di vivere direttamente l'interazione con la natura comprendendo il valore della sua conservazione.

Il modulo è in linea con gli obiettivi previsti nel PTOF , in merito allo sviluppo di competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica, alla promozione di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità e della sostenibilità ambientale, nonché alla valorizzazione dei beni paesaggistici e del patrimonio culturale. Le attività mirano anche a prevenire e contrastare la dispersione scolastica e ogni forma di discriminazione, potenziando l'inclusione scolastica e il diritto allo studio per gli alunni con bisogni educativi speciali. Il progetto valorizza la scuola , intesa come comunità attiva e aperta al territorio, attraverso il coinvolgimento di associazioni sportive locali. Inoltre, offre l'opportunità agli studenti con limitate possibilità economiche di partecipare a un campo scuola residenziale

### Obiettivi:

- 1.Promozione della salute: Incrementare la consapevolezza dell'importanza dell'attività fisica e del benessere psicofisico.
- 2.Sviluppo delle competenze sociali: Favorire la collaborazione, la comunicazione efficace e la gestione dei conflitti.
- 3.Autonomia e responsabilità: Incoraggiare l'autonomia personale e la capacità di assumersi responsabilità.
- 4.Valorizzazione dell'ambiente: Promuovere il rispetto e la consapevolezza ambientale attraverso il contatto diretto con la natura.
- 5.Resilienza e problem solving: Sviluppare la capacità di affrontare sfide e problemi in modo costruttivo.

### Competenze Attese:

Competenze motorie: Miglioramento delle abilità fisiche e della resistenza attraverso sport e attività all'aria aperta.

Competenze sociali: Potenziamento delle abilità di lavoro di gruppo, leadership e comunicazione.

Competenze personali: Crescita in termini di autonomia, autostima e gestione dello stress.

Consapevolezza ambientale: Incremento della sensibilità verso le



	<p>tematiche ambientali e della sostenibilità.</p> <p>Inclusione: Il progetto è inclusivo e accessibile a tutti gli studenti, con attività diversificate per garantire la partecipazione di ragazzi con differenti abilità fisiche e background culturali</p> <p>Valutazione: La valutazione del progetto sarà basata su osservazioni continue e feedback strutturati. I criteri di valutazione includeranno: Partecipazione attiva: Coinvolgimento e contributo alle attività di gruppo. Comportamento e collaborazione: Capacità di lavorare in squadra e di comunicare efficacemente. Resilienza e adattabilità: Reazione alle sfide e capacità di gestire situazioni nuove o stressanti. Consapevolezza ambientale: Interesse e impegno nelle attività educative ambientali.</p> <p>Risultati Attesi e Impatto: Al termine del modulo, gli studenti avranno migliorato le loro abilità fisiche, sociali e personali. Si prevede un incremento della loro autostima, della capacità di lavorare in gruppo e della consapevolezza ambientale. L'esperienza contribuirà a creare un clima più coeso e collaborativo, migliorando il benessere generale degli studenti.</p> <p>Replica e Sostenibilità: Il progetto può essere replicato , stante la possibilità di adattare e arricchire le attività in base ai feedback ricevuti e alle esigenze degli studenti.</p> <p>Prodotto Finale: Gli studenti prepareranno una presentazione multimediale (video, foto e testimonianze) che documenterà l'esperienza vissuta. Questo prodotto finale sarà condiviso con la comunità scolastica e le famiglie.</p>
Data inizio prevista	01/08/2024
Data fine prevista	30/11/2025
Sede dove è previsto il modulo	BATD21001E
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### 1) Sport, Natura e Teamwork: Insieme per un Futuro Sostenibile

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.448,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.120,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.568,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	Trasformare la realta' con la robotica

Descrizione

Il modulo è in coerenza con le scelte educativo-didattiche contenute nel PTOF dell'Istituto e concorre alla realizzazione degli obiettivi formativi della scuola: acquisizione di competenze specifiche e trasversali, spendibili e di orientamento. Il progetto stimolerà l'interesse e l'entusiasmo per le materie STEM, preparando gli studenti, specie quelli con minori possibilità economiche, alle sfide del futuro tecnologico.

