



Candidatura N. 995004 4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I. C. F.ROSSELLI ARTOGNE
Codice meccanografico	BSIC80800X
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA CAMILLO GOLGI N. 1
Provincia	BS
Comune	Artogne
CAP	25040
Telefono	0364591528
E-mail	BSIC80800X@istruzione.it
Sito web	www.icrosselli.it
Numero alunni	676
Plessi	BSAA80801R - PIANCAMUNO FRAZ.BEATA BSEE808012 - ARTOGNE "DIVISIONE ACQUI" BSEE808023 - PIAN CAMUNO FRAZ. BEATA BSEE808034 - PIAN CAMUNO CAP. BSEE808045 - PIAN CAMUNO FRAZ. VISSONE BSMM808011 - S.M. CONSORTILE ARTOGNE



Sezione: Autodiagnosi

Sottoazioni per le quali si richiede il finanziamento e aree di processo RAV che contribuiscono a migliorare

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.5 Competenze trasversali	10.2.5A Competenze trasversali	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO Area 5. ORIENTAMENTO STRATEGICO E ORGANIZZAZIONE DELLA SCUOLA Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Promozione della progettazione interdisciplinare, sviluppando percorsi che integrino più aree tematiche in una ricostruzione organica e critica del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico Valorizzazione del patrimonio culturale, artistico, paesaggistico come bene comune e potenziale per lo sviluppo democratico, attraverso pratiche di didattica laboratoriale



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 995004 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.5A Competenze trasversali

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	...e su e giù e per la Val Camonica... (quater pass en Val Camonega)	€ 6.482,00
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	Welcome in Valle Camonica	€ 6.482,00
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	MestierArte	€ 6.482,00
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	Play a game	€ 6.482,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 25.928,00



Articolazione della candidatura

10.2.5 - Competenze trasversali

10.2.5A - Competenze trasversali

Sezione: Progetto

Progetto: LA VIA DELL'ARTE

Descrizione progetto	<p>Il progetto intende avvicinare i ragazzi ad una fruizione più completa dell'arte presente sul nostro territorio, coinvolgendoli in prima persona attraverso attività e ricerche personali. Quanto scoperto non resta patrimonio personale, ma dovrà essere rielaborato e presentato ai compagni e al territorio utilizzando le modalità tipiche dei ragazzi: utilizzo dei social, video, immagini.</p> <p>Il rapporto con gli esperti sia nella fase di fruizione sia nella fase di rielaborazione dei contenuti per presentarli ad altri permetterà di offrire un prodotto di qualità. Tra gli esperti è prevista anche la presenza di un madrelingua inglese per aprire la rielaborazione ad un contesto più ampio e in contemporanea favorire la conoscenza autentica della lingua inglese.</p>
-----------------------------	---

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto opera in un territorio "periferico" .

Consistente è stata la sua evoluzione in questo ultimo decennio, sia sul piano economico, con un'espansione dei settori produttivi legati al commercio, ai servizi e al turismo, sia sul piano sociale, dove i modelli di vita si sono diversificati diventando sempre più simili a quelli di una società dinamica, moderna, frammentata nella sua composizione, nei suoi bisogni, nelle sue domande e nei valori di riferimento.

Gruppi sportivi, gruppi musicali, gruppi di esperienza teatrale, gruppi e cooperative, con finalità socio-educativa, gruppi religiosi, tutte associazioni attente a fenomeni di disagio cresciute nel territorio esprimendo una vitalità di iniziativa e di proposta.

Risorsa è la Biblioteca comunale, che propone alcune iniziative rivolte agli alunni e agli insegnanti e mette a disposizione un patrimonio librario utile per sviluppare interessi ed attitudini alla lettura e alla consultazione.

Le famiglie, con un numero esiguo di figli, le madri spesso svolgono lavori fuori casa. in altri casi sono costituite da un unico genitore e non sempre ci sono strutture parentali alle spalle per l'assistenza ai figli in caso di assenza dei genitori da ciò la richiesta di presenza educativa nei pomeriggi liberi dalla scuola.

Negli ultimi anni si è assistito al fenomeno di un'immigrazione interna, non sempre stabile, anche a causa dell'instabilità lavorativa.



