



Candidatura N. 997606 4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	GOBETTI - DE FILIPPO - QUARTO
Codice meccanografico	NAMM0A100C
Tipo istituto	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
Indirizzo	CORSO ITALIA 166
Provincia	NA
Comune	Quarto
CAP	80010
Telefono	0818761022
E-mail	NAMM0A100C@istruzione.it
Sito web	http://www.scuolagobettieuropa.gov.it
Numero alunni	702
Plessi	NAMM0A100C - GOBETTI - DE FILIPPO - QUARTO



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	10.2.5C Competenze trasversali - In rete		<p>Elaborazione di strategie di progettazione cooperativa per la restituzione sociale del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico, in connessione a istituzioni, enti, associazioni e altri soggetti attivi nei territori delle istituzioni scolastiche promotrici.</p> <p>Promozione della creatività e dell'autonomia nell'immaginazione di scenari e soluzioni di sviluppo sostenibile per il patrimonio culturale, artistico e paesaggistico</p> <p>Promozione della progettazione interdisciplinare, sviluppando percorsi che integrino più aree tematiche in una ricostruzione organica e critica del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico</p> <p>Valorizzazione del patrimonio culturale, artistico, paesaggistico come bene comune e potenziale per lo sviluppo democratico, attraverso pratiche di didattica laboratoriale</p>



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 997606 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.5C Competenze trasversali - In rete

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Percorsi storico-archeologici per lo studio dei Campi Flegrei	€ 5.682,00
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Quarto intorno a noi	€ 5.682,00
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Ti presento la mia terra	€ 5.682,00
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	ComiCity: il fumetto che racconta la tua città	€ 5.682,00
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	Città nostra	€ 5.682,00
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	Fescina e dintorni	€ 5.682,00
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	Mi prendo cura di te	€ 5.682,00
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	La via Campana: una "Guida" tra ambiente e storia	€ 5.682,00
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	Alla scoperta del tesoro archeologico dei Campi Flegrei: un esempio di turismo sostenibile	€ 5.682,00
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	Colori, sapori e profumi del mondo antico nell'area archeologica di Baia	€ 5.682,00
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	Passeggiata flegrea	€ 5.682,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	A' la découverte de notre territoire: L'ancien village Castrum Serrae	€ 5.682,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	The discovery of our territory: "The ancient village of Castrum Serrae"	€ 5.682,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	Quarto around the people	€ 5.682,00
Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	Viaggio in un museo virtuale	€ 5.682,00
Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	MappiAMO il territorio	€ 5.682,00
Produzione artistica e culturale	Musica e danza nelle tradizioni popolari dell'area flegrea	€ 5.682,00
Produzione artistica e culturale	Artistica...mente Quarto	€ 5.682,00



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 GOBETTI - DE FILIPPO - QUARTO
(NAMM0A100C)

Produzione artistica e culturale	Quartarte	€ 5.682,00
Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali	Un giardino in città	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 113.640,00

Articolazione della candidatura

10.2.5 - Competenze trasversali

10.2.5C - Competenze trasversali - In rete

Sezione: Progetto

Progetto: Tra eredità culturale e patrimonio comune: il Grand Tour del futuro sostenibile

Descrizione progetto	<p>Il progetto mira all'acquisizione di una educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico consapevole ed attiva; coinvolge tutte le scuole del territorio di Quarto, la Caritas Diocesana di Pozzuoli, il Comune di Quarto, le Associazioni 'Legambiente Città Flegrea Onlus' e Gruppo Archeologico Napoletano, che presentano ampie competenze sulle tematiche previste dall'avviso. Abbraccia pertanto una popolazione scolastica dalla fascia di età ampia e dalla tipologia diversificata ed offre opportunità di coinvolgimento di una vasta parte dell'utenza genitoriale e della cittadinanza locale. Si compone di 20 moduli, ciascuno della durata di 30 ore; ogni modulo è rivolto a 20 alunni. Esso ha durata biennale e sarà realizzato dal momento dell'autorizzazione al termine dell'a.s. 2018/19; prevede l'apertura della scuola oltre i tempi canonici della didattica, sia nei giorni feriali in orario extra-curricolare, che nei periodi di sospensione dell'attività didattica, compreso il periodo estivo. I destinatari sono alunni del primo e secondo ciclo, con particolare riguardo a coloro che presentino una necessità di potenziare lo sviluppo integrato delle competenze per mezzo di azioni atte a completare e supportare l'attività curricolare, al fine di prevenire e ridurre dispersione e abbandono scolastico precoce, di garantire l'uguaglianza di accesso all'istruzione e di compensare svantaggi socio-culturali ed economici di contesto, garantendo il riequilibrio territoriale. Si ripropone di promuovere la conoscenza del patrimonio materiale ed immateriale del territorio flegreo al fine di incentivare lo sviluppo della cultura come fonte utile allo sviluppo umano, alla valorizzazione delle diversità culturali e come modello di sviluppo economico fondato sul principio dell'utilizzo sostenibile delle risorse. Il progetto utilizza un approccio metodologico innovativo di carattere laboratoriale esperienziale, privilegia il lavoro su casi reali di diretta applicazione sul territorio, integrato con momenti di riflessione individuale e collettiva e promuove una dimensione "curatoriale", mirando ad una attività di "curatela" verso il patrimonio culturale, artistico e paesaggistico, da restituire alla cittadinanza nell'ottica di un lifelong learning. A tal fine prevede attività pratiche di rivalutazione, cura e salvaguardia di aree ambientali e siti archeologici con lavori in loco e uso delle ITC, proponendo nuovi spazi per l'apprendimento, rimodulando quelli tradizionali e coinvolgendo altri soggetti del territorio.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto



Contesto di riferimento

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

Le Scuole aderenti alla rete sorgono a Quarto, cittadina a nord-ovest di Napoli, che, pur presentando una matrice socio-economica e culturale contadina, di recente ha assunto i connotati di un centro urbano con le contraddizioni tipiche dell'hinterland napoletano. Negli ultimi anni si è verificato un notevole sviluppo demografico per effetto di una immigrazione dovuta a fenomeni naturali e sociali, che ha determinato la coesistenza della popolazione autoctona di origini contadine e quella di immigrazione, proveniente per lo più dai quartieri periferici di Napoli. Ciò ha prodotto nella cittadinanza forti contraddizioni, generale perdita di identità e scarso sviluppo del senso di appartenenza alla comunità locale. La popolazione scolastica e adulta non conosce a sufficienza e non mostra interesse per la storia della propria terra, manca di una memoria collettiva in cui rintracciare le proprie radici e la propria identità culturale, appare per lo più poco incline alla valorizzazione delle potenzialità materiali e immateriali del proprio ambiente, delle sue risorse storico-naturalistiche e del proprio bagaglio culturale e linguistico, sicché il patrimonio storico-archeologico-paesaggistico non è percepito come potenziale attivo per lo sviluppo del territorio e per il futuro della cittadinanza.



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 GOBETTI - DE FILIPPO - QUARTO
(NAMM0A100C)

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.

Il progetto promuove la complementarietà tra aree tematiche integrando il lavoro pratico con l'uso delle ITC e la produzione di contenuti digitali anche in lingua straniera ai fini della comunicazione e della replicabilità in vista di un percorso turistico di rilancio culturale del territorio. Obiettivi: 1) sensibilizzare al patrimonio culturale artistico paesaggistico promuovendone conoscenza cura e salvaguardia nel tempo 2) sviluppare un'idea complessiva di cittadinanza globale 3) valorizzare il patrimonio materiale e immateriale come fonte dello sviluppo umano interculturale e modello economico fondato sull'uso sostenibile delle risorse 4) innalzare le competenze di base integrandosi con il curriculum e ampliando l'offerta formativa 5) compensare svantaggi culturali e socio-economici di contesto 6) prevenire/ridurre dispersione e abbandono scolastico precoce 7) favorire socializzazione e integrazione tra pari 8) scongiurare il pericolo di esclusione sociale valorizzando saperi informali/non formali e il rapporto scuola-territorio 9) favorire sviluppo integrato delle competenze creando una scuola attrattiva 10) rafforzare la permanenza nel percorso formativo e orientarne il proseguimento 11) favorire processi di apprendimento con approcci metodologici innovativi e uso delle ITC 12) valorizzare attitudini propensioni talenti sviluppando competenze spendibili nel tempo 13) garantire la ricaduta sul curriculum degli interventi ed assicurarne la valenza orientativa.



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

I destinatari sono alunni della scuola del 1 e 2 ciclo che mostrano una motivazione variabile in rapporto al curriculum scolastico, un livello modesto delle competenze di base, provengono da contesti socioculturali eterogenei e presentano un tasso di successo scolastico per lo più incostante. Essi mostrano comportamenti problematici con una tendenza all'allontanamento dallo studio, un livello incerto di socializzazione e integrazione nel tessuto sociale dentro e fuori dalla classe. L'individuazione degli alunni e l'analisi della loro situazione socio-culturale si è fondata sulla base degli esiti dei test d'ingresso e delle verifiche curricolari in itinere, delle prove nazionali Invalsi, dei dati ISTAT e delle rilevazioni e gli studi posti in essere dall'osservatorio Invalsi; si è fatto ricorso questionari ed indagini conoscitive relative alla loro percezione del territorio e alle modalità in cui lo vivono, ai loro interessi ed attitudini, alle abilità maturate in contesti non formali ed informali, alla loro predilezione per le discipline tecnico-pratiche e/o per quelle concettuali; si è tenuto conto di osservazioni e rilevazioni relative ai comportamenti degli studenti potenziali destinatari, in rapporto allo studio delle diverse discipline e nella relazione tra pari, con i docenti e con il personale scolastico; sono state utilizzati questionari/interviste disposti dalle Scuole e dal Comune e rivolte alle famiglie e al territorio, quali strumento di rilevazione dei bisogni.



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 GOBETTI - DE FILIPPO - QUARTO
(NAMM0A100C)

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.

Per la prevenzione dei fenomeni di disagio e abbandono scolastico e affinché la Scuola possa rappresentare un punto di riferimento per la crescita e lo sviluppo sociale e culturale di tutto il territorio, per garantire il potenziamento delle competenze trasversali e integrate attraverso una azione continuativa e capillare sulla cittadinanza, per fronteggiare i fenomeni diffusi di povertà culturale del territorio, la scuola intende rispondere alle esigenze di quest'ultimo e della cittadinanza, garantendo la propria apertura oltre l'orario curricolare, come d'altronde già fa da alcuni anni per lo svolgimento di progetti extra-curricolari e mediante la concessione dei locali delle palestre alle Società che ne fanno richiesta sia nel plesso centrale che in quello succursale. Pertanto il progetto si articolerà in moduli da svolgersi in orario extra-curricolare, eventualmente anche di sabato e durante i periodi di sospensione delle attività didattiche, garantendo l'apertura anche nei mesi estivi.



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 nasce da un'analisi dei bisogni dell'utenza e della cittadinanza, partendo dai punti di forza e di debolezza emersi dal RAV, così da poter rispondere alle esigenze reali dei destinatari e da integrare le attività della scuola nel percorso di miglioramento proprio e del territorio. Alunni e genitori saranno coinvolti in fase iniziale con test, interviste, questionari circa il ruolo della scuola nella vita della comunità locale, piano dell'offerta formativa, conoscenza del territorio e delle sue risorse, aspettative per il futuro a breve, medio e lungo termine, proposte di modelli di sviluppo socio-economico sostenibile che facciano leva sulle potenzialità locali; per gli studenti si prevede la rilevazione di saperi informali/non formali maturati in ambito extrascolastico. Alunni e genitori parteciperanno all'individuazione di aree e siti in cui svolgere le attività; i primi saranno parte attiva nell'organizzazione e svolgimento dei moduli e definizione del setting; i secondi, già coinvolti in fase di formulazione e approvazione del progetto in C.I., lavoreranno al fianco di scuola e istituzioni specie per siti giacenti in proprietà private. Tutti prenderanno parte ad eventi di presentazione, iniziative in itinere di apertura al pubblico, manifestazioni finali che coinvolgeranno la popolazione locale. I genitori saranno informati attraverso incontri *in itinere* e finali dei progressi fatti registrare dagli alunni e della ricaduta del progetto sul rendimento curricolare.



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.

Il progetto si servirà di una metodologia didattica innovativa, che privilegi la centralità dello studente *faber* del proprio sapere, promuovendo attraverso il *metodo ricerca/azione* più competenze integrate. L'approccio sarà laboratoriale sperimentale attraverso *problem posing/solving, case studies, service learning, learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning* per stimolare la curiosità degli allievi con proposte alternative eterogenee. I lavori prevedono la costituzione di 'squadre operative', che interverranno direttamente per ripulire, recuperare, valorizzare, rendere fruibili alla cittadinanza aree naturalistiche e siti archeologici in stato di abbandono; saranno creati e installati pannelli didattici e ideato uno speciale itinerario turistico per garantire al pubblico l'accesso ai siti stessi. *Cooperative learning, tutoring, mentoring* educazione alla pari, *flipped classroom, debate, brain storming, story telling*, favoriranno lo sviluppo delle competenze come momento di un processo a cui tutti possono concorrere e si integreranno con l'uso delle ITC e strumenti di *podcasting, open source*, tecniche di registrazione e di *editing*, per realizzare laboratori virtuali e *on line*, mediante i quali gli alunni potranno estendere alla comunità scolastica ed extrascolastica i prodotti del loro lavoro perché possano costituire una occasione di crescita e di arricchimento per i compagni, la cittadinanza e il territorio.



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 GOBETTI - DE FILIPPO - QUARTO
(NAMM0A100C)

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.

Le scuole della Rete sviluppano progetti di cittadinanza attiva e di impatto sul territorio. La Scuola capofila dal 2014 aderisce alla Rete UNESCO con progetti di "Turismo culturale" volti a conoscenza, recupero, valorizzazione del territorio, unendo lavori su casi pratici a produzione digitale, cartacea, artistica con pubblicazione di volumi e giornate evento. Nel presente a.s. ha svolto con il G.A.N. il progetto "Sulle tracce delle tradizioni rurali flegree" unendo la ricognizione sulle masserie a laboratori artigianali e pubblicazioni multimediali. Per il progetto "La bellezza della vita-Arte e ambiente" in collaborazione con Curia di Pozzuoli, GAN e Legambiente ha presentato il lavoro "Sulle tracce della presenza cristiana a Quarto" e lavorato al recupero dell'area del lago d'Averno. Con il CSV e il GAN ha svolto il lavoro "Riscopriamo il mondo" per il recupero di siti archeologici e ambientali. Dal 2014 collabora con Fondazione Napoli Novantanove con adozione della "Fescina". Ha partecipato a 'Scuole al centro-Piano Naz. per la prevenz. della dispersione scolastica nelle periferie' col progetto di cittadinanza attiva e recupero del territorio 'Ma io sto bene a scuola' in rete con D.D.S. Il C.D. di Quarto. Si pone in continuità col progetto "La scuola: la conosco, la vivo, la amo"-PONFSE 10862/2016 "Inclusione sociale e lotta al disagio" e per l'uso delle ITC con PONFESR 10.8.1.A3-2015-513 'Realizzazione ambienti digitali' e 10.8.1.A2.CA-2015-117 per le reti LAN/WLAN.



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.

