



## Candidatura N. 28154

### 10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

#### Sezione: Anagrafica scuola

##### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	IC ROSSANO V.TO ' G. RODARI'
<b>Codice meccanografico</b>	VIIC85300G
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA STAZIONE 12/A
<b>Provincia</b>	VI
<b>Comune</b>	Rossano Veneto
<b>CAP</b>	36028
<b>Telefono</b>	0424540082
<b>E-mail</b>	VIIC85300G@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.rodari-rossano.org
<b>Numero alunni</b>	787
<b>Plessi</b>	VIAA85302D - SAN ZENONE VIEE85301N - ROSSANO VEN. - CAPOLUOGO - VIEE85302P - ROSSANO VEN. MOTTINELLO VIMM85301L - SMS ROSSANO VENETO



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 IC ROSSANO V.TO ' G. RODARI'  
(VIIC85300G)

## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 28154 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	Danze dei Paesi del Mondo	€ 5.682,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Sport in città	€ 5.682,00
Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali	"LABORATORIAL-MENTE" IL FARE COME PENSARE	€ 5.682,00
Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali	Manifatture digitali	€ 5.682,00
Potenziamento delle competenze di base	Italiano ... che magia	€ 5.682,00
Potenziamento delle competenze di base	Competenze di base tramite le arti figurative	€ 5.682,00
Educazione alla legalità	Sulle Regole	€ 5.682,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 39.774,00</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

##### Titolo progetto

S-BOCCIATI\_cogli l'ottimo

##### Descrizione progetto

Il percorso nasce da un decennio di lavoro in rete tra le scuole del territorio bassanese e dalla volontà di investire sul ben-essere degli studenti e studentesse. Si articola nelle 3 seguenti aree:

1 – SCUOLA APERTA  
Valorizzazione spazi scolastici in tempi extra-scolastici (pomeriggi, serate, fine settimana, periodi di vacanza): la possibilità di una “scuola aperta”, al centro di un utilizzo condiviso dal territorio, e vissuta a più livelli trasversali e intergenerazionali. Da qui, l’idea di open space giovani/adulti, di laboratori costruiti dai ragazzi e da associazioni locali sulla base delle loro molteplici competenze, di spazi informali dedicati al libero incontro, di contaminazioni tra soggetti eterogenei, ecc.  
La scuola nella città e la città nella scuola.

2 – PEER EDUCATION  
L’attivazione di percorsi formativi nei quali siano coinvolti studenti e studentesse delle scuole superiori con il ruolo di formatori dei ragazzi/e delle scuole secondarie di primo grado coinvolti/e. L’idea della peer education è trasversale all’intero progetto e in alcune fasi progettuali si evolve in “peer & art video education” intendendo con questo “un’attività di progettazione, realizzazione e diffusione di prodotti video e/o di altra natura, da parte di un gruppo di giovani (peer), finalizzati alle attività di promozione di un messaggio culturale e destinati ad altri ragazzi e/o a tutta la comunità locale”. Nel territorio bassanese la “peer e art video education” è partita, nel 2008, come strumento di promozione di integrazione e di intercultura, coinvolgendo in particolare studenti e studentesse immigrati/e. L’utilizzo per la lotta alla dispersione scolastica nelle scuole secondarie di primo grado è innovativo in quanto mai sperimentato a livello locale.

3 – EDUCATIVA DI STRADA ED EDUCATIVA TERRITORIALE  
Metodologia dell’educativa di strada per individuare quei luoghi / non-luoghi vissuti dagli studenti (i luoghi dove molti ragazzi/e



trascorrono in ozio le ore pomeridiane, spazi informali nella scuola... ) e farne spazi di ascolto, confronto e partecipazione; occasioni per agganciare e coinvolgere gli studenti a rischio dispersione. Al contempo sarà indispensabile coinvolgere nelle attività previste le famiglie dei ragazzi/e, in particolare le famiglie multiproblematiche, e i contesti di appartenenza delle stesse. Lavorare con destinatari "plurali" ed in ambiti collettivi darà la possibilità di promuovere continuità negli interventi educativi e di accompagnamento proposti.