Obiettivi del progetto

Indicare quali sono gli obiettivi perseguiti dal progetto con riferimenti al PON "Per la scuola" 2014-2020 e, in particolare, come si intende sviluppare un'idea complessiva di potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico.

Gli obiettivi del progetto sono molteplici e pluridisciplinari:

- far conoscere la storia, la cultura e l'arte della valle Camonica,
- valorizzare questo patrimonio attraverso la sua promozione,
- comprendere che l'arte può essere un'opportunità lavorativa per il futuro,
- creare pacchetti promozionali del territorio.

Per diffondere ciò che la Valle Camonica ha da offrire è necessario che i ragazzi conoscano approfonditamente il loro ambiente: lezioni en plein air per vivere da dentro i monumenti e i musei, capire quando, da chi e perché sono state realizzate queste opere d'arte. Solo attraverso questa full immersion sarà possibile progettare giochi e costruire pacchetti turistici da proporre ad altri.

La vocazione di questo territorio è prevalentemente industriale, pur non producendo in loco le materie prime da lavorare. Questo progetto mira proprio a sviluppare tra i ragazzi un forte attaccamento per il loro territorio, cambiando in loro la prospettiva futura: non più il posto fisso dentro una fabbrica che inquina, ma un posto di lavoro ecosostenibile più a contatto con la natura, il bello e il culturale.



Caratteristiche dei destinatari

Indicare, ad esempio, in che modo è stata sviluppata una analisi dei bisogni e un'individuazione dei potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto

Il nostro Istituto si caratterizza per una proposta educativa che ha avuto nel tempo una lunga elaborazione, derivante da una lettura attenta e costante dei bisogni del territorio e degli studenti. I destinatari a cui si rivolge il progetto sono gli alunni dell'Istituto: non tutti potranno partecipare alle attività, si può ipotizzare la formazione di gruppi provenienti da classi diverse. In questo modo sarà possibile orientare il progetto a gruppi scelti di studenti. In particolar modo, durante le attività di orientamento con gli alunni delle classi terze si è notata una particolare incertezza nel futuro, del timore di cosa potrà avvenire una volta diplomati o laureati, compresa la rassegnazione di fronte alla possibilità di dover lasciare la loro terra per cercare lavoro

Il progetto intende quindi fare in modo che fin da piccoli gli studenti siano consapevoli di quanto questo territorio ha da offrire, sarà forse quindi possibile aiutarli a fare scelte più consapevoli e lungimiranti. Per questo motivo il progetto si rivolge ad un pubblico ampio: dalla terza classe della scuola primaria alla terza della scuola Secondaria di primo grado. Naturalmente accanto agli alunni vi sono le famiglie: l'idea è che questa attività possa far crescere anche nei genitori una consapevolezza nuova delle possibilità offerte in ambiti diversi da quello industriale dal territorio in cui vivono.

Apertura della scuola oltre l'orario

Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, sera, di sabato, nel periodo estivo.

L'Istituto si trova ad operare in un contesto complesso, per avvicinarci alle esigenze delle famiglie, gli orari hanno subito revisioni prevedendo il prolungamento oltre il tempo modulare, attivando la mensa, potenziando i pomeriggi. La scuola è aperta ogni giorno il pomeriggio per il servizio "Semiconvitto", un servizio extrascolastico. Aprire la scuola in orario diverso da quello curricolare, per l'Istituto è un impegno, a cui si è risposto modulando in modo flessibile l'orario dei collaboratori scolastici e grazie al contributo alle famiglie. Ora l'istituto sarà aperto grazie alla strutturazione diversa dell'orario dei diversi collaboratori eventuali ore eccedenti saranno recuperate durante il periodo estivo, altre ore saranno recuperate da un progetto di inserimento lavorativo protetto in collaborazione con SLI. Alcune attività sono da svolgere fuori nei siti di interesse: incisioni rupestri (di sera per la luce radente o nei solstizi per poter ammirare un fenomeno naturale sulle montagne della Concarena e del Pizzo Sadiello). Durante l'inizio della stagione estiva (prime settimane di luglio) gli studenti potrebbero raccogliere informazioni sulla fruibilità del patrimonio offerto dalla valle proponendo brevi interviste ai turisti che vengono a visitare siti archeologici, edifici sacri e muse



Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni

Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti - Scuole, Università e/o Enti pubblici o privati - con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, e con quali finalità (messa a disposizione di spazi e/o strumentazioni, condivisione di competenze, volontari per la formazione, etc). Evidenziare anche se è previsto il coinvolgimento, in particolare, di Enti locali. Indicare, inoltre, se e come si intende enfatizzare il rapporto con gli attori del territorio e lavorare su casi reali per promuovere la dimensione esperienziale.