Il progetto proporrà tematiche nuove, stimolanti, in chiave originale e persuasiva. Per gli alunni con difficoltà socio-culturali e con disagio negli apprendimenti si punterà sulla didattica sperimentale laboratoriale, sul lavoro *in loco* di studio, cura, salvaguardia del territorio "dal vivo" da un punto di vista fattivo che ponga l'alunno nella condizione di individuare il proprio obiettivo e di adoperarsi materialmente per raggiungerlo (learning by doing, service learning, cooperative learning, peer education, flipped classroom); si valorizzerà l'uso delle ITC (computer, tablet, LIM, WI-FI, impianti di registrazione e editing) per favorire modalità di apprendimento facenti leva su saperi informali degli studenti 'nativi digitali' e sulle loro abilità maturate in contesti extra-scolastici. In fase di pianificazione del lavoro esterno si prevede l'utilizzo di aule, laboratori multimediali, biblioteca, palestra, cortile, secondo un criterio di flessibilità, che investa il setting in rapporto ai contenuti. Si provvederà a rinnovare/rimodulare gli ambienti per farne laboratori personalizzati, in cui siano più facili comunicazione collaborazione confronto condivisione. Si lavorerà soprattutto all'esterno, in spazi e strutture disponibili sul territorio, siti archeologici e aree preindividuate da recuperare e valorizzare attraverso attività di squadra in cui tutti siano artefici alla pari del lavoro comune con eventuale ricorso a figure di consulenza e supporto offerte dai partners



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.

L'impatto su destinatari, comunità scolastica, territorio sarà valutato in rapporto a: riduzione della dispersione scolastica, miglioramento della regolarità della frequenza; riduzione del tasso d'insuccesso scolastico; miglioramento delle competenze di base rilevabile dalle verifiche curricolari e dagli esiti Invalsi; rispetto delle regole, dei ruoli, delle funzioni; miglioramento nelle modalità di comunicazione e uso di registri adeguati; acquisizione di un metodo di studio come competenza trasferibile a diversi ambiti; partecipazione alle attività curricolari/extra-curricolari; sviluppo di nuove competenze riconducibili alle azioni realizzate; disponibilità a trasferire conoscenze e abilità ai compagni; miglioramento nella integrazione, inclusione, socializzazione;

riduzione di rapporti disciplinari; atteggiamento collaborativo nei confronti dei docenti; attenuazione dell'effetto dei fattori di rischio; motivazione allo studio. Il progetto si collega alla ricerca educativa attraverso uno scambio metodologico contenutistico e di feedback costante. Ai destinatari saranno somministrati test in ingresso in itinere e finali con questionari di gradimento estesi a docenti, genitori e alla cittadinanza per valutarne il feedback. Si considereranno: votazioni curricolari pre e post intervento; questionari sulla percezione dell'offerta formativa; prove di verifica delle competenze in entrata e in uscita, rubriche valutative schede di autovalutazione con indicazione di risultati e criticità.



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 GOBETTI - DE FILIPPO - QUARTO
(NAMM0A100C)

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 si fonda sull'interazione tra scuola e territorio per porsi come motore di sviluppo e crescita della comunità scolastica e della cittadinanza. Pertanto esso vede la collaborazione con enti ed agenzie territoriali che ne garantiscano la più ampia sfera d'azione e la possibilità raggiungere vasti strati della popolazione. La definizione di prerequisiti, finalità, obiettivi specifici e trasversali, utenza, metodologie, strumenti, strategie, tecniche, modalità di rilevazione degli esiti, registrazione del feedback punta a realizzare best practices replicabili in continuità a breve medio e lungo termine. Al suo interno si prevede la produzione e pubblicazione di un'ampia gamma di prodotti, documenti, materiale cartaceo e multimediale che saranno messi a disposizione della scuola possa garantire la replicabilità del progetto su vasta scala e la sua applicabilità altresì in orario curricolare trasversalmente alle diverse discipline, perché le sue finalità e metodologie possano integrarsi con l'attività scolastica per costituire una prassi utile all'azione educativa didattica formativa. La pubblicazione del progetto, del materiale utilizzato e di quello prodotto sul sito web delle scuole, e in rete sui siti delle agenzie territoriali partecipanti, l'uso di strumenti di podcasting, open source, tecniche di registrazione e di editing, di modelli TED-Ed, laboratori virtuali e on line favorirà la socializzazione di principi, modalità, prassi applicabili in altri contesti.

Qualità della rete costituita

Indicare, ad esempio, il ruolo dei soggetti coinvolti nella rete specificando l'apporto di ciascuno di essi.

La rete abbraccia tutte le Istituzioni Scolastiche di Quarto garantendo uno sviluppo verticale ed orizzontale del progetto, coinvolgendo fasce eterogenee di età, e favorendone comunicazione e continuità. Le scuole collaborano in fase progettuale, nella definizione dei moduli, nella individuazione dei destinatari e dei docenti esperti e tutor; sviluppano le attività in sinergia scambiando risorse professionali e materiali, offrendo locali, attrezzature e strumentazioni utili allo svolgimento degli interventi, individuando momenti d'incontro, condivisione e socializzazione della ricerca, sperimentazione e degli esiti; cooperano ai fini della complementarietà dell'azione; ne garantiscono la diffusione col coinvolgimento dei genitori e della cittadinanza attraverso giornate-evento, manifestazioni, incontri/dibattito. Il Comune di Quarto e la Caritas Diocesana di Pozzuoli partecipano alla progettazione autorizzando l'accesso ad edifici e siti di propria pertinenza per consentirne lo studio la valorizzazione e l'apertura al pubblico, offrono consulenza e figure di supporto e garantiscono la diffusione sul territorio; Legambiente e G.A.N forniscono materiale didattico/informativo, attrezzature e strumenti per il lavoro pratico di decespugliazione, pulizia, cura, valorizzazione di aree e siti archeologici, prevedendone la fruibilità all'esterno nella costruzione di un percorso turistico integrato nella più vasta area flegrea che sia replicabile e scalabile nel tempo.



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

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

Scuola GOBETTI - DE FILIPPO - QUARTO
(NAMM0A100C)

Promozione del valore sociale del patrimonio

Indicare, ad esempio, in che modo il progetto intenda contribuire concretamente a diffondere il valore sociale del patrimonio presso la comunità e il territorio.

Il progetto è strutturato in funzione della volontà di diffondere la conoscenza dell'alto valore socio-culturale del patrimonio materiale e immateriale del territorio. E' previsto il coinvolgimento a titolo formale e informale dei vari attori del territorio e della cittadinanza, affinché emergano il senso di identità culturale e appartenenza alla propria terra e la consapevolezza del ruolo di ciascuno per la crescita civile, sociale, economica locale. Le attività si svolgeranno prevalentemente nei siti individuati coinvolgendo oltre alle autorità competenti, anche genitori e privati cittadini, nonché titolari di esercizi locali che possano cogliere l'opportunità di promuovere lo sviluppo umano e intraprendere un rilancio del territorio, nel rispetto della tradizione culturale, delle risorse storico-archeologiche paesaggistiche, ambientali, delle diversità culturali intese come motore del cambiamento. Si punterà al recupero e valorizzazione di aree e siti archeologici per lo più in stato di abbandono e interdetti alla cittadinanza per favorirne la conoscenza e garantirne la fruibilità nell'ottica di un filone turistico che possa integrare a pieno titolo Quarto, oggi fanalino di coda, nell'itinerario dei Campi Flegrei e rappresentare un'occasione di sviluppo e occupazione per la popolazione locale in grado di arginare fenomeni di deprivazione e disagio. Pertanto il ricorso all'adozione di luoghi e monumenti è colta come opportunità di garantire questa crescita nel tempo.



Coinvolgimento di ulteriori istituzioni scolastiche

Indicare, per esempio, se sono state coinvolte altre istituzioni scolastiche oltre alle tre previste dalla rete e in che modo

Oltre alle scuole aderenti alla Rete il progetto coinvolge l'Istituto Professionale per i Servizi di enogastronomia e ospitalità alberghiera "Lucio Petronio" di Pozzuoli, che da alcuni anni ha inserito all'interno della propria offerta formativa attività legate alla ricerca e valorizzazione delle tradizioni locali come tratto dell'identità culturale di un popolo e parte del prezioso patrimonio immateriale in cui territorio e cittadinanza possano riconoscersi. Il presente progetto si avvarrà dunque del valido apporto fornito da alunni, docenti, componenti genitoriali, che instaureranno con le Istituzioni partecipanti alla rete un rapporto di collaborazione e scambio di esperienze, in quanto da una parte potranno assistere all'attività pratica svolta nei rispettivi moduli, dall'altra saranno coinvolti nella organizzazione di giornate evento aperte alla cittadinanza con la produzione da parte degli studenti dell'indirizzo alberghiero della cucina tipica dei diversi periodi storici e della specifica realtà regionale, contribuendo alla ricostruzione di pagine di storia legate alla tipicità locale dell'area flegrea, in cui ritrovare le radici di tanti usi e costumi contemporanei. La pubblicazione dei lavori sul sito web ufficiale dell'Istituto Petronio coadiuverà inoltre il trasferimento dell'esperienza su un territorio più vasto.



Sezione: Rete che presenta il progetto

Caratteristiche e composizione della rete	La 'RETE PER IL POTENZIAMENTO DELL'EDUCAZIONE AL PATRIMONIO CULTURALE, ARTISTICO E PAESAGGISTICO – PON 2014-20 AZ. 10.2.5 SOTTO AZ. 10.2.5B - 4427/2017' ha come capofila la S.S.S. DI PRIMO GRADO 'GOBETTI-DE FILIPPO' ed abbraccia tutte le Istituzioni Scolastiche del territorio di Quarto per un totale di sei scuole, garantendo una strutturazione verticale ed orizzontale del progetto. Comprende, inoltre, un Ente locale e tre Enti non profit, che svolgono attività affini a quelle previste dall'Avviso pubblico. Risulta pertanto composta da: 1) S.S.S. DI PRIMO GRADO 'GOBETTI-DE FILIPPO' – capofila; 2) Direzione Didattica Statale Primo Circolo Didattico di Quarto; 3) Direzione Didattica Statale Secondo Circolo Didattico di Quarto; 4) Istituto Comprensivo Statale 3° "CARLO EMILIO GADDA" 5) Istituto Comprensivo Statale ° 'Don Milani' 6) I.S.I.S. 'Rita Levi Montalcini' di Quarto; 7) Comune di Quarto; 8) Associazione 'Gruppo Archeologico Napoletano' 9) Associazione 'Legambiente Città Flegrea' Onlus; 10) Caritas Diocesana di Pozzuoli.
Num. Protocollo	1234
Data Protocollo	2017-06-22

Soggetti partecipanti alla Rete

Scuola - I.S.I.S DI QUARTO (NAIS03700Q)

Ruolo nel progetto	La Scuola I.S.I.S DI QUARTO aderisce alla rete con lo sviluppo di n.2 moduli di Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: 1) A' la découverte de notre territoire: L'ancien village Castrum Serrae 2) The discovery of our territory: " The ancient village of Castrum Serrae". I suoi impegni nella rete, come da accordo, sono: 1) Partecipazione alla elaborazione generale del Progetto; 2) Elaborazione e sviluppo dei moduli, da svolgere nella propria sede; 3) Individuazione degli alunni destinatari dei moduli previsti all'interno della propria sede; 4) Realizzazione delle attività previste dal Progetto in collegamento con le altre parti aderenti alla Rete; 5) Scambio di risorse professionali e materiali con le altre Istituzioni scolastiche aderenti alla Rete, ivi compresa la messa a disposizione di locali, attrezzature e strumentazioni utili allo svolgimento di tutti i tipi di intervento previsti dal Progetto; 6) Individuazione, di concerto con le altre parti della Rete, di momenti di incontro, condivisione e socializzazione dell'attività di ricerca e sperimentazione e del lavoro realizzato in seno ai diversi moduli sia tra alunni delle varie istituzioni scolastiche aderenti, sia con il coinvolgimento della componente genitoriale e della cittadinanza (organizzazione di eventi, manifestazioni etc.); 7) Socializzazione del progetto e della sua ricaduta sul territorio, promuovendone la conoscenza e le azioni attraverso il sito web ufficiale.
--------------------	---

Scuola - QUARTO 1 - CAPOLUOGO (NAEE17300N)

--	--



<p>Ruolo nel progetto</p>	<p>La Scuola aderisce alla rete con lo sviluppo di n. 4 moduli: 1 di conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: "Quarto around the people"; 1 di accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio "Quarto intorno a noi"; 2 di produzione artistica e culturale: 1) Artistica...mente Quarto; 2) Quartarte. I suoi impegni nella rete, come da accordo, sono:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Partecipazione alla elaborazione generale del Progetto; 2) Elaborazione e sviluppo dei moduli, da svolgere nella propria sede; 3) Individuazione degli alunni destinatari dei moduli previsti all'interno della propria sede; 4) Realizzazione delle attività previste dal Progetto in collegamento con le altre parti aderenti alla Rete; 5) Scambio di risorse professionali e materiali con le altre Istituzioni scolastiche aderenti alla Rete, ivi compresa la messa a disposizione di locali, attrezzature e strumentazioni utili allo svolgimento di tutti i tipi di intervento previsti dal Progetto; 6) Individuazione, di concerto con le altre parti della Rete, di momenti di incontro, condivisione e socializzazione dell'attività di ricerca e sperimentazione e del lavoro realizzato in seno ai diversi moduli sia tra alunni delle varie istituzioni scolastiche aderenti, sia con il coinvolgimento della componente genitoriale e della cittadinanza (organizzazione di eventi, manifestazioni etc.); 7) Socializzazione del progetto e della sua ricaduta sul territorio, promuovendone la conoscenza e le azioni attraverso il sito web ufficiale.
---------------------------	---

Scuola - QUARTO 2 CASELANNO (NAEE23600G)

<p>Ruolo nel progetto</p>	<p>La Scuola QUARTO 2 CASELANNO aderisce alla rete con lo sviluppo di n. 3 moduli: 1 di accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: "Ti presento la mia terra"; 1 di adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): "Mi prendo cura di te"; 1 di Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: "Passeggiata flegrea". I suoi impegni nella rete, come da accordo, sono:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Partecipazione alla elaborazione generale del Progetto; 2) Elaborazione e sviluppo dei moduli, da svolgere nella propria sede; 3) Individuazione degli alunni destinatari dei moduli previsti all'interno della propria sede; 4) Realizzazione delle attività previste dal Progetto in collegamento con le altre parti aderenti alla Rete; 5) Scambio di risorse professionali e materiali con le altre Istituzioni scolastiche aderenti alla Rete, ivi compresa la messa a disposizione di locali, attrezzature e strumentazioni utili allo svolgimento di tutti i tipi di intervento previsti dal Progetto; 6) Individuazione, di concerto con le altre parti della Rete, di momenti di incontro, condivisione e socializzazione dell'attività di ricerca e sperimentazione e del lavoro realizzato in seno ai diversi moduli sia tra alunni delle varie istituzioni scolastiche aderenti, sia con il coinvolgimento della componente genitoriale e della cittadinanza (organizzazione di eventi, manifestazioni etc.); 7) Socializzazione del progetto e della sua ricaduta sul territorio, promuovendone la conoscenza e le azioni attraverso il sito web ufficiale.
---------------------------	--