Il percorso formativo coprirà argomenti chiave, tra cui i linguaggi di programmazione, concetti di algoritmi e strutture dati, nonché la progettazione e l'implementazione di robot. Le sessioni pratiche includeranno l'utilizzo di piattaforme hardware e software, consentendo agli studenti di applicare immediatamente le conoscenze acquisite. Il progetto sarà organizzato in moduli che potranno essere adattati a diversi livelli di competenza e età di studenti/esse. Oltre a favorire un atteggiamento di apertura ed interesse per le discipline STEM, lo studio e l'utilizzo dei robot educativi è un ottimo metodo per imparare divertendosi e per prepararsi all'esame di patentino della robotica.

**OBIETTIVI**

- Avvicinare gli studenti ai principi della programmazione e della robotica con un approccio pratico e interattivo.
- Sviluppare il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa
- Coinvolgere gli studenti nella realizzazione di esperienze stimolanti e innovative, al fine di motivarli allo studio e, conseguentemente, di contrastare il fenomeno della dispersione scolastica.
- Proporre attività che coinvolgano anche alcune discipline di base (in particolare matematica e informatica, inglese) per lavorare nell'ottica di una riduzione del divario territoriale.
- Migliorare lo spirito di collaborazione

**COMPETENZE:**

- Sviluppo del pensiero critico, attraverso attività collaborative che mirano a sviluppare la creatività e la capacità imprenditoriale degli studenti.
- Potenziamento della competenza alfabetico-funzionale, ( attraverso la creazione di manuali d'uso per i loro robot) della competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
- Sviluppo di competenze digitali
- Potenziamento di competenze matematica, scienze, tecnologie e ingegneria

	<p>Attività proposte: assemblaggi di robot seguendo istruzioni guidate, concetti di base della programmazione, progettazione e costruzione, integrazione dei sensori, sfide di programmazione</p> <p>METODOLOGIE: problem solving, learning by doing, PBL, flipped classroom, gamification, design thinking.</p> <p>VALUTAZIONE:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-dell'impegno e della collaborazione durante le attività</li> <li>-dei robot costruiti e programmati, considerando creatività, funzionamento e complessità; delle capacità di comunicazione e spiegazione del progetto</li> </ul> <p>RISULTATI ATTESI</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Garantire agli studenti le medesime opportunità di successo formativo</li> <li>-Ridurre la dispersione scolastica offrendo a studenti/esse le medesime opportunità di successo formativo</li> <li>-Miglioramento delle competenze informatiche</li> <li>-Sviluppo del pensiero computazionale</li> <li>-Sviluppo di strategie di problem solving a partire dall'assegnazione di uno scenario e di un obiettivo da conseguire.</li> </ul> <p>INCLUSIONE</p> <p>Si utilizzeranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Strumenti tecnologici adeguati (Kit di robotica, software intuitivi) più accessibili a chi ha difficoltà di apprendimento.</li> <li>-Approccio collaborativo per favorire la collaborazione tra studenti con diverse abilità e il lavoro di squadra</li> <li>-Attività differenziate con compiti diversificati che permetteranno ad ogni studente di contribuire in base alle proprie capacità</li> <li>- feedback continuo e costruttivo per migliorare il processo di apprendimento.</li> </ul> <p>IMPATTO E REPLICABILITÀ</p> <p>Attraverso il modulo studenti/esse svilupperanno una mentalità orientata all'innovazione e all'imprenditorialità. La replicabilità del progetto è garantita dalla sua struttura modulabile</p> <p>PRODOTTO FINALE: creazione di un robot in cui emergeranno le competenze acquisite.</p>
Data inizio prevista	01/08/2024
Data fine prevista	30/11/2025
Sede dove è previsto il modulo	BATD21000D

Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

## SCHEMA FINANZIARIA MODULO

### Trasformare la realtà' con la robotica

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.448,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 5.448,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	EcoCosmesi Creativa - La Magia dei Saponi e delle Creme Naturali

## Descrizione

### Introduzione:

Il progetto "EcoCosmesi Creativa" si pone l'obiettivo di coinvolgere gli studenti e le studentesse nella realizzazione di saponi e creme naturali attraverso attività laboratoriali, combinando l'apprendimento scientifico con la creatività artistica. Questo progetto intende promuovere la consapevolezza ambientale e l'uso sostenibile delle risorse naturali, offrendo un'esperienza educativa completa e interdisciplinare.