Le Associazioni che si occupano di arte, natura e cultura in Valle sono numerose e sempre disponibili ad accogliere i ragazzi: spesso quello che manca è il tempo. Questo progetto intende superare questo frequente limite. L'Istituto intende estendere e amplificare le collaborazioni con Enti e Associazioni della Valle Camonica, coinvolgendo il Distretto di Valle Camonica, il Museo di Breno, la Casa Museo Camillo Golgi (Premio Nobel), il Museo della Guerra Bianca in Adamello, il Parco Archeologico e Museo Archeologico Nazionale di Cividate Camuno, l'associazione "Amici del Tadini" di Lovere, il Parco di Naquane a Capodiponte, le Associazioni che si occupano di promuovere il centro storico di Bienno, la Pieve di San Siro e San Salvatore di Capo di Ponte, la Chiesa di Santa Maria di Esine (Pietro da Cemmo) e il Pieve di Santa Maria della Neve di Pisogne (Romanino) e la Pinacoteca di Breno "Camus".

L'intento è quello di creare una rete di contatti per poter essere sempre in grado di conoscere l'offerta dell'Ente/Associazione in modo da poterla promuovere al meglio.



Modalità di coinvolgimento di studentesse e di studenti e famiglie nella progettazione da definire nell'ambito della descrizione del progetto

Indicare, ad esempio, come sarà previsto il coinvolgimento di studenti e genitori, specificando in quali fasi e con quali ruoli.

Il progetto verrà presentato alla cittadinanza scolastica attraverso una serata introduttiva.

I moduli si attiveranno con i percorsi di formazione per ragazzi, tenuti da esperti attraverso le visite guidate ai maggiori luoghi d'interesse storico-artistico e culturale-naturalistico.

Gli studenti verranno guidati e supportati durante tutto il percorso dagli esperti e dai tutor. Gli stessi si occuperanno di verificare lo stato di apprendimento delle conoscenze tramite quiz e test appositamente creati; i responsabili del progetto si occuperanno di svolgere una osservazione sistematica e di monitorare l'avanzamento dello studente sia a livello complessivo sia per micro-argomenti. Gli studenti saranno parte attiva e creativa, tanto che si occuperanno anche della progettazione di strumenti di rilevazione: ad essi spetterà infatti non solo la comprensione del loro funzionamento, ma anche la realizzazione di modelli funzionanti ed originali.

Anche i genitori saranno coinvolti nella fase di realizzazione operativa del progetto, potranno inoltre, in qualsiasi momento, verificare l'avanzamento delle attività, l'acquisizione di competenze attraverso la piattaforma utilizzata dalla scuola: potranno commentare o porre domande.

I prodotti dell'attività progettata e il loro utilizzo verrà presentato a tutti gli studenti dell'istituto e alle famiglie durante la manifestazione che verrà realizzata alla conclusione del percorso.



Metodologie e Innovatività

Indicare, ad esempio: per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodologie/strategie didattiche saranno applicate nella promozione della didattica attiva (ad es. Tutoring, Peer-education, Flipped classroom, Debate, Cooperative learning, Learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning, ecc.) e fornire esempi di attività che potranno essere realizzate; quali strumenti (in termini di ambienti, attrezzature e infrastrutture) favoriranno la realizzazione del progetto.

L'utilizzo di diverse metodologie consentirà ad ogni alunno di trovare il proprio spazio e di sentirsi parte importante del progetto. Verranno sperimentate attività pratiche (misurazioni, disegni, lavori manuali) e molte altre attività (progettazione, lavoro di gruppo, ricerca attiva, analisi di dati, costruzione di database, realizzazione di un CD che racconti il progetto, pubblicazione di quanto realizzato su piattaforme di condivisione...). Il modello di lezione tradizionale sarà superato, migliorando l'autonomia, la responsabilità, il coinvolgimento e la motivazione degli alunni.