Scuola - QUARTO I.C. 3 GADDA CENTR. (NAIC8FC004)

--	--



<p>Ruolo nel progetto</p>	<p>La Scuola QUARTO I.C. 3 GADDA aderisce alla rete con lo sviluppo di n. 4 moduli: 1 accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: 'ComiCity: il fumetto che racconta la tua città'; 2 di costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: 1) 'Alla scoperta del tesoro archeologico dei Campi Flegrei: un esempio di turismo sostenibile'; 2) 'Colori, sapori e profumi del mondo antico nell'area archeologica di Baia'; 1 di sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): 'MappiAMO il territorio'. I suoi impegni nella rete, come da accordo, sono:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Partecipazione alla elaborazione generale del Progetto; 2) Elaborazione e sviluppo dei moduli, da svolgere nella propria sede; 3) Individuazione degli alunni destinatari dei moduli previsti all'interno della propria sede; 4) Realizzazione delle attività previste dal Progetto in collegamento con le altre parti aderenti alla Rete; 5) Scambio di risorse professionali e materiali con le altre Istituzioni scolastiche aderenti alla Rete, ivi compresa la messa a disposizione di locali, attrezzature e strumentazioni utili allo svolgimento di tutti i tipi di intervento previsti dal Progetto; 6) Individuazione, di concerto con le altre parti della Rete, di momenti di incontro, condivisione e socializzazione dell'attività di ricerca e sperimentazione e del lavoro realizzato in seno ai diversi moduli sia tra alunni delle varie istituzioni scolastiche aderenti, sia con il coinvolgimento della componente genitoriale e della cittadinanza (organizzazione di eventi, manifestazioni etc.); 7) Socializzazione del progetto e della sua ricaduta sul territorio, promuovendone la conoscenza e le azioni attraverso il sito web ufficiale.
---------------------------	---

Scuola - QUARTO I.C. 4 DON L. MILANI (NAIC8F700B)

<p>Ruolo nel progetto</p>	<p>La Scuola QUARTO I.C. DON L. MILANI aderisce alla rete con lo sviluppo di n.3 moduli: 1 di adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): "Fescina e dintorni"; 1 di costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: "La via Campana: una "Guida" tra ambiente e storia"; 1 di produzione artistica e culturale: "Musica e danza nelle tradizioni popolari dell'area flegrea". I suoi impegni nella rete, come da accordo, sono:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Partecipazione alla elaborazione generale del Progetto; 2) Elaborazione e sviluppo dei moduli, da svolgere nella propria sede; 3) Individuazione degli alunni destinatari dei moduli previsti all'interno della propria sede; 4) Realizzazione delle attività previste dal Progetto in collegamento con le altre parti aderenti alla Rete; 5) Scambio di risorse professionali e materiali con le altre Istituzioni scolastiche aderenti alla Rete, ivi compresa la messa a disposizione di locali, attrezzature e strumentazioni utili allo svolgimento di tutti i tipi di intervento previsti dal Progetto; 6) Individuazione, di concerto con le altre parti della Rete, di momenti di incontro, condivisione e socializzazione dell'attività di ricerca e sperimentazione e del lavoro realizzato in seno ai diversi moduli sia tra alunni delle varie istituzioni scolastiche aderenti, sia con il coinvolgimento della componente genitoriale e della cittadinanza (organizzazione di eventi, manifestazioni etc.); 7) Socializzazione del progetto e della sua ricaduta sul territorio, promuovendone la conoscenza e le azioni attraverso il sito web ufficiale.

Ente non profit - Caritas Diocesana di Pozzuoli

<p>Ufficio/settore interessati</p>	<p>Scuola Gobetti - De Filippo</p>
<p>Persona riferimento</p>	<p>Giuseppe Cipolletta</p>



Email riferimento	info@diocesipozzuoli.org
Persona riferimento	Giuseppe Cipolletta
Telefono riferimento	081.5269168
Ruolo nel progetto	La Caritas Diocesana di Pozzuoli partecipa alla Rete in qualità di Ente non profit, che svolge attività analoghe a quelle previste dall'Avviso. I suoi impegni, come da accordo, sono: 1) Collaborare alla fase progettuale e alla definizione dei moduli; 2) Autorizzare l'accesso agli edifici e alle aree gestite direttamente o in collaborazione con altre realtà locali; 3) Fornire materiale didattico e informativo; 4) Offrire servizio di consulenza per lo svolgimento dei moduli previsti dal progetto; 8) Offrire la disponibilità di figure di supporto, che coadiuvino Esperti e Tutor nella realizzazione delle attività previste dal P.O.N. in oggetto; 5) Collaborare ai fini della socializzazione del progetto e della sua ricaduta sul territorio, promuovendone la conoscenza e le azioni attraverso il sito web ufficiale

Ente Locale - Comune di Quarto

Sede interessata	Ufficio Cultura; Ufficio Pubblica Istruzione.
Persona riferimento	Sindaco Rosa Capuozzo
Email riferimento	protocollogenerale@pec.comune.quarto.na.it
Persona riferimento	Sindaco Rosa Capuozzo
Telefono riferimento	0818069111
Ruolo nel progetto	Il Comune di Quarto prende parte alla Rete in qualità di Ente locale. I suoi impegni nella rete per lo svolgimento del progetto sono: 1) Autorizzare l'accesso ad aree, edifici, siti archeologici di propria pertinenza per lo svolgimento delle attività previste dal Progetto; 2) Attivare tutte le misure di propria competenza al fine di consentire l'accesso a siti archeologici ricadenti all'interno di proprietà private; 3) Concedere l'uso di locali e ambienti comunali; 4) Offrire la disponibilità di figure di supporto, che coadiuvino esperti e tutor nella realizzazione delle attività previste dal P.O.N. in oggetto a favore degli alunni con particolari fragilità e bisogni specifici legati a situazioni di disagio e/o disabilità; 5) Collaborare ai fini della socializzazione del Progetto e della sua ricaduta sul territorio, promuovendone la conoscenza e le azioni attraverso il sito web ufficiale.

Ente non profit - GRUPPO ARCHEOLOGICO NAPOLETANO

Ufficio/settore interessati	Scuola Gobetti - De Filippo
Persona riferimento	PRESIDENTE DOTT. MARCO GIGLIO
Email riferimento	presidente@ganapoletano.it



Persona riferimento	PRESIDENTE DOTT. MARCO GIGLIO
Telefono riferimento	3488009273
Ruolo nel progetto	<p>Il Gruppo Archeologico Napoletano partecipa alla rete come ente non profit, in qualità di Associazione che svolge attività affini a quelle previste dall'Avviso. I suoi impegni nella rete, come da accordo, sono:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Collaborare alla fase progettuale e alla definizione dei moduli; 2) Fornire materiale didattico e informativo; 3) Fornire strumenti e attrezzature utili allo svolgimento delle attività pratiche di rilevazione, studio, recupero e valorizzazione dei siti archeologici individuati all'interno dei diversi moduli; 4) Offrire servizio di consulenza per la realizzazione dei diversi moduli previsti dal Progetto; 5) Autorizzare l'accesso alle aree archeologiche gestite direttamente o in collaborazione con altre realtà locali; 6) Offrire la disponibilità di figure di supporto, che coadiuvino Esperti e Tutor nella realizzazione delle attività previste dal P.O.N. in oggetto; 7) Collaborare ai fini della socializzazione del progetto e della sua ricaduta sul territorio, promuovendone la conoscenza e le azioni attraverso il sito web ufficiale e la pagina FB.

Ente non profit - Lega Ambiente

Ufficio/settore interessati	S.S.S. DI 1° GRADO "GOBETTI - DE FILIPPO"
Persona riferimento	Dott.ssa Cristina Canoro
Email riferimento	legambientecittaflegrea@gmail.com
Persona riferimento	Dott.ssa Cristina Canoro
Telefono riferimento	3397406674
Ruolo nel progetto	<p>Legambiente Città Flegrea partecipa alla Rete in qualità di Ente non profit, che svolge attività affini a quelle previste dall'Avviso.</p> <p>I suoi impegni all'interno del progetto sono:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Collaborare alla fase progettuale e alla definizione dei moduli; 2) Fornire materiale didattico e informativo; 3) Fornire strumenti e attrezzature utili allo svolgimento delle attività pratiche di studio, recupero e valorizzazione delle aree individuate per la realizzazione dei diversi moduli; 4) Offrire servizio di consulenza per lo svolgimento dei moduli previsti dal progetto; 5) Autorizzare l'accesso alle aree gestite direttamente o in collaborazione con altre realtà locali; 6) Offrire la disponibilità di figure di supporto, che coadiuvino Esperti e Tutor nella realizzazione delle attività previste dal P.O.N. in oggetto; 7) Collaborare ai fini della socializzazione del progetto e della sua ricaduta sul territorio, promuovendone la conoscenza e le azioni attraverso il sito web ufficiale e la pagina FB.

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
---------------------	-------------	--



Archeoscienze in classe	pag 21 PTOF GADDA	http://www.icterzogadda.it/eventi-2016-17.html#archeoscienze
Ciak si gira	p. 28 PTOF Gobetti-De Filippo	http://www.scuolagobettieuropa.gov.it/attachments/article/364/Progetto%20Ciak%20si%20gira%20.pdf
Coding che divertimento	p. 14 PTOF 2° Circolo Didatti	http://www.secondocircolodiquarto.it/Sito%20%20CDQ/_DOCUMENTI/PROGETTI/Coding%20che%20divertimento%20-%20progetto.docx
Consiglio Comunale dei Ragazzi	P. 25 PTOF GADDA	www.icterzogadda.it/eventi-2016-17.html#ccr2017
Curiosi di natura	p. 44 PTOF I.S.I.S. RITA LEV	http://www.isisquarto.gov.it/attachments/article/1033/curiosi%20di%20natura.pdf
Il TG dei ragazzi	p. 27 PTOF Gobetti- De Filippo	http://www.scuolagobettieuropa.gov.it/attachments/article/422/progetto%20tg%20ragazzi.pdf
La Vela e il Mare	p. 24 ptof I.C. GADDA	http://www.icterzogadda.it/progetto-vela-2016.html
La bellezza della vita	p. 25 PTOF Gobetti-De Filippo	http://www.scuolagobettieuropa.gov.it/attachments/article/354/Progetto%20La%20bellezza%20della%20vita.pdf
La scuola è aperta per voi, nell'ambito del POR Campania "Scuola Viva":	p. 45 PTOF I.S.I.S. RITA LEV	http://www.isisquarto.gov.it/attachments/article/737/La%20scuola%20C3%A8%20aperta%20per%20voi.pdf
Ma io sto bene a scuola....piano la scuola al centro	p. 16 PTOF 2° Circolo Quarto	http://www.secondocircolodiquarto.it/Sito%20%20CDQ/_DOCUMENTI/PROGETTI/Progetto%20Dispersione%20Scolastica.doc
Percorsi eno-gastronomici	p. 45 PTOF I.S.I.S. RITA LEV	http://www.isisquarto.gov.it/attachments/article/1033/percorsi%20enogastronomici.pdf
Progetto CSV	p. 25 PTOF Gobetti-De Filippo	http://www.scuolagobettieuropa.gov.it/attachments/article/351/PROGETTO%20CSV%20SCUOLA%20E%20VOLONTARIATO.pdf
Progetto FAI Apprendisti Ciceroni	P. 25 PTOF GADDA	http://www.icterzogadda.it/eventi-2016-17.html#FAI
Progetto UNESCO	p. 26 PTOF Gobetti-De Filippo	http://www.scuolagobettieuropa.gov.it/attachments/article/365/UNESCO%20PROGETTO%202016-17.pdf
Progetto in classe con il madrelingua	p. 66 PTOF I.S.I.S. RITA LEVI	http://www.isisquarto.gov.it/progetti/736-integrazione-schede-progetto-ptof-2016-17
Turismo attivo nei Campi Flegrei	p. 45 PTOF I.S.I.S. RITA LEV	http://www.isisquarto.gov.it/attachments/article/1108/turismo%20attivo%20nei%20campi%20flegrei.pdf

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
Progettazione e svolgimento dei moduli	1	Napoli 99	Accordo	2512	23/06/2017	Sì
Progettazione, svolgimento dei moduli, divulgazione del progetto	1	Consorzio Centro Commerciale Quarto Nuovo	Accordo	2676	04/07/2017	Sì
Progettazione, svolgimento dei moduli	1	Paidea sas di Alessia Carmen Scotti Belli & C.	Accordo	2711	06/07/2017	Sì
progettazione, svolgimento dei moduli	1	Centro Subacqueo Ulisse	Accordo	2698	06/07/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
Progettazione, pubblicizzazione, copartecipazione ad eventi	NARH06000X IPSAR LUCIO PETRONIO POZZUOLI	2816	13/07/2017	Sì

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Percorsi storico-archeologici per lo studio dei Campi Flegrei	€ 5.682,00
Quarto intorno a noi	€ 5.682,00
Ti presento la mia terra	€ 5.682,00
ComiCity: il fumetto che racconta la tua città	€ 5.682,00
Città nostra	€ 5.682,00
Fescina e dintorni	€ 5.682,00
Mi prendo cura di te	€ 5.682,00
La via Campana: una "Guida" tra ambiente e storia	€ 5.682,00
Alla scoperta del tesoro archeologico dei Campi Flegrei: un esempio di turismo sostenibile	€ 5.682,00
Colori, sapori e profumi del mondo antico nell'area archeologica di Baia	€ 5.682,00
Passeggiata flegrea	€ 5.682,00
A' la découverte de notre territoire: L'ancien village Castrum Serrae	€ 5.682,00
The discovery of our territory: "The ancient village of Castrum Serrae"	€ 5.682,00
Quarto around the people	€ 5.682,00
Viaggio in un museo virtuale	€ 5.682,00
MappiAMO il territorio	€ 5.682,00



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
Ufficio IV

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

Scuola GOBETTI - DE FILIPPO - QUARTO
(NAMM0A100C)

Musica e danza nelle tradizioni popolari dell'area flegrea	€ 5.682,00
Artistica...mente Quarto	€ 5.682,00
Quartarte	€ 5.682,00
Un giardino in città	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 113.640,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Titolo: Percorsi storico-archeologici per lo studio dei Campi Flegrei

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Percorsi storico-archeologici per lo studio dei Campi Flegrei



