



## Candidatura N. 1055510

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

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	CRISTOFORO COLOMBO
<b>Codice meccanografico</b>	RMTN01000T
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO TECNICO PER IL TURISMO
<b>Indirizzo</b>	VIA PANISPERNA, 255
<b>Provincia</b>	RM
<b>Comune</b>	Roma
<b>CAP</b>	00184
<b>Telefono</b>	06121128205
<b>E-mail</b>	RMTN01000T@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.itcolombo.edu.it
<b>Numero alunni</b>	800
<b>Plessi</b>	RMTN01000T - CRISTOFORO COLOMBO RMTN010507 - C. COLOMBO SERALE



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1055510 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.1.1A Interventi per il successo scolastico degli studenti

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Mi immergo nello sport	€ 5.082,00
Arte; scrittura creativa; teatro	Giocare con l'arte	€ 5.082,00
Educazione alla cittadinanza attiva e alla cura dei beni comuni	ROMAmor: alla scoperta della città eterna	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 15.246,00</b>

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza alfabetica funzionale	Italiano per tutti! 1	€ 5.082,00
Competenza alfabetica funzionale	Italiano per tutti! 2	€ 5.082,00
Competenza alfabetica funzionale	Italiano per tutti! 3	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	Mater lingua: imparare la lingua attraverso le emozioni	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	Riappropriamoci dei libri	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	Ciak si impara	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	La Space Economy	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Non diamo i numeri	€ 5.082,00
Competenza digitale	Radio Colombo	€ 5.082,00
Competenza in materia di cittadinanza	Esploriamo il Diritto	€ 5.082,00
Competenza imprenditoriale	Guided Tours	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Scrittura creativa	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Colombo: scuola animata	€ 5.082,00



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 CRISTOFORO COLOMBO  
(RMTN01000T)

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Nuove prospettive	€ 5.082,00
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	In scena la città	€ 5.082,00
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Impariamo ad ascoltarci	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 81.312,00</b>



## Articolazione della candidatura

### 10.1.1 - Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità

#### 10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: Insieme impariamo a crescere e ripartire

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2020-2021 e 2021-2022, in particolare durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate a ridurre il rischio di dispersione scolastica, promuovendo iniziative per l'aggregazione, la socialità e la vita di gruppo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti e degli adulti, nel rispetto delle norme sulle misure di sicurezza Covid vigenti. Le attività proposte sono intese come una combinazione dinamica di conoscenze, abilità e atteggiamenti proposti al discente per lo sviluppo della persona e delle relazioni interpersonali, l'inclusione sociale, il potenziamento delle competenze per rafforzare il successo formativo. I percorsi di formazione sono volti a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio, anche all'esito dei rischi di abbandono determinati dalla pandemia;</li> <li>- Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente;</li> <li>- Favorire e migliorare i processi di apprendimento attraverso l'utilizzo di tecniche e strumenti anche non formali e di metodologie didattiche innovative.</li> </ul>



## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Mi immergo nello sport	€ 5.082,00
Giocare con l'arte	€ 5.082,00
ROMAmor: alla scoperta della città eterna	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 15.246,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico**

**Titolo: Mi immergo nello sport**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Mi immergo nello sport
<b>Descrizione modulo</b>	<p>L'impatto che l'attività sportiva ha sui giovani è ampiamente sottovalutato e lo è ancora di più se si considerano gli effetti positivi, in termini di riabilitazione e recupero della socializzazione, che l'attività sportiva svolge sulle persone disabili e in condizione di svantaggio sociale. Per quanto possibile, le attività saranno a contatto con l'ambiente naturale.</p> <p>La proposta didattica, svolta nel rispetto delle norme anti-Covid vigenti, intende favorire attraverso le pratiche motorie e sportive il miglioramento del livello di socializzazione, la riduzione dello stress e dell'ansia attraverso il movimento corporeo, favorire la percezione dell'altro, insegnando a leggere i movimenti degli avversari, a comprenderne le intenzioni e a regolarsi di conseguenza. Si rivolge agli alunni e alle famiglie che a causa della situazione emergenziale abbiano avuto difficoltà economiche. E' un laboratorio di sport integrato, ispirato al potenziamento delle discipline motorie e all'acquisizione di uno stile di vita sano. Obiettivi didattici: conoscere le nozioni basilari delle attività sportive proposte e l'equipaggiamento idoneo da utilizzare nell'attività. Obiettivi formativi: favorire l'inclusione all'interno della comunità scolastica, lo sviluppo delle capacità relazionali e l'accrescimento dell'autostima.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMTN01000T
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria



### Scheda dei costi del modulo: Mi immergo nello sport

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro**

**Titolo: Giocare con l'arte**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Giocare con l'arte
<b>Descrizione modulo</b>	Il laboratorio intende fornire agli studenti gli strumenti per poter leggere e interpretare un'opera d'arte contemporanea, anche attraverso la sua riproducibilità e reinterpretazione in chiave creativa. La metodologia utilizzata favorisce un rapporto dinamico con l'arte, attraverso visite guidate per l'analisi diretta delle opere esposte nei musei, nelle mostre o in altri luoghi del territorio, per un coinvolgimento attivo e immersivo dello studente, offrendo anche la possibilità di riprodurle, in modo originale, utilizzando tecniche e strumenti digitali. Il progetto nasce dal desiderio di educare all'arte, effettuando un percorso che porti all'arricchimento e alla crescita personale. Nel percepire l'arte, i ragazzi, sono attratti dai particolari e dai dettagli che colpiscono il loro immaginario e stimolano la loro creatività, fino a riprodurre con originalità utilizzando materiali e tecniche senza esibizioni. Il modulo è rivolto a studenti con difficoltà di apprendimento. Obiettivi generali: sviluppare capacità espressive e creative, promuovere la capacità di osservazione, imparare a lavorare insieme e condividere con gli altri le esperienze di esplorazione e confronto.
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Arte; scrittura creativa; teatro
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMTN01000T
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Giocare con l'arte

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



Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Educazione alla cittadinanza attiva e alla cura dei beni comuni**

**Titolo: ROMAmor: alla scoperta della città eterna**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	ROMAmor: alla scoperta della città eterna
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il progetto nasce da diverse esigenze:</p> <p>a) incrementare i moduli orari di Geografia e Storia, al fine di poter svolgere la maggior parte degli argomenti previsti in modo completo ed esauriente;</p> <p>b) proporre un corso che approfondisca le tematiche storico geografiche degli argomenti studiati durante l'anno</p> <p>c) potenziare la didattica laboratoriale di Storia e Geografia</p> <p>Gli obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• rendere gli studenti capaci di realizzare collegamenti tra le materie;</li> <li>• utilizzare in modo appropriato i linguaggi specifici delle discipline in questione;</li> <li>• acquisire le necessarie conoscenze di base e maggiori competenze.</li> </ul> <p>Il lavoro dello studente è organizzato su tre fronti: lavoro in classe, lavoro domestico, lavoro autonomo di ricerca e di approfondimento. Gli allievi dovranno imparare ad essere attivi e non solo ricettivi, consapevoli delle scelte metodologiche e capaci di sviluppare una loro autonomia di studio e di lavoro. In tal modo parteciperanno positivamente al dialogo educativo. Pertanto, è necessario che siano abituati all'autocontrollo e ad un comportamento responsabile, visto anche lo spazio che il progetto riserva all'attività di laboratorio. Nel corso del progetto si cercherà di stimolare l'interesse degli allievi con continui riferimenti alla realtà, in modo che i temi trattati non rimangano astratti.</p> <p>Vengono proposte uscite didattiche per stimolare la curiosità dei ragazzi dopo un inverno dove non è stato possibile vedere le bellezze della città. Inoltre le uscite aiutano a favorire un clima di aggregazione e inclusione. Tale progetto aiuterà anche i ragazzi con bisogni speciali educativi a conoscere il territorio e condividere con la classe nuove esperienze formative.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione alla cittadinanza attiva e alla cura dei beni comuni
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMTN01000T
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria



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 CRISTOFORO COLOMBO  
(RMTN01000T)