Il progetto è innovativo in quanto i metodi impiegati per l'apprendimento del sapere non saranno i consueti: guida che spiega, ragazzi che ascoltano. L'attività proposta infatti sarà centrata sulla didattica del fare. Scoprire con brevi video ciò che è importante cercare all'interno dei monumenti per realizzare delle schede informative; fare ricerche in Internet per creare giochi; realizzare frottage delle incisioni che serviranno da supporto per fornire spiegazioni, fruibili on line, dei principali simboli. Queste sono solo alcune idee che potranno essere messe in campo: l'obiettivo di base è quello di imparare ad imparare ed imparare facendo attraverso peer education, cooperative learning, learning by doing and by creating, senza scordare che molte attività possono essere realizzate grazie alle nuove tecnologie: podcast, video, presentazioni con differenti strumenti.



Coerenza con l'offerta formativa

Indicare, ad esempio, se il progetto ha connessioni con progetti già realizzati o in essere presso la scuola e, in particolare, se il progetto si pone in continuità con altri progetti finanziati con altre azioni del PON-FSE, PON-FESR, PNSD, Piano Nazionale Formazione.

Il progetto permetterebbe di allargare le attività che vengono proposte nelle ore di Arte e immagine, nel laboratorio ambientale e nelle ore di inglese e francese che normalmente si svolgono nelle classi della primaria e della secondaria di secondo grado. In queste ore si affrontano lo studio, molte volte parziale data la mancanza di tempo, del territorio circostante. Per svolgere il progetto è necessario l'utilizzo delle nuove tecnologie: pc, tablet, programmi di elaborazione fotografica, ecc. che sono garantiti grazie ai finanziamenti che hanno permesso la realizzazione dei progetti **10.8.1 - 10.8.1.A1 - Realizzazione rete LAN/WLAN e azione 10.8.1 - 10.8.1.A3 (accesso sicuro alla rete Internet) e Ambienti multimediali (acquisto di strumentazione informatica).** Questo progetto si allinea a quello vinto dall'Istituto "Inclusione sociale e lotta al disagio" Azione 10.1.1 e 10.1.1A, entrambi mirano a valicare la lotta al disagio e la dispersione scolastica, producendo nei ragazzi l'amore per il territorio, l'arte e lo sport.

Inclusività

Indicare, ad esempio, quali strategie sono previste per il coinvolgimento di destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale; quali misure saranno adottate per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti.

Nell'Istituto ci sono Commissioni che si occupano di inclusività di integrazione e collaborano strettamente. Le strategie previste sono: presentazione del progetto alle famiglie durante assemblee di classe colloquio con le famiglie degli studenti e con gli studenti per i quali sono stati rilevati particolari bisogni formativi. colloqui personali con gli studenti individuati per condividere gli obiettivi del progetto e iniziare il percorso di motivazione. Il progetto verrà presentato come un momento altamente formativo e come un'opportunità di essere protagonisti attivi all'interno della comunità scolastica. Le caratteristiche laboratoriali, operative, sperimentali e creative saranno la leva per invogliare gli studenti a partecipare. Le strategie per l'inclusione sono parte integrante del progetto stesso: il cooperative learning, così come momenti di peer tutoring, ma anche l'attenzione alla valorizzazione delle intelligenze multiple. Le fasi dei moduli propongono diverse modalità di approccio ai saperi: dal learning by doing, alla sperimentazione, alla creatività progettuale e digitale, all'utilizzo di linguaggi diversi. In itinere sono previsti momenti di riflessione e verifica dell'agito per aiutare gli studenti a mantenere alta l'attenzione agli obiettivi previsti. Le esperienze collaborative si allineano con i suggerimenti dell'inclusive education per cui, mentre si apprende, ci si assume la responsabilità di lavorare con e per i compagni.



Impatto e sostenibilità

Indicare, ad esempio, in che modo saranno valutati gli impatti previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio; quali strumenti saranno adottati per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto; come si prevede di osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze, quali collegamenti ha il progetto con la ricerca educativa.