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il modulo si struttura in 30 ore, articolate in 10 incontri in orario extra-curricolare, anche durante i periodi di sospensione dell'attività didattica. Esso si propone i seguenti obiettivi: 1) sensibilizzare al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico promuovendone conoscenza, cura e salvaguardia nel tempo 2) sviluppare un'idea complessiva di cittadinanza globale 3) valorizzare il patrimonio materiale e immateriale come fonte dello sviluppo umano interculturale e modello economico fondato sull'uso sostenibile delle risorse 4) innalzare le competenze di base 5) promuovere l'accesso, l'esplorazione, la conoscenza e la valorizzazione di aree del proprio territorio in stato di abbandono 6) favorire percorsi innovativi atti a stimolare la creatività giovanile progettando interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana 7) favorire socializzazione e integrazione 8) compensare svantaggi culturali e socio-economici di contesto 9) valorizzare attitudini propensioni talenti sviluppando competenze spendibili nel tempo 10) garantire la ricaduta sul curricolo degli interventi ed assicurarne la valenza orientativa. CONTENUTI: si introdurranno gli alunni al patrimonio storico-archeologico e paesaggistico flegreo, partendo dal contesto in cui vivono mediante ricerca e selezione delle fonti, nonché la raccolta di materiale cartaceo e multimediale utile all'organizzazione degli itinerari. Le uscite sul territorio osserveranno le varie fasi del lavoro archeologico, dalla ricognizione delle evidenze alla simulazione dello scavo, con rinvenimento, repertazione, restauro; seguirà lo studio analitico dei siti visitati, documentando mediante fotografie e riprese video, le varie fasi del lavoro svolto. "Apprendimento creativo", formazione "in situation", interazione culturale produttiva con l'ambiente si concretizzeranno nella realizzazione di bozzetti in loco di alcuni dei siti visitati, che attraverso le tecniche pittoriche ritenute più idonee, saranno parte integrante del prodotto finale. METODOLOGIE: L'approccio sarà laboratoriale sperimentale attraverso problem posing/solving, case studies, service learning, learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning per stimolare la curiosità degli allievi con proposte alternative eterogenee I lavori prevedono la costituzione di 'squadre operative', che interverranno direttamente per ripulire, recuperare, valorizzare, rendere fruibili alla cittadinanza aree naturalistiche e siti archeologici in stato di abbandono; Cooperative learning, tecniche di tutoring, mentoring educazione alla pari, debate, brain storming, story telling, favoriranno lo sviluppo delle competenze come momento di un processo a cui tutti possono concorrere e si integreranno con l'uso delle ITC e strumenti di podcasting, open source, tecniche di registrazione e di editing, per promuovere la visibilità delle azioni poste in essere e fornire materiali atti a garantirne replicabilità e scalabilità. Sarà possibile, così, agli studenti estendere alla comunità scolastica ed extrascolastica i prodotti del loro lavoro perché possano costituire una occasione di crescita e di arricchimento per i compagni, la cittadinanza e il territorio. RISULTATI ATTESI: sviluppo del senso civico e di comportamenti legati alla cittadinanza attiva; riduzione del tasso d'insuccesso scolastico; miglioramento delle competenze di base e trasversali rilevabile dalle verifiche curricolari e degli esiti Invalsi; maggiore rispetto delle regole, dei ruoli, delle funzioni; acquisizione di un metodo di studio come competenza trasferibile a diversi ambiti; maggiore partecipazione alle attività curricolari ed extra-curricolari; sviluppo di nuove competenze riconducibili alle azioni realizzate; disponibilità a trasferire le nuove conoscenze e abilità ai compagni; miglioramento nella integrazione, inclusione, socializzazione; riduzione di rapporti disciplinari; atteggiamento collaborativo nei confronti dei docenti; maggiore motivazione allo studio. VERIFICA E VALUTAZIONE: Si considereranno: votazioni nelle materie curricolari pre e post intervento; questionari sulla percezione dell'offerta formativa; prove di verifica delle competenze in entrata, in itinere e in uscita; rubriche valutative; schede di autodiagnosi e autovalutazione con indicazione dei risultati e delle criticità.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>15/10/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>13/05/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>NAMM0A100C</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>



Numero ore	30
------------	----

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Percorsi storico-archeologici per lo studio dei Campi Flegrei

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Titolo: Quarto intorno a noi

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Quarto intorno a noi



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il modulo si struttura in 30 ore, articolate in 10 incontri in orario extra-curricolare, anche durante la sospensione dell'attività didattica, compreso il periodo estivo. OBIETTIVI: promuovere l'accesso, l'esplorazione, la conoscenza e la valorizzazione di aree del proprio territorio; sensibilizzare al patrimonio culturale artistico paesaggistico promuovendone conoscenza cura e salvaguardia nel tempo; sviluppare un'idea complessiva di cittadinanza globale; valorizzare il patrimonio materiale e immateriale come fonte dello sviluppo umano interculturale; innalzare le competenze di base; favorire percorsi innovativi atti a stimolare la creatività; favorire socializzazione e integrazione; compensare svantaggi culturali e socio-economici di contesto; valorizzare attitudini propensioni talenti sviluppando competenze spendibili nel tempo; garantire la ricaduta sul curricolo degli apprendimenti. CONTENUTI: gli alunni saranno guidati alla conoscenza del patrimonio storico-archeologico del contesto in cui vivono sia mediante la ricerca e la selezione delle fonti sia attraverso visite esplorative del territorio, che ne rilevino le evidenze archeologiche e le caratteristiche ambientali. Lo studio dei siti visitati sarà documentato mediante fotografie e riprese video, che saranno poi utilizzate, grazie alle risorse offerte dal coding, per la socializzazione alla comunità scolastica e alla cittadinanza. METODOLOGIE: L'approccio sarà laboratoriale sperimentale attraverso problem posing/solving, case studies, service learning, learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning per stimolare la curiosità degli allievi con proposte alternative eterogenee I lavori prevedono la costituzione di 'squadre operative', che interverranno direttamente per promuovere la conoscenza, la valorizzazione, la fruibilità alla cittadinanza di aree naturalistiche e siti archeologici in stato di abbandono. Cooperative learning, tecniche di tutoring, mentoring educazione alla pari, debate, brain storming, story telling, favoriranno lo sviluppo delle competenze come momento di un processo a cui tutti possono concorrere e si integreranno con l'uso delle ITC e strumenti di podcasting, open source, tecniche di registrazione e di editing, per promuovere la visibilità delle azioni poste in essere e fornire materiali atti a garantirne replicabilità e scalabilità. RISULTATI ATTESI: sviluppo del senso civico e di comportamenti legati alla cittadinanza attiva; riduzione del tasso d'insuccesso scolastico; miglioramento delle competenze di base e trasversali rilevabile dalle verifiche curricolari e degli esiti Invalsi; maggiore rispetto delle regole, dei ruoli, delle funzioni; acquisizione di un metodo di studio come competenza trasferibile a diversi ambiti; maggiore partecipazione alle attività curricolari ed extra-curricolari; sviluppo di nuove competenze riconducibili alle azioni realizzate; disponibilità a trasferire le nuove conoscenze e abilità ai compagni; miglioramento nella integrazione, inclusione, socializzazione; riduzione di rapporti disciplinari; atteggiamento collaborativo nei confronti dei docenti; maggiore motivazione allo studio. VERIFICA E VALUTAZIONE: Si considereranno: votazioni nelle materie curricolari pre e post intervento; questionari sulla percezione dell'offerta formativa; prove di verifica delle competenze in entrata, in itinere e in uscita; rubriche valutative; schede di autovalutazione con indicazione dei risultati e delle criticità.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>05/02/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>16/07/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>Altre</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi (Primaria primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Quarto intorno a noi

Tipo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore	Quantità	N. so	Importo voce
------	---------------	------------------	--------	----------	-------	--------------



Costo			unitario		ggetti	
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Titolo: Ti presento la mia terra

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Ti presento la mia terra



Descrizione modulo

Il modulo si struttura in 30 ore, articolate in 10 incontri in orario extra-curricolare, anche nei periodi di sospensione dell'attività didattica. Esso si propone di portare gli allievi alla scoperta del territorio in cui vivono nella sua realtà umana, nelle sue strutture, nella sua storia, nelle sue tradizioni, nei suoi usi e costumi, per contribuire a creare un clima di unione, di appartenenza, di accettazione, di rispetto, di condivisione e di cooperazione.

- OBIETTIVI:**
- sensibilizzare al patrimonio culturale artistico paesaggistico promuovendone conoscenza cura e salvaguardia nel tempo;
 - sviluppare un'idea complessiva di cittadinanza globale;
 - valorizzare il patrimonio materiale e immateriale come fonte dello sviluppo umano interculturale e modello economico fondato sull'uso sostenibile delle risorse;
 - innalzare le competenze di base;
 - promuovere l'accesso, l'esplorazione, la conoscenza e la valorizzazione di aree del proprio territorio in stato di abbandono;
 - favorire percorsi innovativi atti a stimolare la creatività giovanile progettando interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana;
 - favorire socializzazione e integrazione;
 - compensare svantaggi culturali e socio-economici di contesto;
 - valorizzare attitudini propensioni talenti sviluppando competenze spendibili nel tempo;
 - garantire la ricaduta sul curricolo degli interventi ed assicurarne la valenza orientativa.

CONTENUTI:
il modulo prevede escursioni sul territorio flegreo per la raccolta di informazioni storiche, culturali, paesaggistiche e ambientali.

1. indagine territoriale per conoscere la propria terra attraverso la raccolta di dati e notizie storiche legate all'area flegrea, individuandone un'area privilegiata;
2. recupero delle tradizioni storico-ambientali per ricostruire percorsi ed itinerari caratteristici della peculiarità territoriale nel corso della sua storia;
3. pubblicizzazione e divulgazione degli itinerari

METODOLOGIE:
L'approccio sarà laboratoriale sperimentale attraverso problem posing/solving, case studies, service learning, learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning per stimolare la curiosità degli allievi con proposte alternative eterogenee I lavori prevedono la costituzione di 'squadre operative', che interverranno direttamente per ripulire, recuperare, valorizzare, rendere fruibili alla cittadinanza aree naturalistiche e siti archeologici in stato di abbandono; Cooperative learning, tecniche di tutoring, mentoring educazione alla pari, debate, brain storming, story telling, favoriranno lo sviluppo delle competenze come momento di un processo a cui tutti possono concorrere e si integreranno con l'uso delle ITC e strumenti di podcasting, open source, tecniche di registrazione e di editing, per promuovere la visibilità delle azioni poste in essere e fornire materiali atti a garantirne replicabilità e scalabilità. Sarà possibile, così, agli studenti estendere i prodotti del proprio lavoro alla comunità scolastica ed extrascolastica perché possano costituire una occasione di crescita e di arricchimento per i compagni, la cittadinanza e il territorio.

- RISULTATI ATTESI:**
- riduzione del tasso d'insuccesso scolastico;
 - miglioramento delle competenze di base e trasversali rilevabile dalle verifiche curricolari e degli esiti Invalsi;
 - maggiore rispetto delle regole, dei ruoli, delle funzioni;
 - acquisizione di un metodo di studio come competenza trasferibile a diversi ambiti;
 - maggiore partecipazione alle attività curricolari ed extra-curricolari; sviluppo di nuove competenze riconducibili alle azioni realizzate;
 - disponibilità a trasferire le nuove conoscenze e abilità ai compagni; miglioramento nella integrazione, inclusione, socializzazione;
 - riduzione di rapporti disciplinari;
 - atteggiamento collaborativo nei confronti dei docenti; maggiore motivazione allo studio.

VERIFICA E VALUTAZIONE: Si considereranno: votazioni nelle materie curricolari pre e post intervento; questionari sulla percezione dell'offerta formativa; prove di verifica delle competenze in entrata, in itinere e in uscita; rubriche valutative; schede di autovalutazione con indicazione dei risultati e delle criticità.



Data inizio prevista	15/01/2018
Data fine prevista	16/07/2018
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Ti presento la mia terra

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Titolo: ComiCity: il fumetto che racconta la tua città

Dettagli modulo

Titolo modulo	ComiCity: il fumetto che racconta la tua città
----------------------	--



Descrizione modulo	<p>Il modulo si struttura in 30 ore, articolate in 10 incontri rivolti a n. 20 alunni della scuola secondaria di primo grado, in orario extra-curricolare, anche nel periodo di sospensione delle attività didattiche. OBIETTIVI: scoprire radici ed identità, per rafforzare il legame con la propria terra, il senso di appartenenza; prendere coscienza del territorio, dell'ambiente naturale e dei suoi elementi; valorizzare il talento di ciascun partecipante con proposte educative che si basino sia sull'esperienza di gruppo, sia sull'esperienza personale; stimolare le potenzialità di ciascun allievo per sviluppare lo spirito critico, di osservazione, l'interesse esplorativo e creativo; favorire l'acquisizione di competenze sociali e civiche; applicare le conoscenze in contesti non standardizzati sperimentando approcci alternativi; integrare il sapere con il saper fare e il saper essere per una scelta professionale e formativa futura. CONTENUTI: riscoprire le ricchezze della propria regione da ogni punto di vista, partendo dai percorsi enogastronomici a quelli di interesse storico, artistico, naturalistico e culturale. Saranno fondamentali i lavori sull'immaginario, gli stili di vita e i simboli legati al territorio. Il percorso prevede la realizzazione iniziale di uno storytelling (con l'utilizzo di differenti strumenti digitali) "esperienziale", ovvero la narrazione di percorsi turistici scoperti attraverso l'esperienza personale e l'osservazione riflessiva degli alunni. Si racconteranno i paesaggi, gli aneddoti, i monumenti con disegni, storie e illustrazioni che confluiranno in un fumetto digitale. Sono previste almeno due uscite sul territorio di cui una a carattere naturale-paesaggistico ed una a carattere storico-culturale. METODOLOGIE: Problem based learning, Learning by doing and creating, cooperative learning. RISULTATI ATTESI: riduzione del tasso d'insuccesso scolastico; miglioramento delle competenze di base e trasversali; acquisizione di un metodo di studio come competenza trasferibile a diversi ambiti; sviluppo del senso di appartenenza al territorio e delle competenze civiche; maggiore partecipazione alle attività curricolari ed extra-curricolari; sviluppo di nuove competenze riconducibili alle azioni realizzate; disponibilità a trasferire le nuove conoscenze e abilità ai compagni; miglioramento nella integrazione, inclusione, socializzazione; maggiore motivazione allo studio. VERIFICA E VALUTAZIONE: valutazione formativa prima, durante e dopo il percorso di apprendimento, attraverso questionari di monitoraggio e rubriche di valutazione. Si ritiene importante esplicitare agli studenti gli obiettivi da raggiungere in termini chiari, in modo da aiutarli a comprendere cosa ci si aspetta da loro e come possono fare per raggiungere i risultati attesi.</p>
Data inizio prevista	16/11/2017
Data fine prevista	16/04/2018
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ComiCity: il fumetto che racconta la tua città

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €



Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)