### Scheda dei costi del modulo: ROMAmor: alla scoperta della città eterna

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





## Articolazione della candidatura

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

#### 10.2.2A - Competenze di base

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: Alla scoperta dei mondi

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



## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Italiano per tutti! 1	€ 5.082,00
Italiano per tutti! 2	€ 5.082,00
Italiano per tutti! 3	€ 5.082,00
Mater lingua: imparare la lingua attraverso le emozioni	€ 5.082,00
Riappropriamoci dei libri	€ 5.082,00
Ciak si impara	€ 5.082,00
La Space Economy	€ 5.082,00
Non diamo i numeri	€ 5.082,00
Radio Colombo	€ 5.082,00
Esploriamo il Diritto	€ 5.082,00
Guided Tours	€ 5.082,00
Scrittura creativa	€ 5.082,00
Colombo:scuola animata	€ 5.082,00
Nuove prospettive	€ 5.082,00
In scena la città	€ 5.082,00
Impariamo ad ascoltarci	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 81.312,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza alfabetica funzionale**

**Titolo: Italiano per tutti! 1**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Italiano per tutti! 1



<b>Descrizione modulo</b>	La lingua italiana è caratterizzata da una trasversalità intrinseca in quanto veicolo per lo studio delle altre discipline e condizione indispensabile per l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali. L'apprendimento mnemonico di regole, tipico dell'insegnamento della grammatica tradizionale e normativa, può essere superato a favore di pratiche in classe di riflessione e confronto sul meccanismo di funzionamento della lingua. In questo senso l'attività didattica prevede l'adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della "grammatica valenziale" e lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l'apprendimento dinamico e stimolante. Il progetto è rivolto principalmente agli studenti stranieri, ma è estendibile a tutti coloro che incontrano difficoltà nell'uso della lingua italiana. Gli obiettivi di questo progetto sono: sviluppare le capacità di ascolto, comprensione e produzione dell'italiano orale per comunicare e agire nelle situazioni ricorrenti della vita quotidiana e per interagire con i pari e con l'insegnante; avviare un percorso di nuova alfabetizzazione o di ri-alfabetizzazione nella seconda lingua ; sviluppare una prima riflessione sulla seconda lingua, proponendo l'uso delle strutture di base e il loro riutilizzo in nuove situazioni.
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza alfabetica funzionale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMTN01000T
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Italiano per tutti! 1

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza alfabetica funzionale**

**Titolo: Italiano per tutti! 2**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Italiano per tutti! 2
----------------------	-----------------------



<b>Descrizione modulo</b>	La lingua italiana è caratterizzata da una trasversalità intrinseca in quanto veicolo per lo studio delle altre discipline e condizione indispensabile per l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali. L'apprendimento mnemonico di regole, tipico dell'insegnamento della grammatica tradizionale e normativa, può essere superato a favore di pratiche in classe di riflessione e confronto sul meccanismo di funzionamento della lingua. In questo senso l'attività didattica prevede l'adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della "grammatica valenziale" e lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l'apprendimento dinamico e stimolante. Il progetto è rivolto principalmente agli studenti stranieri, ma è estendibile a tutti coloro che incontrano difficoltà nell'uso della lingua italiana. Gli obiettivi di questo progetto sono: sviluppare le capacità di ascolto, comprensione e produzione dell'italiano orale per comunicare e agire nelle situazioni ricorrenti della vita quotidiana e per interagire con i pari e con l'insegnante; avviare un percorso di nuova alfabetizzazione o di ri-alfabetizzazione nella seconda lingua ; sviluppare una prima riflessione sulla seconda lingua, proponendo l'uso delle strutture di base e il loro riutilizzo in nuove situazioni.
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza alfabetica funzionale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMTN01000T
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Italiano per tutti! 2

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza alfabetica funzionale**

**Titolo: Italiano per tutti! 3**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Italiano per tutti! 3
----------------------	-----------------------