Saranno adottati molteplici strumenti per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto quali: Think-Pair- Share, Roundtable, sondaggi online (SurveyMonkey) che possono essere preparati dagli studenti con i docenti. In questo modo è possibile avere anche un feedback immediato dell'incisività del lavoro svolto e della maturazione delle competenze. Saranno adottati strumenti oggettivi di valutazione dell'impatto sul territorio quali la partecipazione della Comunità agli eventi organizzati o il numero di materiali informativi richiesti e distribuiti, mentre per gli aspetti qualitativi si procederà con interviste a campione, con focus group, con la valutazione delle domande e degli interventi personali durante gli eventi organizzati.

Gli studenti direttamente coinvolti nei progetti saranno valutati dagli insegnanti di classe sia nella loro capacità di esporre quanto scoperto/analizzato/studiato ai compagni sia per la qualità del materiale prodotto e condiviso.



Prospettive di scalabilità e replicabilità della stessa nel tempo e sul territorio

Indicare, ad esempio, come sarà comunicato il progetto alla comunità scolastica e al territorio; se il progetto prevede l'apertura a sviluppi che proseguano oltre la sua conclusione; se saranno prodotti materiali/modelli riutilizzabili e come verranno messi a disposizione; quale documentazione sarà realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practice).

Il progetto, una volta ultimato sarà valutato sia dal team dei docenti dell'Istituto, sia dalla Dirigenza e dalle famiglie degli alunni coinvolti. A tal fine verranno predisposti dei questionari volti a sondare l'efficacia dell'attività svolta. In base all'esito si prenderà in considerazione una eventuale replicabilità del progetto allo scopo di coinvolgere alunni diversi e arricchire di nuove energie ed idee i contenuti e le attività fin qui sperimentate. I materiali autentici realizzati durante il progetto saranno resi visibili ed accessibili al pubblico attraverso il Sito d'Istituto e pubblicizzato attraverso i diversi media presenti sul territorio. Il pubblico avrà modo di utilizzare i giochi proposti sulla piattaforma e di usufruire di eventuali brochure informative sul territorio. Al termine il pubblico sarà invitato ad esprimere un parere sugli elaborati e sul lavoro svolto in rete attraverso un questionario di gradimento.

Le diverse fasi di lavoro saranno documentate dagli insegnanti e caricate su piattaforme dedicate e specifiche per insegnanti.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

MIUR

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

Scuola I. C. F.ROSSELLI ARTOGNE
(BSIC80800X)

Coinvolgimento degli Enti Locali

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

L'Istituto Rosselli ha una fitta rete di contatti, in diversi settori, forse l'aspetto più carente è quello in campo artistico. Questo progetto permetterà di allargare l'ambito in cui la scuola potrà agire.

E' intenzione dell'Istituto creare collaborazioni con le diverse Associazioni artistico-culturali-naturalistiche, che numerose sono presenti e lavorano quotidianamente sul territorio, ma che talvolta vengono poco coinvolte per lasciare spazio ad altro.

La collaborazione è indispensabile per formare i ragazzi, anche se la giovane età dei fruitori comporta un certo dispendio di energie. Da un lato, gli esperti dovranno fornire la loro competenza per far conoscere ai ragazzi i luoghi da visitare, dall'altra sarà necessaria tutta la loro disponibilità per accogliere ragazzi e bambini che talvolta hanno bisogno di molto tempo per metabolizzare nuove conoscenze e competenze.

Gli Enti Locali metteranno a disposizione i loro tecnici per aiutare i ragazzi ad approfondire la conoscenza del territorio.



Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
EDUCAZIONE AMBIENTALE	pag. 23	www.icrosselli.it
SCUOLA-TERRITORIO Valorizzazione della cultura locale, costruzione di una rete locale,	pag.14	www.icrosselli.it

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
presentazione dei diversi siti archeologici, culturali del territorio sia in sito sia a scuola		Guide turistiche e guide culturali dei diversi siti visitati				
migliorare le capacità di comunicare in modo efficace i contenuti appresi		Esperti in comunicazione sia verbale sia iconica sia multimediale				

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
...e su e giù e per la Val Camonica... (quater pass en Val Camonega)	€ 6.482,00
Welcome in Valle Camonica	€ 6.482,00
MestierArte	€ 6.482,00
Play a game	€ 6.482,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 25.928,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Titolo: ...e su e giù e per la Val Camonica... (quater pass en Val Camonega)