Titolo: Città nostra

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Città nostra



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il modulo si struttura in 30 ore, articolate in 10 incontri in orario extra-curricolare, da svolgersi anche durante i periodi di sospensione dell'attività didattica. OBIETTIVI: 1) sensibilizzare al patrimonio culturale artistico paesaggistico promuovendone conoscenza cura e salvaguardia nel tempo 2) sviluppare un'idea complessiva di cittadinanza globale 3) valorizzare il patrimonio materiale e immateriale come fonte dello sviluppo umano interculturale e modello economico fondato sull'uso sostenibile delle risorse 4) innalzare le competenze di base 5) promuovere l'accesso, l'esplorazione, la conoscenza e la valorizzazione di aree del proprio territorio in stato di abbandono 6) favorire percorsi innovativi atti a stimolare la creatività giovanile progettando interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana 7) favorire socializzazione e integrazione 8) compensare svantaggi culturali e socio-economici di contesto 9) valorizzare attitudini propensioni talenti sviluppando competenze spendibili nel tempo 10) garantire la ricaduta sul curricolo degli interventi ed assicurarne la valenza orientativa. CONTENUTI: si introdurranno gli alunni al patrimonio storico-archeologico flegreo, partendo dal contesto in cui vivono mediante ricerca e selezione delle fonti con la raccolta di materiale cartaceo e multimediale utile all'individuazione dei siti da adottare. Attraverso le uscite sul territorio si osserveranno le varie fasi del lavoro archeologico dalla ricognizione delle evidenze alla simulazione dello scavo con rinvenimento, repertazione, restauro; seguirà il lavoro di adozione vera e propria di almeno un sito archeologico e dell'area in cui sorge con 1. ripulitura degli ambienti attraverso una consapevole raccolta differenziata; 2. recupero estetico e funzionale del sito e dell'ambiente per renderlo accogliente, attrattivo e fruibile all'utenza 3. realizzazione di un progetto durevole di rigenerazione e riqualificazione dell'area 4. apertura al pubblico: gli studenti potranno essere operatori didattici nell'ambito di una apertura al pubblico. Tutto il lavoro svolto sarà documentato attraverso fotografie e riprese video, che contribuiranno alla socializzazione e pubblicizzazione delle attività sul territorio e costituiranno parte del materiale atto a garantire scalabilità e replicabilità al progetto. METODOLOGIE: L'approccio sarà laboratoriale sperimentale attraverso problem posing/solving, case studies, service learning, learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning per stimolare la curiosità degli allievi con proposte alternative eterogenee I lavori prevedono la costituzione di 'squadre operative', che interverranno direttamente per ripulire, recuperare, valorizzare, rendere fruibili alla cittadinanza aree naturalistiche e siti archeologici in stato di abbandono; Cooperative learning, tecniche di tutoring, mentoring educazione alla pari, debate, brain storming, story telling, favoriranno lo sviluppo delle competenze come momento di un processo a cui tutti possono concorrere e si integreranno con l'uso delle ITC e strumenti di podcasting, open source, tecniche di registrazione e di editing, per promuovere la visibilità delle azioni poste in essere e fornire materiali atti a garantirne replicabilità e scalabilità. Sarà possibile, così, estendere alla comunità scolastica ed extrascolastica i prodotti del loro lavoro perché possano costituire una occasione di crescita e di arricchimento per i compagni, la cittadinanza e il territorio. RISULTATI ATTESI: sviluppo del senso civico e di comportamenti legati alla cittadinanza attiva; riduzione del tasso d'insuccesso scolastico; miglioramento delle competenze di base e trasversali rilevabile dalle verifiche curricolari e degli esiti Invalsi; maggiore rispetto delle regole, dei ruoli, delle funzioni; acquisizione di un metodo di studio come competenza trasferibile a diversi ambiti; maggiore partecipazione alle attività curricolari ed extra-curricolari; sviluppo di nuove competenze riconducibili alle azioni realizzate; disponibilità a trasferire le nuove conoscenze e abilità ai compagni; miglioramento nella integrazione, inclusione, socializzazione; riduzione di rapporti disciplinari; atteggiamento collaborativo nei confronti dei docenti; maggiore motivazione allo studio. VERIFICA E VALUTAZIONE: Si considereranno: votazioni nelle materie curricolari pre e post intervento; questionari sulla percezione dell'offerta formativa; prove di verifica delle competenze in entrata, in itinere e in uscita; rubriche valutative; schede di autodiagnosi e autovalutazione con indicazione dei risultati e delle criticità.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>10/12/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>08/07/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)</p>



Sedi dove è previsto il modulo	NAMM0A100C
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Città nostra

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)

Titolo: Fescina e dintorni

Dettagli modulo

Titolo modulo	
Titolo modulo	Fescina e dintorni



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il modulo si struttura in 30 ore, articolate in 10 incontri in orario extra-curricolare, da svolgersi anche durante la sospensione delle attività didattiche, ivi compreso il periodo estivo. Esso si propone i seguenti OBIETTIVI: promuovere l'educazione all'ambiente e alla conoscenza delle ricchezze del patrimonio storico/culturale del proprio territorio; valorizzare la dimensione di "bene comune"; sensibilizzare al patrimonio culturale artistico paesaggistico promuovendone conoscenza cura e salvaguardia nel tempo; sviluppare un'idea complessiva di cittadinanza globale; valorizzare il patrimonio materiale e immateriale come fonte dello sviluppo umano interculturale e modello economico fondato sull'uso sostenibile delle risorse; innalzare le competenze di base; promuovere l'accesso, l'esplorazione, la conoscenza e la valorizzazione di aree del proprio territorio in stato di abbandono; favorire percorsi innovativi atti a stimolare la creatività giovanile progettando interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana; favorire socializzazione e integrazione; compensare svantaggi culturali e socio-economici di contesto; valorizzare attitudini propensioni talenti sviluppando competenze spendibili nel tempo; garantire la ricaduta sul curricolo degli interventi ed assicurarne la valenza orientativa; saper classificare e riconoscere i diversi ambienti del territorio; conoscere e saper ricostruire la storia e l'utilizzo nel corso degli anni dell'area adottata; riqualificare, attraverso la progettazione e realizzazione di un percorso didattico-turistico, l'area presa in adozione. CONTENUTI: recupero e riqualificazione dell'area in cui sorge il mausoleo a cuspide piramidale detto "Fescina" per renderla fruibile alla cittadinanza; realizzazione di cartellonistica e corner espositivi per la realizzazione di eventi, ricerche esplorative e osservazioni del sito; interviste e raccolta di testimonianze e storie relative al sito; ricostruzioni didattiche di modelli e reperti in scala; produzione di un "quaderno didattico" utilizzabile come guida per una lettura trasversale del patrimonio culturale. METODOLOGIE: L'approccio sarà laboratoriale sperimentale attraverso problem posing/solving, case studies, service learning, learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning per stimolare la curiosità degli allievi con proposte alternative eterogenee I lavori prevedono la costituzione di 'squadre operative', che interverranno direttamente per ripulire, recuperare, valorizzare, rendere fruibili alla cittadinanza aree naturalistiche e siti archeologici in stato di abbandono; Cooperative learning, tecniche di tutoring, mentoring educazione alla pari, debate, brain storming, story telling, favoriranno lo sviluppo delle competenze come momento di un processo a cui tutti possono concorrere e si integreranno con l'uso delle ITC e strumenti di podcasting, open source, tecniche di registrazione e di editing, per promuovere la visibilità delle azioni poste in essere e fornire materiali atti a garantirne replicabilità e scalabilità. RISULTATI ATTESI: comprensione dell'importanza del rispetto dei beni culturali e dell'ambiente; riconoscimento dell'unicità e delle caratteristiche di rilievo del territorio; riduzione del tasso d'insuccesso scolastico; miglioramento delle competenze di base e trasversali; rispetto delle regole, dei ruoli, delle funzioni; acquisizione di un metodo di studio come competenza trasferibile a diversi ambiti; maggiore partecipazione alle attività curricolari ed extra-curricolari; disponibilità a trasferire le nuove conoscenze e abilità ai compagni; miglioramento nella integrazione, inclusione, socializzazione; atteggiamento collaborativo nei confronti dei docenti; maggiore motivazione allo studio. VERIFICA E VALUTAZIONE: Si considereranno: votazioni nelle materie curricolari pre e post intervento; questionari sulla percezione dell'offerta formativa; prove di verifica delle competenze in entrata, in itinere e in uscita; schede di autovalutazione con indicazione dei risultati e delle criticità. Mediante la realizzazione/creazione di materiali didattici, somministrazione di test a risposta multipla e la partecipazione/coinvolgimento alle attività laboratoriali realizzate sul campo sarà possibile verificare e valutare gli studenti e le studentesse.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>22/01/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>20/07/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>Altre</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>



Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Fescina e dintorni

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)

Titolo: Mi prendo cura di te

Dettagli modulo

Titolo modulo	Descrizione modulo
Mi prendo cura di te	<p>Il modulo si struttura in 30 ore, articolate in 10 incontri in orario extra-curricolare, anche nei periodi di sospensione dell'attività didattica, ivi compreso il periodo estivo. Esso si propone di portare gli allievi alla scoperta del territorio in cui vivono, nella sua realtà umana, nelle sue strutture, nella sua storia, nelle sue tradizioni, nei suoi usi e nei suoi costumi per contribuire a creare un clima di unione, di appartenenza, di accettazione, di rispetto, di condivisione e di cooperazione.</p> <p>OBIETTIVI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sensibilizzare al patrimonio culturale artistico paesaggistico promuovendone conoscenza cura e salvaguardia nel tempo; • sviluppare un'idea complessiva di cittadinanza globale; • valorizzare il patrimonio materiale e immateriale come fonte dello sviluppo umano interculturale e modello economico fondato sull'uso sostenibile delle risorse; • innalzare le competenze di base; • promuovere l'accesso, l'esplorazione, la conoscenza e la valorizzazione di aree del proprio territorio; • favorire percorsi innovativi atti a stimolare la creatività giovanile progettando interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana; • favorire socializzazione e integrazione; • compensare svantaggi culturali e socio-economici di contesto; • valorizzare attitudini propensioni talenti sviluppando competenze spendibili nel tempo; • garantire la ricaduta sul curricolo degli interventi ed assicurarne la valenza orientativa. • Sviluppare il senso di appartenenza. <p>CONTENUTI: Il modulo prevede la raccolta di informazioni storiche, culturali, paesaggistiche e ambientali sul proprio territorio e sui tesori sommersi dei Campi flegrei, sia attraverso esperienze in loco, sia mediante l'uso delle tecnologie informatiche, permettendo loro, in stretto collegamento col modulo 1, di acquisire la conoscenza delle proprie radici culturali, maturando atteggiamenti propositivi nei confronti del futuro e di approfondire la conoscenza del bene culturale. La scelta di un sito o un'area del territorio</p>



da curare e da rivalutare nel tempo, come risorsa comune, svilupperà, nell'ottica delle linee portanti del progetto "La scuola adotta un monumento", il concetto cardine che 'adottare un monumento non significa solo conoscerlo ma anche prenderlo sotto tutela spirituale e dunque sottrarlo all'oblio e al degrado, averne cura, tutelarne la conservazione, diffonderne la conoscenza, promuoverne la valorizzazione.'

METODOLOGIE: L'approccio sarà laboratoriale sperimentale attraverso problem posing/solving, case studies, service learning, learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning per stimolare la curiosità degli allievi con proposte alternative eterogenee I lavori prevedono la costituzione di 'squadre operative', che interverranno direttamente per ripulire, recuperare, valorizzare, rendere fruibili alla cittadinanza aree naturalistiche e siti archeologici in stato di abbandono; Cooperative learning, tecniche di tutoring, mentoring educazione alla pari, debate, brain storming, story telling, favoriranno lo sviluppo delle competenze come momento di un processo a cui tutti possono concorrere e si integreranno con l'uso delle ITC e strumenti di podcasting, open source, tecniche di registrazione e di editing, per promuovere la visibilità delle azioni poste in essere e fornire materiali atti a garantirne replicabilità e scalabilità. Sarà possibile, così, agli studenti estendere i prodotti del proprio lavoro alla comunità scolastica ed extrascolastica perché possano costituire una occasione di crescita e di arricchimento per i compagni, la cittadinanza e il territorio.

RISULTATI ATTESI:

- riduzione del tasso d'insuccesso scolastico;
- miglioramento delle competenze di base e trasversali rilevabile dalle verifiche curricolari e degli esiti Invalsi;
- maggiore rispetto delle regole, dei ruoli, delle funzioni;
- acquisizione di un metodo di studio come competenza trasferibile a diversi ambiti;
- maggiore partecipazione alle attività curricolari ed extra-curricolari; sviluppo di nuove competenze riconducibili alle azioni realizzate;
- disponibilità a trasferire le nuove conoscenze e abilità ai compagni; miglioramento nella integrazione, inclusione, socializzazione;
- riduzione di rapporti disciplinari;
- atteggiamento collaborativo nei confronti dei docenti; maggiore motivazione allo studio.

VERIFICA E VALUTAZIONE: Si considereranno: votazioni nelle materie curricolari pre e post intervento; questionari sulla percezione dell'offerta formativa; prove di verifica delle competenze in entrata, in itinere e in uscita; rubriche valutative; schede di autovalutazione con indicazione dei risultati e delle criticità.

Data inizio prevista	21/01/2019
Data fine prevista	22/07/2019
Tipo Modulo	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Mi prendo cura di te

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: La via Campana: una "Guida" tra ambiente e storia

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	La via Campana: una "Guida" tra ambiente e storia



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il modulo si struttura in 30 ore, articolate in 10 incontri in orario extra-curricolare, da svolgersi anche durante la sospensione delle attività didattiche. OBIETTIVI: gettar luce e far riflettere sulla differenza tra i comportamenti corretti e quelli dannosi per il proprio territorio; sviluppare la capacità di riconoscere le tracce significative della storia del territorio e di collocarle lungo una "linea del tempo" che racconti alla cittadinanza le sue principali evoluzioni; promuovere l'educazione all'ambiente e alla conoscenza delle ricchezze del patrimonio storico/culturale del proprio territorio; valorizzare la dimensione di "bene comune"; sensibilizzare al patrimonio culturale artistico paesaggistico promuovendone conoscenza cura e salvaguardia nel tempo; sviluppare un'idea complessiva di cittadinanza globale; valorizzare il patrimonio materiale e immateriale come fonte dello sviluppo umano interculturale e modello economico fondato sull'uso sostenibile delle risorse; innalzare le competenze di base; promuovere l'accesso, l'esplorazione, la conoscenza e la valorizzazione di aree del proprio territorio in stato di abbandono; favorire percorsi innovativi atti a stimolare la creatività giovanile progettando interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana; favorire socializzazione e integrazione; compensare svantaggi culturali e socio-economici di contesto; valorizzare attitudini propensioni talenti sviluppando competenze spendibili nel tempo; garantire la ricaduta sul curriculum degli interventi ed assicurarne la valenza orientativa. CONTENUTI: in questo percorso didattico si indagherà sulle storie legate al territorio dei Campi Flegrei ed in particolar modo al territorio di Quarto, alle sue memorie storiche strettamente correlate all'ambiente geomorfologico che caratterizza l'intera area. L'antica via Campana diventa il punto di partenza e di arrivo di un percorso interdisciplinare e di collegamento attraverso i diversi ambienti, le vocazioni territoriali, i beni paesaggistici e culturali: una "strada" attraverso la quale si potrà viaggiare nel tempo alla ricerca delle origini e dell'evoluzione del territorio. METODOLOGIE: L'approccio sarà laboratoriale sperimentale attraverso problem posing/solving, case studies, service learning, learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning per stimolare la curiosità degli allievi con proposte alternative eterogenee. Cooperative learning, tecniche di tutoring, mentoring educazione alla pari, debate, brain storming, story telling, favoriranno lo sviluppo delle competenze come momento di un processo a cui tutti possono concorrere e si integreranno con l'uso delle ITC e strumenti di podcasting, open source, tecniche di registrazione e di editing, per promuovere la visibilità delle azioni poste in essere e fornire materiali atti a garantirne replicabilità e scalabilità. RISULTATI ATTESI: comprensione dell'importanza del rispetto dei beni culturali e dell'ambiente; riflessione sulle principali dinamiche e le emergenze ambientali legate al territorio; riconoscimento dell'unicità e delle caratteristiche di rilievo del territorio; riduzione del tasso d'insuccesso scolastico; miglioramento delle competenze di base e trasversali; rispetto delle regole, dei ruoli, delle funzioni; acquisizione di un metodo di studio come competenza trasferibile a diversi ambiti; maggiore partecipazione alle attività curricolari ed extra-curricolari; disponibilità a trasferire le nuove conoscenze e abilità ai compagni; miglioramento nella integrazione, inclusione, socializzazione; atteggiamento collaborativo nei confronti dei docenti; maggiore motivazione allo studio. VERIFICA E VALUTAZIONE: Si considereranno: votazioni nelle materie curricolari pre e post intervento; questionari sulla percezione dell'offerta formativa; prove di verifica delle competenze in entrata, in itinere e in uscita; schede di autovalutazione con indicazione dei risultati e delle criticità. Mediante la realizzazione/creazione di materiali didattici, somministrazione di test a risposta multipla e la partecipazione/coinvolgimento alle attività laboratoriali realizzate sul campo sarà possibile verificare e valutare gli studenti e le studentesse.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>19/11/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>04/06/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>Altre</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>



Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: La via Campana: una "Guida" tra ambiente e storia

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: Alla scoperta del tesoro archeologico dei Campi Flegrei: un esempio di turismo sostenibile

Dettagli modulo

Titolo modulo	Alla scoperta del tesoro archeologico dei Campi Flegrei: un esempio di turismo sostenibile



Descrizione modulo	<p>Il modulo si struttura in 30 ore, articolate in 10 incontri rivolti a n. 20 alunni della scuola secondaria di primo grado, in orario extra-curricolare, anche nel periodo di sospensione delle attività didattiche. OBIETTIVI: Riconoscere le tracce storiche presenti nel territorio e comprendere l'importanza del patrimonio artistico e culturale; comprendere avvenimenti, fatti e fenomeni delle civiltà antiche con possibilità di confronto con la contemporaneità; riconoscere nell'ambiente circostante i principali sistemi e le molteplici relazioni tra gli esseri viventi e gli altri elementi naturali; sviluppare l'idea di uno sviluppo sostenibile del territorio; favorire l'acquisizione di competenze sociali e civiche; applicare le conoscenze in contesti non standardizzati sperimentando approcci alternativi; favorire socializzazione e integrazione; compensare svantaggi culturali e socio-economici di contesto; garantire la ricaduta sul curricolo degli interventi. CONTENUTI: esplorazione esperienziale e digitale del patrimonio ambientale ed archeologico dei campi flegrei, ivi compreso il turismo archeologico subacqueo; simulazione di uno scavo e di un campo archeologico; introduzione all'uso degli strumenti di archeologia subacquea e delle tecniche di misurazione; studio dell'antica città commerciale di Puteoli, delle strutture termali e delle ville marittime; briefing dei percorsi realizzati anche in lingua straniera per i turisti. METODOLOGIE: Problem based learning, Learning by doing and creating, cooperative learning. RISULTATI ATTESI: sviluppo del senso di appartenenza al territorio e delle competenze civiche; conoscenza del patrimonio culturale collegato con i temi affrontati; riduzione del tasso d'insuccesso scolastico; miglioramento delle competenze di base e trasversali; sviluppo di nuove competenze riconducibili alle azioni realizzate; acquisizione di un metodo di studio come competenza trasferibile a diversi ambiti; maggiore partecipazione alle attività curricolari ed extra-curricolari; sviluppo della capacità di intraprendere scelte personali pertinenti e di portare a termine compiti in modo accurato e responsabile; disponibilità a trasferire le nuove conoscenze e abilità ai compagni; miglioramento nella integrazione, inclusione, socializzazione; maggiore motivazione allo studio. VERIFICA E VALUTAZIONE: valutazione formativa prima, durante e dopo il percorso di apprendimento, attraverso questionari di monitoraggio e rubriche di valutazione. Si ritiene importante esplicitare agli studenti gli obiettivi da raggiungere in termini chiari, in modo da aiutarli a comprendere cosa ci si aspetta da loro e come possono fare per raggiungere i risultati attesi.</p>
Data inizio prevista	11/02/2019
Data fine prevista	15/07/2019
Tipo Modulo	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Alla scoperta del tesoro archeologico dei Campi Flegrei: un esempio di turismo sostenibile

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €



Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: Colori, sapori e profumi del mondo antico nell'area archeologica di Baia

Dettagli modulo

Titolo modulo	Colori, sapori e profumi del mondo antico nell'area archeologica di Baia
Descrizione modulo	<p>Il modulo si struttura in 30 ore, articolate in 10 incontri rivolti a n. 20 alunni della scuola secondaria di primo grado, in orario extra-curricolare, anche nel periodo di sospensione delle attività didattiche. OBIETTIVI: Riconoscere le tracce storiche presenti nel territorio e comprendere l'importanza del patrimonio artistico e culturale; comprendere avvenimenti, fatti e fenomeni delle civiltà antiche con possibilità di confronto con la contemporaneità; riconoscere nell'ambiente circostante i principali sistemi e le molteplici relazioni tra gli esseri viventi e gli altri elementi naturali; sviluppare l'idea di uno sviluppo sostenibile del territorio; favorire l'acquisizione di competenze sociali e civiche; applicare le conoscenze in contesti non standardizzati sperimentando approcci alternativi; favorire socializzazione e integrazione; compensare svantaggi culturali e socio-economici di contesto; garantire la ricaduta sul curriculum degli interventi. CONTENUTI: Gli alunni saranno guidati attraverso il gioco, l'osservazione diretta e gli strumenti digitali, alla scoperta dell'archeologia ambientale e della storia di Pozzuoli, Baia, Cuma e Quarto. Creeranno cartelloni atti ad illustrare gli effetti dei cambiamenti ambientali, come il regresso e lo sprofondamento della costa, causati dal bradisismo; saranno guidati alla scoperta dei colori nell'antichità, stimolati alla creatività con attività laboratoriali, che sveleranno loro i segreti della tavolozza antica, così da approdare alla ricostruzione di antiche statue ed edifici colorati grazie all'uso di risorse digitali; svolgeranno attività ludiche sul tema "ridai il colore all'antichità", con la realizzazione di disegni a tema. Essi saranno, inoltre, guidati alla scoperta dei profumi e degli incensi dal punto di vista delle attività quotidiane, religiose e sportive ed edotti, attraverso l'approccio ludico-sensoriale, al riconoscimento delle piante aromatiche. Laboratori di storia dell'alimentazione li condurranno alla scoperta di piatti e sapori dell'antichità, dall'età preistorica a quella greco-romana, con la ricostruzione puntuale di un banchetto tipico della Baia imperiale. VERIFICA E VALUTAZIONE: valutazione formativa prima, durante e dopo il percorso di apprendimento, attraverso questionari di monitoraggio e rubriche di valutazione. Si ritiene importante esplicitare agli studenti gli obiettivi da raggiungere in termini chiari, in modo da aiutarli a comprendere cosa ci si aspetta da loro e come possono fare per raggiungere i risultati attesi.</p>
Data inizio prevista	16/04/2018
Data fine prevista	15/07/2018
Tipo Modulo	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Colori, sapori e profumi del mondo antico nell'area archeologica di Baia

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: Passeggiata flegrea

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Passeggiata flegrea
Descrizione modulo	<p>Il modulo si struttura in 30 ore, articolate in 10 incontri in orario extra-curricolare, anche nei periodi di sospensione dell'attività didattica. Esso si propone di portare gli allievi alla scoperta del territorio in cui vivono nella sua realtà umana, nelle sue strutture, nella sua storia, nelle sue tradizioni, nei suoi usi e nei suoi costumi per contribuire a creare un clima di unione, di appartenenza, di accettazione, di rispetto, di condivisione e di cooperazione.</p> <p>OBIETTIVI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sensibilizzare al patrimonio culturale artistico paesaggistico promuovendone conoscenza cura e salvaguardia nel tempo; • sviluppare un'idea complessiva di cittadinanza globale; • valorizzare il patrimonio materiale e immateriale come fonte dello sviluppo umano interculturale e modello economico fondato sull'uso sostenibile delle risorse; • innalzare le competenze di base; • promuovere l'accesso, l'esplorazione, la conoscenza e la valorizzazione di aree del proprio territorio; • favorire percorsi innovativi atti a stimolare la creatività giovanile progettando interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana; • favorire socializzazione e integrazione; • compensare svantaggi culturali e socio-economici di contesto; • valorizzare attitudini propensioni talenti sviluppando competenze spendibili nel tempo; • garantire la ricaduta sul curricolo degli interventi ed assicurarne la valenza orientativa. • Sviluppare il senso di appartenenza. <p>CONTENUTI: Il modulo prevede la creazione di mappe turistiche interattive, del territorio ispezionato, attraverso l'utilizzo di Scratch. Gli alunni creeranno giochi interattivi con animazioni multimediali corredate di immagini, suoni, musiche. Ciò consentirà loro di apprendere i fondamenti del Coding e del pensiero computazionale, divertendosi e giocando con la fantasia e la creatività. Le mappe includeranno storia, arte, cultura, monumenti e natura del proprio territorio, promuovendone la valorizzazione e la riscoperta. I soggetti coinvolti impareranno a progettare itinerari turistici al fine di cogliere le grandi potenzialità che il territorio offre e può esprimere nel settore turistico/culturale.</p> <p>METODOLOGIE: L'approccio sarà laboratoriale sperimentale attraverso</p>



problem posing/solving, case studies, service learning, learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning per stimolare la curiosità degli allievi con proposte alternative eterogenee I lavori prevedono la costituzione di 'squadre operative', che interverranno direttamente per ripulire, recuperare, valorizzare, rendere fruibili alla cittadinanza aree naturalistiche e siti archeologici in stato di abbandono; Cooperative learning, tecniche di tutoring, mentoring educazione alla pari, debate, brain storming, story telling, favoriranno lo sviluppo delle competenze come momento di un processo a cui tutti possono concorrere e si integreranno con l'uso delle ITC e strumenti di podcasting, open source, tecniche di registrazione e di editing, per promuovere la visibilità delle azioni poste in essere e fornire materiali atti a garantirne replicabilità e scalabilità. Sarà possibile, così, agli studenti estendere i prodotti del proprio lavoro alla comunità scolastica ed extrascolastica perché possano costituire una occasione di crescita e di arricchimento per i compagni, la cittadinanza e il territorio.

RISULTATI ATTESI:

- riduzione del tasso d'insuccesso scolastico;
- miglioramento delle competenze di base e trasversali rilevabile dalle verifiche curricolari e degli esiti Invalsi;
- maggiore rispetto delle regole, dei ruoli, delle funzioni;
- acquisizione di un metodo di studio come competenza trasferibile a diversi ambiti;
- maggiore partecipazione alle attività curricolari ed extra-curricolari; sviluppo di nuove competenze riconducibili alle azioni realizzate;
- disponibilità a trasferire le nuove conoscenze e abilità ai compagni; miglioramento nella integrazione, inclusione, socializzazione;
- riduzione di rapporti disciplinari;
- atteggiamento collaborativo nei confronti dei docenti; maggiore motivazione allo studio.

VERIFICA E VALUTAZIONE: Si considereranno: votazioni nelle materie curricolari pre e post intervento; questionari sulla percezione dell'offerta formativa; prove di verifica delle competenze in entrata, in itinere e in uscita; schede di autovalutazione con indicazione dei risultati e delle criticità.

Data inizio prevista	04/12/2017
Data fine prevista	30/05/2018
Tipo Modulo	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Passeggiata flegrea

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €



Elenco dei moduli

Modulo: Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera

Titolo: A' la découverte de notre territoire: L'ancien village Castrum Serrae

Dettagli modulo

Titolo modulo	A' la découverte de notre territoire: L'ancien village Castrum Serrae
Descrizione modulo	<p>Il modulo si struttura in 30 ore, articolate in 10 incontri in orario extra-curricolare, rivolti a n. 20 alunni delle seconde classi I.T.E. ad indirizzo Turistico. OBIETTIVI: 1) promuovere la conoscenza delle origini storiche, archeologiche, artistiche e culturali del patrimonio locale della città in cui vivono 2) Favorire il senso di appartenenza alla comunità 3) favorire l'acquisizione di competenze sociali e civiche 4) Sviluppare un metodo di apprendimento nuovo, attraverso l'uso mirato di Internet, di software digitali e/o di tecnologie mobili 5) Produrre testi in lingua straniera per la divulgazione della conoscenza del patrimonio materiale e immateriale del proprio territorio nell'ottica di uno sviluppo turistico a lungo termine 6) favorire socializzazione e integrazione 7) compensare svantaggi culturali e socio-economici di contesto 8) garantire la ricaduta sul curricolo degli interventi ed assicurarne la valenza orientativa 9) miglioramento delle competenze chiave di base in lingua straniera francese secondo il Q.C.R.E. di livello di partenza A2.1/2 CONTENUTI: studio delle origini storiche del villaggio Castrum Serrae, situato sul versante occidentale della Montagna Spaccata, luogo da cui si dirama il territorio di Quarto, mediante ricerca e selezione delle fonti cartacee, multimediali e sul territorio; realizzazione di un prodotto in lingua francese. METODOLOGIE: Il progetto privilegia una didattica laboratoriale che consenta agli studenti di progettare, sperimentare, ricercare agendo in situazioni di realtà. Si privilegeranno: Jeux de rôle- esercitazioni in cui gli studenti simuleranno vissuti lavorativi; Pair à pair: gli alunni trasmetteranno ai coetanei del gruppo le conoscenze acquisite e si scambieranno i punti di vista sulle eventuali difficoltà riscontrate, cercando di immaginarne le possibili soluzioni; Apprentissage par la pratique: gli alunni metteranno in pratica le conoscenze acquisite. RISULTATI ATTESI: riduzione del tasso d'insuccesso scolastico; miglioramento delle competenze di base e trasversali; acquisizione di un metodo di studio come competenza trasferibile a diversi ambiti; miglioramento delle competenze chiave di base in lingua straniera francese secondo il Q.C.R.E. di livello di partenza A2.1/2; maggiore partecipazione alle attività curriculari ed extra-curricolari; sviluppo di nuove competenze riconducibili alle azioni realizzate; disponibilità a trasferire le nuove conoscenze e abilità ai compagni; miglioramento nella integrazione, inclusione, socializzazione; maggiore motivazione allo studio. VERIFICA E VALUTAZIONE: Le modalità di verifica saranno di tipo conclusivo, formativo e/o sommativo, pertinenti e attinenti il più possibile alla realtà connessa agli argomenti del modulo. La valutazione si attesterà sui parametri descritti e indicati in un documento che ne certifichi i focus, le abilità e le competenze raggiunte da ogni studente alla fine del percorso.</p>
Data inizio prevista	15/01/2018
Data fine prevista	29/06/2018
Tipo Modulo	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: A' la découverte de notre territoire: L'ancien village Castrum Serrae

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera

Titolo: The discovery of our territory: "The ancient village of Castrum Serrae"

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	The discovery of our territory: "The ancient village of Castrum Serrae"