<b>Descrizione modulo</b>	La lingua italiana è caratterizzata da una trasversalità intrinseca in quanto veicolo per lo studio delle altre discipline e condizione indispensabile per l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali. L'apprendimento mnemonico di regole, tipico dell'insegnamento della grammatica tradizionale e normativa, può essere superato a favore di pratiche in classe di riflessione e confronto sul meccanismo di funzionamento della lingua. In questo senso l'attività didattica prevede l'adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della "grammatica valenziale" e lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l'apprendimento dinamico e stimolante. Il progetto è rivolto principalmente agli studenti stranieri, ma è estendibile a tutti coloro che incontrano difficoltà nell'uso della lingua italiana. Gli obiettivi di questo progetto sono: sviluppare le capacità di ascolto, comprensione e produzione dell'italiano orale per comunicare e agire nelle situazioni ricorrenti della vita quotidiana e per interagire con i pari e con l'insegnante; avviare un percorso di nuova alfabetizzazione o di ri-alfabetizzazione nella seconda lingua; sviluppare una prima riflessione sulla seconda lingua, proponendo l'uso delle strutture di base e il loro riutilizzo in nuove situazioni.
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza alfabetica funzionale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMTN01000T
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Italiano per tutti! 3

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza multilinguistica**

**Titolo: Mater lingua: imparare la lingua attraverso le emozioni**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Mater lingua: imparare la lingua attraverso le emozioni
----------------------	---



<b>Descrizione modulo</b>	La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio "comunicativo", a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che, varcando le mura della scuola o della città, diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera (incontri nei parchi, nelle biblioteche, nelle comunità virtuali che permettono l'interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età). Tale approccio sarà seguito anche attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti. L'apprendimento delle lingue è un percorso fondamentale per i nostri studenti. Il progetto attua metodi diversi e complementari all'insegnamento classico della lingua. Per esercitare la cittadinanza attiva, non solo italiana ma anche europea, occorre essere plurilingue e pluriculturale. Saper comunicare efficacemente in lingua inglese, francese, spagnola o tedesca non solo è un grande patrimonio dell'individuo ma una necessità. Per dare agli allievi l'opportunità di raggiungere un buon livello di conoscenze linguistiche, la scuola organizza percorsi didattici, potenziati dalla presenza di insegnanti madrelingua, che possano migliorare ed accelerare l'acquisizione di almeno due lingue comunitarie. Finalità: indurre gli alunni a comprendere l'importanza della lingua straniera come mezzo di comunicazione, favorire il confronto tra le conoscenze linguistiche acquisite e un modello linguistico autentico. Questo progetto di innovazione didattica risponde coerentemente all'esigenza di ampliare l'offerta formativa in funzione
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMTN01000T
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Mater lingua: imparare la lingua attraverso le emozioni

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

**Elenco dei moduli**  
Modulo: Competenza multilinguistica  
Titolo: Riappropriamoci dei libri

#### Dettagli modulo



<b>Titolo modulo</b>	Riappropriamoci dei libri
<b>Descrizione modulo</b>	Il laboratorio mira a coniugare l'analisi rigorosa dei testi classici e delle lingue antiche con l'impiego delle tecnologie digitali per sviluppare competenze sociali e trasversali specifiche. L'attività prevede l'analisi in chiave multimediale di un tema presente in un testo classico visto sia nell'ottica antica che in una ottica contemporanea e la successiva realizzazione di un prodotto digitale (blog, presentazione interattiva, video) a piccoli gruppi. Un team di studenti realizzerà anche un gioco interattivo (gamification) sulla lingua e sullo stile del testo classico con l'utilizzo di specifiche app per la creazione di cruciverba interattivi. La Biblioteca scolastica è fonte di conoscenza e di arricchimento: fornisce aiuto e supporto agli alunni nel loro cammino formativo, dà loro la possibilità di approfondire, di apprendere, di concentrarsi, di ampliare il loro linguaggio di sviluppare la creatività. Gli obiettivi che vogliamo raggiungere con questo progetto sono tanti e diversificati: promuovere il piacere della lettura attraverso la scoperta dei libri, acquisire criteri di scelta dei libri, seguendo i propri interessi e la propria curiosità, condividere il patrimonio bibliotecario con l'intera comunità scolastica; arricchire il linguaggio in quanto strumento privilegiato di mediazione tra azione e pensiero, potenziare le capacità di ascolto, attenzione, concentrazione e riflessione, conoscere e valorizzare, tramite la classificazione, sviluppare la capacità di "saper fare" e "saper dire"; elaborare e raccontare testi di tipo narrativo. Verranno utilizzate diverse strategie per coinvolgere gli studenti: cooperative learning, strategie metacognitive, problem solving e infine il role playing.
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMTN01000T
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Riappropriamoci dei libri