Dettagli modulo



Titolo modulo	...e su e giù e per la Val Camonica... (quater pass en Val Camonega)
Descrizione modulo	<p>Conoscere il patrimonio artistico della Valle Camonica attraverso la visita diretta dei maggiori monumenti artistici e culturali, al fine di collocare ogni monumento nel tempo e nello spazio; Inserire le conoscenze acquisite in giochi multimediali e spot di promozione del territorio. Saranno effettuate, con attenzione a diversi periodi storici, le visite: Il periodo preistorico presso il Parco di Naquane a Capodiponte, Il periodo romano con l'anfiteatro, il Museo di Cividate e il Tempio di Minerva, Il periodo medioevale e rinascimentale con il centro storico di Bienno, la Pieve di San Siro e San Salvatore, Santa Maria di Esine (Pietro da Cemmo), Pieve di Santa Maria della Neve di Pisogne (Romanino), Il periodo neoclassico con la Galleria Tadini di Lovere, La Pinacoteca di Breno "Camus". L'età contemporanea con la visita del museo della Guerra Bianca in Adamello La metodologia è attiva e prevede di conoscere le caratteristiche del patrimonio artistico della Valle Camonica attraverso visite didattiche (con esperti dei diversi argomenti) dei luoghi con approfondimenti multimediali. Ci si attende una conoscenza dei luoghi dell'arte in Valle Camonica La verifica in itinere avverrà attraverso quiz/test on line, realizzazione di un gioco (memory, oca, cruciverba anche on line). Suddivisione del gruppo in microgruppi ognuno dei quali deve predisporre una presentazione, utilizzando diverse metodologie e applicazioni: power point, prezi, podcast, video, ecc. del monumento assegnato da esporre ai compagni Per la valutazione finale: Questionari on line di valutazione ed autovalutazione predisposti dagli esperti e/o dai ragazzi (in questo caso da somministrare ai compagni).</p>
Data inizio prevista	08/01/2018
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	BSMM808011
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ...e su e giù e per la Val Camonica... (quater pass en Val Camonega)

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €



Elenco dei moduli

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

Titolo: Welcome in Valle Camonica

Dettagli modulo

Titolo modulo	Welcome in Valle Camonica
Descrizione modulo	<p>Si lavora sull' acquisizione di conoscenze relative al patrimonio artistico locale, e successivamente si creerà con i ragazzi una proposta di soggiorno in Valle Camonica per conoscere il patrimonio artistico da proporre a ragazzi di scuole diverse italiane e/o straniere da quelle del territorio.</p> <p>ISI manterrà una metodologia laboratoriale e basata sul cooperative learning per la realizzazione di videoclip, podcast, spot, brochure multimediali in lingua inglese e francese da diffondere tramite il Sito della scuola, i Siti delle associazioni e istituzioni del territorio. I medesimi materiali verranno proposti alle agenzie di viaggio del territorio.</p> <p>I risultati attesi sono duplici: diffondere tra gli studenti stranieri e non la cultura artistica del territorio della Valle Camonica e dare ai nostri studenti migliori competenze comunicative sia nella lingua madre sia nelle lingue francese e inglese.</p> <p>Un prima verifica sarà data da quiz/test on line relativi alla conoscenza del territorio, dalla correttezza di traduzioni e ricchezza di informazioni presentate.</p> <p>La valutazione finale si baserà su questionari on line di valutazione ed autovalutazione e sulla qualità dei prodotti di divulgazione da diffondere sia on-line che in formato cartaceo.</p>
Data inizio prevista	04/12/2017
Data fine prevista	04/06/2018
Tipo Modulo	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
Sedi dove è previsto il modulo	BSMM808011
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Welcome in Valle Camonica