### Finalità e Coerenza con il PTOF:

Il progetto si inserisce nel PTOF della scuola, che valorizza l'apprendimento esperienziale e interdisciplinare. "EcoCosmesi Creativa" integra materie come chimica, biologia, scienze, economia aziendale, informatica, in linea con le scelte educative della scuola. Promuovendo un approccio hands-on, gli studenti saranno incoraggiati a esplorare concetti scientifici, a sviluppare competenze pratiche e a esprimere la loro creatività.

### Obiettivi:

1. Apprendimento scientifico: Comprendere i processi chimici alla base della saponificazione e della preparazione delle creme.
2. Creatività e design: Stimolare l'innovazione e la creatività nella formulazione e nel design dei prodotti cosmetici.
3. Consapevolezza ambientale: Promuovere l'uso di ingredienti naturali e sostenibili, sensibilizzando gli studenti alla tutela dell'ambiente.
4. Competenze imprenditoriali: Introdurre concetti di marketing e gestione di un progetto, sviluppando un senso di imprenditorialità.

### Competenze Attese:

Competenze scientifiche: Conoscenza delle reazioni chimiche coinvolte nella saponificazione e nella preparazione di creme idratanti.

Competenze artistiche: Capacità di progettare e realizzare prodotti esteticamente gradevoli e funzionali.

Competenze imprenditoriali: Comprensione delle basi del marketing, della promozione e della vendita dei prodotti.

Competenze trasversali: Capacità di lavorare in gruppo, risolvere problemi e presentare il proprio lavoro.

### Inclusione:

Il progetto è inclusivo e accessibile a tutti gli studenti e studentesse, indipendentemente dalle loro abilità e background. I gruppi di lavoro saranno eterogenei, favorendo la collaborazione e lo scambio di competenze. Saranno utilizzate metodologie didattiche inclusive, come l'apprendimento cooperativo e il tutoring tra pari, per assicurare che ogni studente possa



	<p>contribuire e apprendere in modo significativo.</p> <p>Valutazione: La valutazione del progetto sarà continua e formativa, basata su diversi criteri:</p> <p>Partecipazione attiva: Coinvolgimento e collaborazione nelle attività di laboratorio.</p> <p>Conoscenze acquisite: Comprensione dei concetti scientifici e tecnici.</p> <p>Creatività e innovazione: Originalità nelle formulazioni e nel design dei prodotti</p> <p>Presentazione finale: Capacità di presentare e spiegare il proprio lavoro.</p> <p>Risultati Attesi e Impatto: Alla fine del progetto, gli studenti avranno compreso i processi chimici naturali e le tecniche di produzione artigianale. Avranno sviluppato competenze trasversali come la capacità di lavorare in gruppo, il problem solving e la creatività. I prodotti finali, saponi e creme idratanti naturali, saranno presentati in un evento scolastico aperto a genitori e comunità.</p> <p>Replica e Sostenibilità: Il progetto "EcoCosmesi Creativa" può essere replicato ogni anno, con l'introduzione di nuove formulazioni e tecniche, mantenendo vivo l'interesse degli studenti. La documentazione delle attività e dei risultati permetterà di perfezionare il progetto e adattarlo alle esigenze future, garantendo la sua sostenibilità nel tempo.</p> <p>Prodotto Finale: Il prodotto finale sarà una collezione di saponi e creme idratanti naturali, realizzati e confezionati dagli studenti. Questi prodotti saranno esposti e venduti in occasione di un evento scolastico, permettendo agli studenti di applicare le competenze acquisite in un contesto reale e di raccogliere fondi per future attività educative.</p>
Data inizio prevista	01/08/2024
Data fine prevista	30/11/2025
Sede dove è previsto il modulo	BATD21001E
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### EcoCosmesi Creativa - La Magia dei Saponi e delle Creme Naturali

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.448,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 5.448,00</b>

## 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**