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

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza multilinguistica**

**Titolo: Ciak si impara**

#### Dettagli modulo



<b>Titolo modulo</b>	Ciak si impara
<b>Descrizione modulo</b>	La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio "comunicativo", a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che, varcando le mura della scuola o della città, diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera (incontri nei parchi, nelle biblioteche, nelle comunità virtuali che permettono l'interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età). Tale approccio sarà seguito anche attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti. Stimolare negli alunni lo studio delle lingue straniere, attraverso modalità didattiche innovative, è stata la finalità del progetto, in ottemperanza ad alcuni obiettivi fondamentali dell'Istituto, tra cui quello di fornire ai suoi alunni un'ottima preparazione linguistica, considerata l'importanza della conoscenza delle lingue straniere nella società odierna. Conoscenza che costituisce, oltre che un arricchimento del proprio bagaglio culturale, un valore aggiunto nel mondo del lavoro e nella società. L'obiettivo principale del Progetto è? l'approfondimento della lingua (inglese, francese, tedesco e spagnolo) consolidata attraverso il linguaggio cinematografico. Visione collettiva come occasione di arricchimento culturale. Le tematiche scelte saranno trasversali, così? da favorire una prospettiva interdisciplinare, di educazione linguistica ed all'immagine. Attraverso il cinema i fruitori cercheranno di comprendere le differenze sociali, storiche e politiche di Paesi diversi, ma che abitano la stessa realtà umana.
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMTN01000T
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Ciak si impara

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

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)**  
**Titolo: La Space Economy**

#### Dettagli modulo





<b>Titolo modulo</b>	La Space Economy
<b>Descrizione modulo</b>	Con questo progetto si vuole puntare l'attenzione su come la Space Economy sia qualcosa che può concretamente offrire risposte valide alle esigenze e alle problematiche più complesse che le imprese ( e non solo i governi operanti) in svariati settori stanno in questo momento già approcciando. Si esamina come questo fenomeno di frontiera si concretizza nella combinazione di tecnologie spaziali e di business impattanti in diversi settori portando alla generazione di una nuova catena del valore cross-settoriale e cross-tecnologica.
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMTN01000T
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: La Space Economy

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

#### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Non diamo i numeri**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Non diamo i numeri
----------------------	--------------------



<b>Descrizione modulo</b>	Il percorso di apprendimento più efficace, che sarà utilizzato per il potenziamento, non è di carattere deduttivo, dalla legge all'esemplificazione, ma induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico. Il laboratorio si caratterizza come spazio fisico e mentale, con l'utilizzo del problem posing, del problem solving, della modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. Lo studente è al centro di questo percorso induttivo, raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; saranno, quindi, fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento formativo per lo studente. Obiettivi didattici: stimolare la curiosità e l'interesse per la matematica, potenziare la capacità di affrontare situazioni nuove; valorizzare le capacità logiche, intuitive, deduttive; relazionare direttamente con il problem-solving matematico per affinare le strategie risolutive un problema concreto; contribuire al raggiungimento di obiettivi previsti nel curriculum di matematica per la classe, ed i corrispondenti traguardi per lo sviluppo delle competenze; creare situazioni alternative per l'apprendimento e il potenziamento di capacità logiche.
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMTN01000T
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Non diamo i numeri

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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza digitale**  
**Titolo: Radio Colombo**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Radio Colombo
----------------------	---------------



<b>Descrizione modulo</b>	Educazione alla comprensione, fruizione ed uso consapevole dei media, soprattutto in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali sono le finalità del laboratorio, che approfondirà le caratteristiche specifiche dei media e degli intermediari digitali, della capacità di gestire una identità online e offline con integrità, delle caratteristiche della socialità in rete, della gestione dei conflitti su social network. Attraverso esempi operativi, basati sul corretto uso dello strumento, gli studenti apprendono strategie comportamentali per prevenire e gestire i rischi online. La proposta progettuale si prefigge l'obiettivo di offrire agli studenti l'opportunità di partecipare a una redazione multimediale presso il proprio Istituto scolastico dedicata al racconto valoriale del proprio territorio: inoltre, gli studenti saranno coinvolti in un processo di acquisizione di competenze giornalistiche e tecniche, che li rendano capaci di padroneggiare i mezzi di informazione per realizzare produzioni giornalistiche e creative. Il laboratorio, così strutturato, rappresenterà anche un momento di "socializzazione" e di crescita culturale dei partecipanti, che saranno protagonisti consapevoli del "fare comunicazione".
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMTN01000T
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Radio Colombo