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli



Modulo: Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Titolo: MestierArte

Dettagli modulo

Titolo modulo	MestierArte
Descrizione modulo	<p>Consolidare le conoscenze del patrimonio artistico della Valle Camonica, utilizzando la metodologia comunicativa del fare per apprendere, i ragazzi divisi in microgruppi, dovranno realizzare delle brevi lezioni da sottoporre ai compagni delle diverse classi dell'Istituto. Gli incontri in piccolo gruppo con l'esperto non saranno una mera lezione frontale ma si procederà con la metodologia del problem-solving, della costruzione di ipotesi da validare in seguito al confronto con i documenti storici o con lo studio dei testi. Quanto appreso dovrà diventare oggetto di lezione rivolta ai compagni di classe o di altre scuole, dovranno quindi tener conto delle diverse età dei fruitori e calibrare il loro intervento in base a tempo (limitata attenzione dei bimbi più piccoli, maggiore in quelli più grandi), conoscenze dei compagni (linguaggi più o meno specialistici in base all'età dei ragazzi che assisteranno alle lezioni).</p> <p>Le principali metodologie, si lavorerà nella logica della flipped class.room, dell'attivazione della curiosità per la realizzazione di brevi videoclip e lezioni multimediali da diffondere tramite social sia all'interno che all'esterno dell'Istituto. Per realizzare le lezioni i ragazzi saranno suddivisi in microgruppi ognuno dei quali dovrà predisporre una presentazione, utilizzando diverse metodologie e applicazioni: power point, prezi, podcast, video, lapbook ecc. del monumento assegnato da esporre ai compagni</p> <p>I risultati attesi: diffondere tra gli studenti dell'Istituto la cultura artistica del territorio della Valle Camonica, rendere il territorio e le sue bellezze un bene da fruire e non una lezione da subire.</p> <p>Le modalità di verifica: Esposizione orale e presentazione delle lezioni in modo corretto e completo (insegnanti di arte, storia ed italiano)</p> <p>La valutazione finale comprenderà questionari on line di valutazione ed autovalutazione non solo rispetto ai contenuti appresi ma anche alle metodologie di lavoro e alla relazione con esperti e con i compagni.</p>
Data inizio prevista	08/01/2018
Data fine prevista	20/12/2018
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	BSMM808011
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MestierArte

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



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

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)

Titolo: Play a game

Dettagli modulo

Titolo modulo	Play a game
Descrizione modulo	<p>Il lavoro prevede una prima fase di conoscenza del territorio e dopo aver acquisito le conoscenze sul patrimonio artistico locale, far creare ai ragazzi dei giochi interattivi: memory, oca, cruciverba da proporre ai compagni di altri istituti nazionali ed internazionali al fine di promuovere il patrimonio artistico della Valle Camonica.</p> <p>Le metodologie di lavoro prevedono una costante attivazione degli studenti attraverso tecniche di sviluppo della creatività, di problem solving e costruzione condivisa per la realizzazione di giochi interattivi e multimediali nella madrelingua e in lingua inglese da diffondere tramite il Sito della scuola, i Siti delle associazioni e istituzioni del territorio. I risultati attesi, far conoscere agli studenti dell'Istituto e agli studenti che sperimenteranno i giochi il patrimonio artistico del territorio della Valle Camonica</p> <p>Le modalità di verifica: quiz/test on line, accuratezza nel seguire le indicazioni degli esperti, la funzionalità dei giochi on-line</p> <p>La valutazione finale prevede diversi step di approfondimento diverso: questionari on line di valutazione ed autovalutazione sia relativamente ai prodotti finali sia alle competenze relazionali acquisite sia alle competenze trasversali.</p>
Data inizio prevista	08/01/2018
Data fine prevista	20/12/2018
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	BSEE808012 BSEE808023
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Play a game

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



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola I. C. F.ROSSELLI ARTOGNE
(BSIC80800X)

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



Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
LA VIA DELL'ARTE	€ 25.928,00
TOTALE PROGETTO	€ 25.928,00

Avviso	4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico(Piano 995004)
Importo totale richiesto	€ 25.928,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	03
Data Delibera collegio docenti	07/03/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	03
Data Delibera consiglio d'istituto	25/11/2016
Data e ora inoltro	18/07/2017 11:38:45
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.5A - Competenze trasversali	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>...e su e giù e per la Val Camonica... (quater pass en Val Camonega)</u>	€ 6.482,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: <u>Welcome in Valle Camonica</u>	€ 6.482,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>MestierArte</u>	€ 6.482,00	



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola I. C. F.ROSSELLI ARTOGNE
(BSIC80800X)

10.2.5A - Competenze trasversali	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>Play a game</u>	€ 6.482,00	
	Totale Progetto "LA VIA DELL'ARTE"	€ 25.928,00	€ 30.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 25.928,00	