Descrizione modulo	<p>Il modulo si struttura in 30 ore, articolate in 10 incontri in orario extra-curricolare, rivolti a n. 20 alunni delle seconde classi I.T.E. ad indirizzo Turistico. OBIETTIVI: 1) promuovere la conoscenza delle origini storiche, archeologiche, artistiche e culturali del patrimonio locale della città in cui vivono 2) Favorire il senso di appartenenza alla comunità 3) favorire l'acquisizione di competenze sociali e civiche 4) Sviluppare un metodo di apprendimento nuovo, attraverso l'uso mirato di Internet, di software digitali e/o di tecnologie mobili 5) Produrre testi in lingua straniera per la divulgazione della conoscenza del patrimonio materiale e immateriale del proprio territorio nell'ottica di uno sviluppo turistico a lungo termine 6) favorire socializzazione e integrazione 7) compensare svantaggi culturali e socio-economici di contesto 8) garantire la ricaduta sul curricolo degli interventi ed assicurarne la valenza orientativa 9) miglioramento delle competenze chiave di base in lingua straniera inglese secondo il Q.C.R.E. di livello di partenza A2.1/.2 . CONTENUTI: studio delle origini storiche del villaggio Castrum Serrae, situato sul versante occidentale della Montagna Spaccata, luogo da cui si dirama il territorio di Quarto, mediante ricerca e selezione delle fonti cartacee e multimediali e sul territorio; realizzazione di un prodotto in lingua inglese. METODOLOGIE: Il progetto privilegia una didattica laboratoriale che consenta agli studenti di progettare, sperimentare, ricercare agendo in situazioni di realtà. Si privilegeranno: Role-playing: esercitazioni in cui gli studenti simuleranno vissuti lavorativi; Peer education: gli alunni trasmetteranno ai coetanei del gruppo le conoscenze acquisite e si scambieranno i punti di vista sulle eventuali difficoltà riscontrate, cercando di immaginarne le possibili soluzioni; Learning by doing: gli alunni metteranno in pratica le conoscenze acquisite. RISULTATI ATTESI: riduzione del tasso d'insuccesso scolastico; miglioramento delle competenze di base e trasversali; miglioramento delle competenze chiave di base in lingua straniera inglese secondo il Q.C.R.E. di livello di partenza A2.1/.2; acquisizione di un metodo di studio come competenza trasferibile a diversi ambiti; maggiore partecipazione alle attività curricolari ed extra-curricolari; sviluppo di nuove competenze riconducibili alle azioni realizzate; disponibilità a trasferire le nuove conoscenze e abilità ai compagni; miglioramento nella integrazione, inclusione, socializzazione; maggiore motivazione allo studio. VERIFICA E VALUTAZIONE: Le modalità di verifica saranno di tipo conclusivo, formativo e/o sommativo, pertinenti e attinenti il più possibile alla realtà connessa agli argomenti del modulo. La valutazione si attesterà sui parametri descritti e indicati in un documento che ne certifichi i focus, le abilità e le competenze raggiunte da ogni studente alla fine del percorso.</p>
Data inizio prevista	14/01/2019
Data fine prevista	09/07/2019
Tipo Modulo	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: The discovery of our territory: "The ancient village of Castrum Serrae"

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera

Titolo: Quarto around the people

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Quarto around the people



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il modulo si struttura in 30 ore, articolate in 10 incontri in orario extra-curricolare, anche durante la sospensione dell'attività didattica. OBIETTIVI: promuovere l'accesso, l'esplorazione, la conoscenza e la valorizzazione di aree del proprio territorio; sensibilizzare al patrimonio culturale artistico paesaggistico promuovendone conoscenza cura e salvaguardia nel tempo; sviluppare un'idea complessiva di cittadinanza globale; valorizzare il patrimonio materiale e immateriale come fonte dello sviluppo umano interculturale; innalzare le competenze di base; produrre testi in lingua straniera per la divulgazione della conoscenza del patrimonio materiale e immateriale del proprio territorio nell'ottica di uno sviluppo turistico a lungo termine; favorire percorsi innovativi atti a stimolare la creatività; favorire socializzazione e integrazione; compensare svantaggi culturali e socio-economici di contesto; valorizzare attitudini propensioni talenti sviluppando competenze spendibili nel tempo; garantire la ricaduta sul curricolo degli apprendimenti. CONTENUTI: gli alunni saranno guidati alla conoscenza del patrimonio storico-archeologico del contesto in cui vivono sia mediante la ricerca e la selezione delle fonti cartacee e multimediali sia attraverso visite esplorative del territorio, che ne rilevino le evidenze archeologiche e le caratteristiche ambientali. Sulla base di tali esperienze produrranno testi descrittivi/esplicativi in lingua inglese sia in formato cartaceo che digitale, corredandoli con fotografie e riprese video realizzate in loco in situation. Ciò sarà funzionale alla divulgazione della conoscenza del territorio tra la comunità scolastica e tra la cittadinanza. METODOLOGIE: L'approccio sarà laboratoriale sperimentale attraverso problem posing/solving, case studies, service learning, learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning per stimolare la curiosità degli allievi con proposte alternative eterogenee. Cooperative learning, tecniche di tutoring, mentoring educazione alla pari, debate, brain storming, story telling, favoriranno lo sviluppo delle competenze come momento di un processo a cui tutti possono concorrere e si integreranno con l'uso delle ITC e strumenti di podcasting, open source, tecniche di registrazione e di editing, per promuovere la visibilità delle azioni poste in essere e fornire materiali atti a garantirne replicabilità e scalabilità. RISULTATI ATTESI: sviluppo del senso civico e di comportamenti legati alla cittadinanza attiva; riduzione del tasso d'insuccesso scolastico; miglioramento delle competenze di base e trasversali con particolare riguardo alla lingua straniera; maggiore rispetto delle regole, dei ruoli, delle funzioni; maggiore rispetto delle regole, dei ruoli, delle funzioni; sviluppo dello spirito di comunità e del senso di appartenenza al territorio; acquisizione di un metodo di studio come competenza trasferibile a diversi ambiti; maggiore partecipazione alle attività curricolari ed extra-curricolari; sviluppo di nuove competenze riconducibili alle azioni realizzate; disponibilità a trasferire le nuove conoscenze e abilità ai compagni; miglioramento nella integrazione, inclusione, socializzazione; riduzione di rapporti disciplinari; atteggiamento collaborativo nei confronti dei docenti; maggiore motivazione allo studio. VERIFICA E VALUTAZIONE: Si considereranno: votazioni nelle materie curricolari pre e post intervento; questionari sulla percezione dell'offerta formativa; prove di verifica delle competenze in entrata, in itinere e in uscita; schede di autovalutazione con indicazione dei risultati e delle criticità; rubriche valutative.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>17/12/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>22/04/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>Altre</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi (Primaria primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: Quarto around the people

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: Viaggio in un museo virtuale

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Viaggio in un museo virtuale



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il modulo si struttura in 30 ore, articolate in 10 incontri in orario extra-curricolare, da svolgersi anche durante i periodi di sospensione dell'attività didattica. OBIETTIVI: 1) sensibilizzare al patrimonio culturale artistico paesaggistico promuovendone conoscenza cura e salvaguardia nel tempo 2) sviluppare un'idea complessiva di cittadinanza globale 3) valorizzare il patrimonio materiale e immateriale come fonte dello sviluppo umano interculturale e modello economico fondato sull'uso sostenibile delle risorse 4) innalzare le competenze di base 5) promuovere l'accesso, l'esplorazione, la conoscenza e la valorizzazione di aree del proprio territorio in stato di abbandono 6) favorire percorsi innovativi atti a stimolare la creatività giovanile progettando interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana 7) favorire socializzazione e integrazione 8) compensare svantaggi culturali e socio-economici di contesto 9) valorizzare attitudini propensioni talenti sviluppando competenze spendibili nel tempo 10) garantire la ricaduta sul curricolo degli interventi ed assicurarne la valenza orientativa. CONTENUTI: si introdurranno gli alunni al patrimonio storico-archeologico flegreo, partendo dal contesto in cui vivono mediante ricerca e selezione delle fonti con la raccolta di materiale cartaceo e multimediale utile all'organizzazione degli itinerari Le uscite sul territorio osserveranno le varie fasi del lavoro archeologico dalla ricognizione delle evidenze alla simulazione dello scavo con rinvenimento, repertazione, restauro; seguirà lo studio analitico dei siti visitati, documentando mediante fotografie e riprese video le varie fasi del lavoro svolto. Il materiale raccolto in loco servirà a costruire un vero e proprio museo virtuale dei siti visitati con l'uso di software adeguati, fruibile on line con qualsiasi browser. METODOLOGIE: L'approccio sarà laboratoriale sperimentale attraverso problem posing/solving, case studies, service learning, learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning per stimolare la curiosità degli allievi con proposte alternative eterogenee I lavori prevedono la costituzione di 'squadre operative', che interverranno direttamente per ripulire, recuperare, valorizzare, rendere fruibili alla cittadinanza aree naturalistiche e siti archeologici in stato di abbandono; Cooperative learning, tecniche di tutoring, mentoring educazione alla pari, debate, brain storming, story telling, favoriranno lo sviluppo delle competenze come momento di un processo a cui tutti possono concorrere e si integreranno con l'uso delle ITC e strumenti di podcasting, open source, tecniche di registrazione e di editing, per promuovere la visibilità delle azioni poste in essere e fornire materiali atti a garantirne replicabilità e scalabilità. Sarà possibile, così, estendere alla comunità scolastica ed extrascolastica i prodotti del loro lavoro perché possano costituire una occasione di crescita e di arricchimento per i compagni, la cittadinanza e il territorio. Risultati attesi: sviluppo del senso civico e di comportamenti legati alla cittadinanza attiva; riduzione del tasso d'insuccesso scolastico; miglioramento delle competenze di base e trasversali rilevabile dalle verifiche curricolari e degli esiti Invalsi; maggiore rispetto delle regole, dei ruoli, delle funzioni; acquisizione di un metodo di studio come competenza trasferibile a diversi ambiti; maggiore partecipazione alle attività curricolari ed extra-curricolari; sviluppo di nuove competenze riconducibili alle azioni realizzate; disponibilità a trasferire le nuove conoscenze e abilità ai compagni; miglioramento nella integrazione, inclusione, socializzazione; riduzione di rapporti disciplinari; atteggiamento collaborativo nei confronti dei docenti; maggiore motivazione allo studio. Si considereranno: votazioni nelle materie curricolari pre e post intervento; questionari sulla percezione dell'offerta formativa; prove di verifica delle competenze in entrata, in itinere e in uscita; schede di autovalutazione con indicazione dei risultati e delle criticità.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>09/01/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>14/05/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>NAMM0A100C</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>



Numero ore 30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Viaggio in un museo virtuale

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: MappiAMO il territorio

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	MappiAMO il territorio



Descrizione modulo	Il modulo si struttura in 30 ore, articolate in 10 incontri rivolti a n. 20 alunni della scuola secondaria di primo grado, in orario extra-curricolare, anche nel periodo di sospensione delle attività didattiche. OBIETTIVI: promuovere la conoscenza delle origini storiche, archeologiche, artistiche e culturali del patrimonio locale della città in cui vivono; favorire il senso di appartenenza alla comunità; favorire l'acquisizione di competenze sociali e civiche cogliere le grandi potenzialità che il territorio può esprimere nel settore del turismo; progettare itinerari turistici di interesse che facciano conoscere l'immenso patrimonio locale preservandone e valorizzandone le sue peculiarità; individuare e programmare strategie di produzione di contenuti web in grado di coinvolgere il turista ancora prima della partenza; applicare le conoscenze in contesti non standardizzati sperimentando approcci alternativi; integrare il sapere con il saper fare e il saper essere per una scelta professionale e formativa futura. CONTENUTI: creare mappe turistiche interattive del proprio territorio attraverso l'utilizzo di Scratch, permettendo agli studenti di produrre giochi e/o animazioni multimediali, usando immagini, musica e suoni. La mappa turistica includerà storia, monumenti, arte, cultura e natura del proprio comune di residenza, al fine di valorizzare e promuovere l'area alla riscoperta di un patrimonio poco conosciuto dalle nuove generazioni. METODOLOGIE: Problem based learning, Learning by doing and creating, cooperative learning. RISULTATI ATTESI: riduzione del tasso d'insuccesso scolastico; miglioramento delle competenze di base e trasversali; acquisizione di un metodo di studio come competenza trasferibile a diversi ambiti; sviluppo del senso di appartenenza al territorio e delle competenze civiche; maggiore partecipazione alle attività curricolari ed extra-curricolari; sviluppo di nuove competenze riconducibili alle azioni realizzate; disponibilità a trasferire le nuove conoscenze e abilità ai compagni; miglioramento nella integrazione, inclusione, socializzazione; maggiore motivazione allo studio. VERIFICA E VALUTAZIONE: valutazione formativa prima, durante e dopo il percorso di apprendimento, attraverso questionari di monitoraggio e rubriche di valutazione. Si ritiene importante esplicitare agli studenti gli obiettivi da raggiungere in termini chiari, in modo da aiutarli a comprendere cosa ci si aspetta da loro e come possono fare per raggiungere i risultati attesi.
Data inizio prevista	15/10/2018
Data fine prevista	15/03/2019
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MappiAMO il territorio

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €



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 GOBETTI - DE FILIPPO - QUARTO
(NAMM0A100C)

Elenco dei moduli

Modulo: Produzione artistica e culturale

Titolo: Musica e danza nelle tradizioni popolari dell'area flegrea

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Musica e danza nelle tradizioni popolari dell'area flegrea