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza in materia di cittadinanza**

**Titolo: Esploriamo il Diritto**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Esploriamo il Diritto
----------------------	-----------------------



<b>Descrizione modulo</b>	Il progetto prevede di affrontare lo studio del diritto, attraverso l'utilizzo di diverse tecniche: prodotti multimediali, circle time, laboratori con produzione di materiali e lavori di gruppo. Durante lo svolgimento del progetto gli alunni saranno coinvolti nella discussione delle tematiche affrontate e/o viste attraverso film, documentari. Il progetto che viene proposto si pone come obiettivo principale quello di contribuire alla formazione socio-culturale degli studenti, fornendo loro le chiavi di lettura – in termini di competenze sociali, giuridiche ed economiche – della realtà in cui deve svolgersi la loro vita di cittadini. Approfondire argomenti di carattere giuridico, sociale ed economico, infatti significa: Indicare i principi e i valori che sono alla base della convivenza civile per consentire agli alunni di sviluppare la propria maturazione sociale e politica, in modo da poter partecipare responsabilmente alla vita dello Stato; Far comprendere che l'educazione alla cittadinanza e alla legalità è educazione: o ai diritti umani o alla democrazia o al giudizio critico o all'intercultura e alla convivenza o alla solidarietà o alla non violenza. Dare le indicazioni indispensabili relative alle regole che sono alla base dello sviluppo economico e sociale. Obiettivi: Promuovere la conoscenza consapevole, critica e problematizzante dei principi, delle norme e dei valori fondanti la Costituzione Italiana, contestualizzata al quadro storico- sociale di riferimento.
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in materia di cittadinanza
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMTN01000T
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Esploriamo il Diritto

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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza imprenditoriale**  
**Titolo: Guided Tours**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Guided Tours
----------------------	--------------



<b>Descrizione modulo</b>	Le attività consentiranno di arricchire i percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento (PCTO), attraverso modalità innovative di work based learning e di orientamento, centrati sullo studenti e sul riconoscimento dei propri talenti e della proprie vocazioni. Questo progetto è una proposta educativa che mira a: - far conoscere e valorizzare il patrimonio storico, culturale, ambientale del proprio territorio - contribuire allo sviluppo turistico socio-culturale locale - far acquisire agli allievi la necessaria prontezza nei contatti con il pubblico attraverso la gestione dei rapporti personali con i loro coetanei nei confronti dei quali si potranno alternativamente come guide capogruppo - assimilare le principali nozioni relative ai luoghi da visitare ed imparare ad esporle in modo da mantenere costante l'attenzione dell'interlocutore limitandone le possibili distrazioni - conoscere da vicino gli aspetti legali, contabili e fiscali attinenti all'esecuzione di un'escursione. Obiettivi educativi: - permettere ai ragazzi di acquisire, oltre alla necessaria elasticità nell'organizzazione di escursioni, anche la spontaneità, la naturalezza e la naturale pratica espositiva e comportamentale nello svolgimento del ruolo di guida turistica - sensibilizzare gli alunni alla conoscenza diretta del territorio al fine di raggiungere una consapevole identità locale - sviluppare la capacità di intervenire positivamente nel territorio attraverso l'acquisizione del valore dell'accoglienza e del rispetto del turista ospite - rendere consapevoli gli alunni dei valori culturali, storici e ambientali presenti nel territorio.
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza imprenditoriale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMTN01000T
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Guided Tours

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

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**

**Titolo: Scrittura creativa**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Scrittura creativa
----------------------	--------------------



<b>Descrizione modulo</b>	<p>Le attività del laboratorio mirano a stimolare la creatività come percorso personale di ciascuno, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. I partecipanti saranno coinvolti nella scoperta dell'arte quale unione di teatro, musica e danza attraverso la preparazione e realizzazione di uno spettacolo. Professionisti specializzati nelle diverse discipline artistiche potranno arricchire le basi culturali dei partecipanti attraverso attività di recitazione, uniti a momenti di scrittura creativa, per mettere mano al copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione. Questo progetto nasce dall'esigenza di predisporre ambienti accoglienti, promuovere relazioni rassicuranti, attività in comune tra gli alunni delle classi coinvolte e momenti d'incontro e condivisione. Un laboratorio di scrittura creativa è un'opportunità per sviluppare il piacere di scrivere perché si innesta su esigenze affettive e creative. Un laboratorio di scrittura non può prescindere dalla lettura. Entrare nella profondità dei testi letti significa "ascoltare la propria voce e le voci altrui", riconoscere parti di sé ed imparare a comunicarle, restituire alla parola la sua accezione più profonda: la potenzialità espressiva. Gli obiettivi che si vogliono raggiungere sono molteplici:</p> <p>Attivare modalità relazionali positive tra coetanei, non coetanei ed adulti; mettere in atto comportamenti di autonomia, rispetto delle regole di convivenza, fiducia in sé, partecipazione attiva; impegnarsi in attività di gruppo, in forme di collaborazione, di confronto e di aiuto reciproco;</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMTN01000T
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Scrittura creativa

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

## Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**  
**Titolo: Colombo:scuola animata**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Colombo:scuola animata
----------------------	------------------------



<b>Descrizione modulo</b>	Laboratorio teorico-pratico di animazione e cinema. Dalle pitture rupestri alle ultime tecniche di animazione digitale. L'animazione come linguaggio cardine nella storia dell'umanità e del cinema, come mezzo trasversale per la fruizione di un pubblico che supera barriere di età e cultura. Non solo le tecniche e le tecnologie in evoluzione ma l'arte di tradurre in forme animate realtà e sogno in una ulteriore affascinante dimensione del racconto cinematografico. Formazione all'utilizzo di programmi quali Sketchpad o PaintShop. Il presente percorso mira a sviluppare nei ragazzi : Valutare e rispettare il contributo altrui. Sviluppare abilità visive. Potenziare la collaborazione e l'esperienza individuale. Creare occasioni di riflessione su "valori" quali: amicizia, rispetto, collaborazione, fiducia,
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMTN01000T
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Colombo:scuola animata

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**

**Titolo: Nuove prospettive**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Nuove prospettive
----------------------	-------------------



<b>Descrizione modulo</b>	Frontiere di oggi e domani e la realtà aumentata. Dove stiamo arrivando e da dove arriviamo nel mondo della tecnologia connessa al cinema con un focus particolare sulla realtà aumentata. Una esperienza multisensoriale in cui lo spettatore viene catapultato direttamente dentro la scena e non solo all'esterno, dal 3 D alla realtà virtuale 360° il fruitore vive nuove frontiere del cinema, un'esperienza "immersiva" che lo trasforma in agente dell'opera cinematografica che sta vivendo e che gli studenti potranno vivere e condividere in questo modulo. La realtà virtuale immersiva cambia il modo di progettare, gestire, pianificare, controllare, comunicare; trasforma il rapporto tra gli stakeholders, nella gestione di un progetto, nella formazione e nel marketing. Con realtà virtuale immersiva esplori dal vivo il progetto e lo vedi in tutti i suoi dettagli come se fosse già realizzato. La realtà virtuale nasce, invece, dalla volontà di "replicare" la realtà in un mondo non reale, riproducendone le caratteristiche dal punto di vista sensoriale (visivo, uditivo, tattile e anche olfattivo), al fine di compiere azioni nello spazio virtuale superando limiti fisici, economici, di sicurezza. Nella realtà virtuale, le informazioni sono aggiunte o sottratte elettronicamente; i dati vengono quindi ricostruiti da un computer e diventano preponderanti, fino ad ingannare i sensi, con la sensazione di trovarsi "immersi" in una nuova situazione, in una nuova realtà ricostruita, che è appunto virtuale.
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMTN01000T
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Nuove prospettive

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

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**

**Titolo: In scena la città**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	In scena la città
----------------------	-------------------