Descrizione modulo

Il modulo si struttura in 30 ore, articolate in 10 incontri in orario extra-curricolare, da svolgersi anche durante la sospensione delle attività didattiche. **OBIETTIVI:** promuovere la conoscenza delle tradizioni popolari musicali e religiose del territorio flegreo, che sopravvivono nelle celebrazioni del calendario moderno; sensibilizzare al patrimonio culturale artistico paesaggistico promuovendone conoscenza cura e continuazione nel tempo; sviluppare un'idea complessiva di cittadinanza globale; valorizzare il patrimonio materiale e immateriale come fonte dello sviluppo umano interculturale e modello economico fondato sull'uso sostenibile delle risorse; innalzare le competenze di base; promuovere l'accesso, l'esplorazione, la conoscenza e la valorizzazione di aree del proprio territorio in stato di abbandono; favorire percorsi innovativi atti a stimolare la creatività giovanile progettando interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana; favorire socializzazione e integrazione; compensare svantaggi culturali e socio-economici di contesto; valorizzare attitudini propensioni talenti sviluppando competenze spendibili nel tempo; garantire la ricaduta sul curricolo degli interventi; Riuscire a costruzione un'immagine positiva di sé; sviluppare negli alunni espressività e creatività; insegnare loro a riequilibrare e armonizzare la propria persona attraverso il rilassamento e la liberazione delle tensioni. **CONTENUTI:** I balli tradizionali nel mondo e nel nostro territorio: storia, origine, sviluppo e confronti; presentazione degli strumenti musicali popolari. (tammorra, tamburello, putipù, scetavajasse, triccabballacche, castagnette); la danza come momento ludico, di convivialità e atto liberatorio; le figure e i passi principali dei vari stili di ballo nelle varie zone della regione; coordinamento delle figure del ballo con il ritmo e con il proprio corpo individualmente e in coppia; le danze in cerchio; eventuale assemblaggio, decorazione e utilizzo delle castagnette. **METODOLOGIE:** L'approccio sarà laboratoriale sperimentale attraverso problem posing/solving, case studies, service learning, learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning per stimolare la curiosità degli allievi con proposte alternative eterogenee. Stimolazione all'individualità e all'espressione delle proprie emozioni; interazione con gli alunni attraverso il gioco; esercizi motori e creazione di sequenze coreografiche individuali, in coppia e in cerchio. Cooperative learning, tecniche di tutoring, mentoring educazione alla pari, debate, brain storming, story telling, favoriranno lo sviluppo delle competenze come momento di un processo a cui tutti possono concorrere e si integreranno con l'uso delle ITC e strumenti di podcasting, open source, tecniche di registrazione e di editing, per promuovere la visibilità delle azioni poste in essere e fornire materiali atti a garantirne replicabilità e scalabilità. **RISULTATI ATTESI:** comprensione dell'importanza del rispetto dei beni culturali e dell'ambiente riconoscimento dell'unicità e delle caratteristiche di rilievo del territorio; aumento dell'autostima; consapevolezza delle proprie radici; Recupero delle tradizioni locali e di sani valori; allontanamento dei giovani da situazioni a rischio; rivalutazione dello spirito di condivisione e solidarietà; riduzione del tasso d'insuccesso scolastico; miglioramento delle competenze di base e trasversali; rispetto delle regole, dei ruoli, delle funzioni; acquisizione di un metodo di studio come competenza trasferibile a diversi ambiti; maggiore partecipazione alle attività curricolari ed extra-curricolari; disponibilità a trasferire le nuove conoscenze e abilità ai compagni; miglioramento nella integrazione, inclusione, socializzazione; atteggiamento collaborativo nei confronti dei docenti; maggiore motivazione allo studio. **VERIFICA E VALUTAZIONE:** Si considereranno: votazioni nelle materie curricolari pre e post intervento; questionari sulla percezione dell'offerta formativa; prove di verifica delle competenze in entrata, in itinere e in uscita; schede di autovalutazione con indicazione dei risultati e delle criticità. I parametri di verifica saranno effettuati tramite schede che verranno fatte compilare agli alunni all'inizio e al termine del progetto. Tali schede verificheranno i seguenti punti:
Il grado di integrazione degli alunni
L'interesse mostrato per le attività
La maturazione per ciascuno della capacità ritmica
Il miglioramento della capacità di comunicazione verbale e non
Aumento della disponibilità all'ascolto
Diminuzione della conflittualità all'interno del gruppo
La liberazione dell'espressività e della creatività di ciascuno
Il miglioramento dei rapporti relazionali fra alunni e alunni/docenti

Data inizio prevista

04/12/2017



Data fine prevista	07/05/2018
Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Musica e danza nelle tradizioni popolari dell'area flegrea

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Produzione artistica e culturale
Titolo: Artistica...mente Quarto

Dettagli modulo

Titolo modulo	Artistica...mente Quarto
----------------------	--------------------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il modulo si struttura in 30 ore, articolate in 10 incontri in orario extra-curricolare, anche durante la sospensione dell'attività didattica, compreso il periodo estivo. OBIETTIVI: promuovere l'accesso, l'esplorazione, la conoscenza e la valorizzazione di aree del proprio territorio; sensibilizzare al patrimonio culturale artistico paesaggistico, promuovendone conoscenza cura e salvaguardia nel tempo; sviluppare un'idea complessiva di cittadinanza globale; valorizzare il patrimonio materiale e immateriale come fonte dello sviluppo umano interculturale; innalzare le competenze di base; favorire percorsi innovativi atti a stimolare la creatività; favorire socializzazione e integrazione; compensare svantaggi culturali e socio-economici di contesto; valorizzare attitudini propensioni talenti sviluppando competenze spendibili nel tempo; garantire la ricaduta sul curricolo degli apprendimenti. CONTENUTI: uscite sul territorio finalizzate alla esplorazione e conoscenza del patrimonio artistico e paesaggistico della città di Quarto; laboratori artigianali, nei quali gli alunni saranno guidati alla riproduzione in argilla, ceramica, terracotta e/o attraverso le più opportune tecniche pittoriche dei principali siti archeologici o monumenti tra quelli visitati che li hanno maggiormente interessati; creazione di una galleria digitale con fotografie e descrizione delle località visitate e dei prodotti artigianali realizzati; mostra dei manufatti in sede di manifestazione finale. METODOLOGIE: L'approccio sarà laboratoriale sperimentale attraverso problem posing/solving, case studies, service learning, learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning per stimolare la curiosità degli allievi con proposte alternative eterogenee. Cooperative learning, tecniche di tutoring, mentoring educazione alla pari, debate, brain storming, story telling, favoriranno lo sviluppo delle competenze come momento di un processo a cui tutti possono concorrere e si integreranno con l'uso delle ITC e strumenti di podcasting, open source, tecniche di registrazione e di editing, per promuovere la visibilità delle azioni poste in essere e fornire materiali atti a garantirne replicabilità e scalabilità. RISULTATI ATTESI: sviluppo del senso civico e di comportamenti legati alla cittadinanza attiva; riduzione del tasso d'insuccesso scolastico; miglioramento delle competenze di base e trasversali; maggiore rispetto delle regole, dei ruoli, delle funzioni; sviluppo dello spirito di comunità e del senso di appartenenza al territorio; acquisizione di un metodo di studio come competenza trasferibile a diversi ambiti; maggiore partecipazione alle attività curricolari ed extra-curricolari; sviluppo di nuove competenze riconducibili alle azioni realizzate; disponibilità a trasferire le nuove conoscenze e abilità ai compagni; miglioramento nella integrazione, inclusione, socializzazione; atteggiamento collaborativo nei confronti dei docenti; maggiore motivazione allo studio. VERIFICA E VALUTAZIONE: Si considereranno: votazioni nelle materie curricolari pre e post intervento; questionari sulla percezione dell'offerta formativa; prove di verifica delle competenze in entrata, in itinere e in uscita; rubriche valutative; schede di autovalutazione con indicazione dei risultati e delle criticità.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>30/01/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>16/07/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Produzione artistica e culturale</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>Altre</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi (Primaria primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Artistica...mente Quarto

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Produzione artistica e culturale
Titolo: Quartarte

Dettagli modulo

Titolo modulo	Quartarte
Descrizione modulo	<p>Il modulo si struttura in 30 ore, articolate in 10 incontri in orario extra-curricolare, anche durante la sospensione dell'attività didattica, compreso il periodo estivo. OBIETTIVI: promuovere l'accesso, l'esplorazione, la conoscenza e la valorizzazione di aree del proprio territorio; sensibilizzare al patrimonio culturale artistico paesaggistico attraverso la sua cura e salvaguardia nel tempo; favorire percorsi innovativi atti a stimolare la creatività; sviluppare un'idea di progresso sostenibile del territorio; promuovere una cittadinanza globale; valorizzare il patrimonio materiale e immateriale come fonte dello sviluppo umano interculturale; innalzare le competenze di base; favorire socializzazione e integrazione; compensare svantaggi culturali e socio-economici di contesto; valorizzare attitudini propensioni talenti; garantire la ricaduta sul curricolo degli apprendimenti. CONTENUTI: esplorazione e conoscenza del patrimonio artistico e paesaggistico di Quarto sia mediante fonti multimediali che attraverso uscite sul territorio; realizzazione di bozzetti in loco; laboratori pittorici e artigianali, nei quali gli alunni saranno guidati alla rappresentazione iconografica e alla realizzazione di plastici, mosaici, calchi, riproduzioni in miniatura di siti archeologici e monumenti, utilizzando materiale da riciclaggio, argilla, ceramica; creazione di una galleria fotografica digitale con la descrizione delle località visitate e dei prodotti artigianali realizzati; mostra dei manufatti in sede di manifestazione finale.</p> <p>METODOLOGIE: L'approccio sarà laboratoriale sperimentale attraverso problem posing/solving, case studies, service learning, learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning per stimolare la curiosità degli allievi con proposte alternative eterogenee. Cooperative learning, tecniche di tutoring, mentoring educazione alla pari, debate, brain storming, story telling, favoriranno lo sviluppo delle competenze come momento di un processo a cui tutti possono concorrere e si integreranno con l'uso delle ITC e strumenti di podcasting, open source, tecniche di registrazione e di editing, per promuovere la visibilità delle azioni poste in essere e fornire materiali atti a garantirne replicabilità e scalabilità. RISULTATI ATTESI: riduzione del tasso d'insuccesso scolastico; miglioramento delle competenze di base e trasversali; maggiore rispetto delle regole, dei ruoli, delle funzioni; sviluppo dello spirito di comunità e del senso di appartenenza al territorio; acquisizione di un metodo di studio come competenza trasferibile a diversi ambiti; maggiore partecipazione alle attività curricolari ed extra-curricolari; sviluppo di nuove competenze riconducibili alle azioni realizzate; disponibilità a trasferire le nuove conoscenze e abilità ai compagni; miglioramento nella integrazione, inclusione, socializzazione; atteggiamento collaborativo nei confronti dei docenti; maggiore motivazione allo studio. VERIFICA E VALUTAZIONE: Si considereranno: votazioni nelle materie curricolari pre e post intervento; questionari sulla percezione dell'offerta formativa; prove di verifica delle competenze in entrata, in itinere e in uscita; rubriche valutative; schede di autovalutazione con indicazione dei risultati e delle criticità</p>



Data inizio prevista	04/02/2019
Data fine prevista	22/07/2019
Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Quartate

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali

Titolo: Un giardino in città

Dettagli modulo

Titolo modulo	Un giardino in città
---------------	----------------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il modulo si struttura in 30 ore, articolate in 10 incontri in orario extra-curricolare, da svolgersi anche durante i periodi di sospensione dell'attività didattica, ivi compresi i mesi estivi. OBIETTIVI: 1) sensibilizzare al patrimonio culturale artistico paesaggistico promuovendone conoscenza cura e salvaguardia nel tempo 2) sviluppare un'idea complessiva di cittadinanza globale 3) valorizzare il patrimonio materiale e immateriale come fonte dello sviluppo umano interculturale e modello economico fondato sull'uso sostenibile delle risorse 4) innalzare le competenze di base 5) promuovere l'accesso, l'esplorazione, la conoscenza e la valorizzazione di aree del proprio territorio in stato di abbandono 6) favorire percorsi innovativi atti a stimolare la creatività giovanile progettando interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana 7) favorire socializzazione e integrazione 8) compensare svantaggi culturali e socio-economici di contesto 9) valorizzare attitudini propensioni talenti sviluppando competenze spendibili nel tempo 10) garantire la ricaduta sul curricolo degli interventi ed assicurarne la valenza orientativa. CONTENUTI: il modulo prevede 1. ripulitura degli ambienti, con decespugliazione e liberazione del sito dai rifiuti attraverso una consapevole raccolta differenziata; 2. recupero estetico e funzionale dell'ambiente, per renderlo accogliente e attrattivo, facendone un luogo di incontro per giovani e famiglie 3. realizzazione di un progetto durevole di rigenerazione e riqualificazione dell'area 4. apertura al pubblico: gli studenti potranno essere operatori didattici nell'ambito di una apertura al pubblico. METODOLOGIE: L'approccio sarà laboratoriale sperimentale attraverso problem posing/solving, case studies, service learning, learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning per stimolare la curiosità degli allievi con proposte alternative eterogenee I lavori prevedono la costituzione di 'squadre operative', che interverranno direttamente per ripulire, recuperare, valorizzare, rendere fruibili alla cittadinanza aree naturalistiche e siti archeologici in stato di abbandono; Cooperative learning, tecniche di tutoring, mentoring educazione alla pari, debate, brain storming, story telling, favoriranno lo sviluppo delle competenze come momento di un processo a cui tutti possono concorrere e si integreranno con l'uso delle ITC e strumenti di podcasting, open source, tecniche di registrazione e di editing, per promuovere la visibilità delle azioni poste in essere e fornire materiali atti a garantirne replicabilità e scalabilità. Sarà possibile, così, estendere alla comunità scolastica ed extrascolastica i prodotti del loro lavoro perché possano costituire una occasione di crescita e di arricchimento per i compagni, la cittadinanza e il territorio. RISULTATI ATTESI: sviluppo del senso civico e di comportamenti legati alla cittadinanza attiva; riduzione del tasso d'insuccesso scolastico; miglioramento delle competenze di base e trasversali rilevabile dalle verifiche curricolari e degli esiti Invalsi; maggiore rispetto delle regole, dei ruoli, delle funzioni; acquisizione di un metodo di studio come competenza trasferibile a diversi ambiti; maggiore partecipazione alle attività curricolari ed extra-curricolari; sviluppo di nuove competenze riconducibili alle azioni realizzate; disponibilità a trasferire le nuove conoscenze e abilità ai compagni; miglioramento nella integrazione, inclusione, socializzazione; riduzione di rapporti disciplinari; atteggiamento collaborativo nei confronti dei docenti; maggiore motivazione allo studio. VERIFICA E VALUTAZIONE: Si considereranno: votazioni nelle materie curricolari pre e post intervento; questionari sulla percezione dell'offerta formativa; prove di verifica delle competenze in entrata, in itinere e in uscita; schede di autodiagnosi e autovalutazione con indicazione dei risultati e delle criticità; rubriche valutative.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>15/01/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>09/07/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>NAMM0A100C</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Un giardino in città

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €



Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Tra eredità culturale e patrimonio comune: il Grand Tour del futuro sostenibile	€ 113.640,00
TOTALE PROGETTO	€ 113.640,00

Avviso	4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico(Piano 997606)
Importo totale richiesto	€ 113.640,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	
Data Delibera collegio docenti	-
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	
Data Delibera consiglio d'istituto	-
Data e ora inoltro	Piano non inoltrato

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Percorsi storico-archeologici per lo studio dei Campi Flegrei</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Quarto intorno a noi</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Ti presento la mia terra</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>ComiCity: il fumetto che racconta la tua città</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): <u>Città nostra</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): <u>Fescina e dintorni</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): <u>Mi prendo cura di te</u>	€ 5.682,00	



10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: <u>La via Campana: una "Guida" tra ambiente e storia</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: <u>Alla scoperta del tesoro archeologico dei Campi Flegrei: un esempio di turismo sostenibile</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: <u>Colori, sapori e profumi del mondo antico nell'area archeologica di Baia</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: <u>Passeggiata flegrea</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>A' la découverte de notre territoire: L'ancien village Castrum Serrae</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>The discovery of our territory: "The ancient village of Castrum Serrae"</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>Quarto around the people</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>Viaggio in un museo virtuale</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>MappiAMO il territorio</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Produzione artistica e culturale: <u>Musica e danza nelle tradizioni popolari dell'area flegrea</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Produzione artistica e culturale: <u>Artistica...mente Quarto</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Produzione artistica e culturale: <u>Quartarte</u>	€ 5.682,00	



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 GOBETTI - DE FILIPPO - QUARTO
(NAMM0A100C)

10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali: <u>Un giardino in città</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "Tra eredità culturale e patrimonio comune: il Grand Tour del futuro sostenibile"	€ 113.640,00	€ 120.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 113.640,00	