<b>Descrizione modulo</b>	Le attività del laboratorio mirano a stimolare la creatività come percorso personale di ciascuno, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. I partecipanti saranno coinvolti nella scoperta dell'arte quale unione di teatro, musica e danza attraverso la preparazione e realizzazione di uno spettacolo. Professionisti specializzati nelle diverse discipline artistiche potranno arricchire le basi culturali dei partecipanti attraverso attività di recitazione, uniti a momenti di scrittura creativa, per mettere mano al copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione. Obiettivi: Obiettivi fondamentali del progetto sono da una parte l'avvicinamento al teatro e ai suoi linguaggi, dall'altro l'aumento della consapevolezza, negli studenti, di essere cittadini attivi, di essere persone in grado di scegliere in libertà cosa è meglio per loro nei posti in cui vivono, stando in relazione e incontrando gli altri.
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMTN01000T
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: In scena la 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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**  
**Titolo: Impariamo ad ascoltarci**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Impariamo ad ascoltarci
----------------------	-------------------------



<b>Descrizione modulo</b>	<p>Nell'Istituto tecnico per il turismo l'impegno e l'attenzione per l'inclusione dei ragazzi è un elemento portante: non è il singolo che si adegua, non è la creazione di spazi individuali che "integra", ma è il contesto, l'approccio, le scelte educative che si modificano, si adattano, si diversificano per includere tutti. La scuola svolge un fondamentale ruolo di formazione, offrendo ai suoi alunni molteplici opportunità di crescita culturale e sociale. Per questo motivo, è importante che si attivi costantemente per individuare quei segnali di disagio che potrebbero inibire o impedire i processi di crescita, di apprendimento e la partecipazione alla vita scolastica e sociale.</p> <p>Perché il sistema cambi e si "pieghi" per accogliere ogni discente deve essere in continua evoluzione e deve conservare, condividere, costruire esperienze, pratiche, competenze sia tra gli operatori interni alla scuola sia con quelli del territorio. Gli incontri avranno diversi obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- offrire agli insegnanti delle scuole del territorio formazione e consulenza educativa-didattica per realizzare interventi di integrazione e di inclusione degli alunni.</li> <li>- ascolto dei ragazzi affinché si sentano accolti e ben integrati (insieme trovare e svolgere attività di inclusione come delle attività pomeridiane supportate da enti locali)</li> <li>- Migliorare la qualità della vita a scuola;</li> <li>- Aumentare la motivazione allo studio;</li> <li>- Aumentare il benessere psicofisico;</li> <li>- Migliorare il senso di efficacia personale e di autostima;</li> <li>- Aumentare il senso di autonomia;</li> <li>- Aumentare le capacità relazionali e affettive che favoriscono una buona costruzione dell'identità.</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMTN01000T
<b>Numero destinatari</b>	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Impariamo ad ascoltarci

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



## Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Insieme impariamo a crescere e ripartire	€ 15.246,00
Alla scoperta dei mondi	€ 81.312,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 96.558,00</b>

<b>Avviso</b>	0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità (Piano 1055510)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 96.558,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 100.000,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	-
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	-
<b>Data e ora inoltro</b>	20/05/2021 13:17:51
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo/rendiconto relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Sì

#### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Mi immergo nello sport</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>Giocare con l'arte</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione alla cittadinanza attiva e alla cura dei beni comuni: <u>ROMAmor: alla scoperta della città eterna</u>	€ 5.082,00	



	<b>Totale Progetto "Insieme impariamo a crescere e ripartire"</b>	<b>€ 15.246,00</b>	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Italiano per tutti! 1</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Italiano per tutti! 2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Italiano per tutti! 3</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Mater lingua: imparare la lingua attraverso le emozioni</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Riappropriamoci dei libri</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Ciak si impara</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>La Space Economy</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Non diamo i numeri</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Radio Colombo</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di cittadinanza: <u>Esploriamo il Diritto</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza imprenditoriale: <u>Guided Tours</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Scrittura creativa</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Colombo: scuola animata</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Nuove prospettive</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>In scena la città</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: <u>Impariamo ad ascoltarci</u>	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "Alla scoperta dei mondi"</b>	<b>€ 81.312,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 96.558,00</b>	<b>€ 100.000,00</b>