I 7 moduli formativi proposti avranno come denominatore comune le 3 aree suddette e saranno caratterizzati da una continua contaminazione con le comunità locali e con le numerosissime opportunità offerte dal territorio.

Se davvero ci "vuole un intero villaggio per crescere un bambino", è necessario uscire dai classici contesti formativi ed educativi e, un po' come delle "carovane", uscire incontro al territorio e alle sue proposte. Nel progetto avranno un ruolo fondamentale i tutor e le figure aggiuntive previste in tutti i moduli per la fase di "educativa di strada ed educativa territoriale". Gli educatori ed animatori di strada impiegati fungeranno da connettori tra le famiglie multiproblematiche, i giovani a rischio e le comunità locali.

## Sezione: Caratteristiche del Progetto

### Contesto di riferimento

*Descrivere le caratteristiche specifiche del territorio e indicare i fattori che maggiormente incidono sulla dispersione scolastica all'interno dell'istituzione scolastica.*

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il contesto di riferimento abbraccia il territorio meridionale del bassanese che va da Rossano Veneto ai comuni di Nove e Mason Vicentino. Il territorio di Rossano Veneto, comune della scuola capofila ha avuto dal 2005 un incremento di popolazione del 10,1% - più alto di tutto il bassanese - con una forte incidenza di migranti). Sempre Rossano Veneto è il comune con la percentuale più elevata di individui 0-14 anni dei 28 comuni bassanesi (dati ultimo Piano di Zona ULSS 3), mentre Nove presenta la più alta percentuale di popolazione straniera immigrata. Lo scenario sopra descritto mostra un territorio del sud est bassanese molto esposto alle problematiche relative alla popolazione giovanile e ai flussi migratori. La distanza da Bassano, inoltre, porta questi giovani a poter fruire difficilmente di moltissime occasioni sociali presenti nel comune capoluogo e a dover vivere il periodo la propria giovinezza in contesti più attrezzati per industria e produzione e meno per lo sviluppo sociale delle nuove generazioni. In particolare i ragazzi/e a disagio trovano a fatica ambiti in grado di accogliere ed accompagnare le loro fragilità e si trovano a dover fronteggiarle da soli, poco seguiti anche da famiglie a loro volta in difficoltà.



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 IC ROSSANO V.TO ' G. RODARI'  
(VIIC85300G)

## Obiettivi

*Indicare gli obiettivi che si intendono raggiungere con il progetto anche in collegamento con altre attività realizzate, o che si intendono realizzare, dalla scuola al suo interno e in collaborazione col territorio.*

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

L'obiettivo principale del progetto è duplice: da un lato sostenere i ragazzi/e in difficoltà in ottica di lotta al disagio e alla dispersione scolastica, dall'altro l'empowerment di comunità locali dal punto di vista dell'inclusione sociale e delle proposte rivolte ai giovani. Obiettivi specifici delle diverse attività proposte sono: coinvolgere ragazzi e ragazze del territorio bassanese come peer educators, formatori e testimonial dei percorsi progettuali; coinvolgere le proposte e le opportunità (molto numerose per i giovani) presenti nel comune di Bassano ed esportarle nei comuni di Rossano, Nove e Mason con l'intento di promuovere lo sviluppo delle comunità locali suddette; lavorare in ottica di continuità e di prevenzione mirando ad intervenire sull'intera comunità educante (famiglia, quartiere, scuola, parrocchia, società sportive, cittadinanza...) con una visione di medio e lungo periodo e non solo in riferimento alle attività progettuali; lavorare su possibili prodotti finali da parte dei ragazzi/e coinvolti/e (video, spettacoli, narrazioni artistiche...) da poter utilizzare poi nel territorio per la disseminazione e la promozione di una comunità educante.

## Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

I destinatari saranno ragazzi e ragazze della scuola secondaria di primo grado e del primo triennio della scuola secondaria di secondo grado (Liceo artistico di Nove) a rischio dispersione scolastica, di emarginazione e di devianza. I partecipanti saranno individuati in sinergia tra la scuola ed i servizi sociali dei comuni coinvolti. Come ribadito più volte sarà molto importante, laddove possibile, lavorare anche con le famiglie dei ragazzi/e coinvolti/e. Anche per le famiglie in difficoltà sarà preziosa la collaborazione con i servizi sociali dei comuni e con la tutela minori dell'Azienda ULSS 3.

Tutti i destinatari avranno un proprio progetto educativo individualizzato in maniera tale da poter monitorare puntualmente gli esiti delle attività ed eventuali accorgimenti da apportare in fase processuale.

Un'attenzione specifica sarà rivolta ai giovani migranti, molto numerosi in questi territori, e spesso a forte rischio emarginazione e devianza per molteplici motivi: isolamento, età maggiore dei compagni di classe, scarsa conoscenza delle lingua e/o delle dinamiche sociali locali, famiglie problematiche, ostacoli di tipo culturale.



### **Indicare quali azioni specifiche ( di contrasto alla dispersione scolastica) si intende realizzare**

*Ad esempio creazione di nuovi spazi per l'apprendimento, ripensamento degli spazi e dei luoghi in cerca di soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta, uso delle ICT per nuove modalità di apprendimento e che necessitano di nuovi tempi.*

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto intende attivare:

1. Nuovi spazi di apprendimento sia interni sia esterni alla scuola nei quali attivare i moduli formativi previsti;
2. Ripensamento degli spazi scolastici ed extrascolastici per agevolare gli apprendimenti dei ragazzi/e partecipanti promuovendo spazi di partecipazione, contesti in cui sperimentare gli apprendimenti, coinvolgimento delle comunità locali;
3. Adattamento flessibile di tali spazi in maniera tale da poter organizzare, nello stesso luogo in tempi diversi, lezioni frontali, laboratori manuali, interventi di soggetti esterni, project work...
4. L'utilizzo delle ICT, oltre al modulo digitale specifico, è trasversale all'intero progetto: a tutti i moduli formativi e alle attività di educativa territoriale previste;
5. Avvicinamento e promozione di relazioni fiduciarie tra i ragazzi/e coinvolti ed altri soggetti della comunità locale che saranno coinvolti o direttamente nei moduli formativi (come peer educators, testimonial, project worker...) o nella fase di educativa di strada ed educativa territoriale;
6. L'utilizzo della peer education come azione specifica di potenziamento e di lotta all'abbandono scolastico, responsabilizzando i giovani nel prendersi carico delle difficoltà dei più giovani e dei pari età.

### **Indicare come si intende garantire l'eventuale apertura della scuola oltre l'orario scolastico**

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

La scuola capofila (Rossano Veneto) prevede già l'apertura pomeridiana in tutti i giorni della settimana per cui gli spazi ed il personale scolastico sono già organizzati per ospitare moduli formativi in orario extrascolastico. Anche le altre scuole hanno previsto aperture pomeridiane durante la settimana per cui alcuni moduli saranno attivati in quegli spazi. Il partenariato dei Comuni di Rossano veneto e di Nove, inoltre, permetterà anche l'utilizzo degli spazi sportivi (palestre e campi) attigui agli ambienti scolastici. Eventuali bisogni ulteriori (ad esempio la presentazione di un prodotto video nell'aula magna della scuola un sabato sera o una domenica pomeriggio) saranno comunque garantiti all'interno degli spazi scolastici (in ottica di scuola aperta) o in altri spazi del territorio (in ottica di coinvolgimento delle comunità locali).



### **Indicare quali metodologie didattiche si intende adottare per la realizzazione del progetto**

*Ad esempio attività di rinforzo o ampliamento del curriculum, approccio laboratoriale, esperienza scuola-lavoro, ecc.*  
(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Le metodologie didattiche attivate sono state accennate nella descrizione del progetto e saranno:

- Un forte riferimento alla peer education intesa come coinvolgimento a vari livelli di giovani studenti e studentesse per i moduli formativi previsti dal progetto. L'idea è che i peer siano coinvolti a livello di tutor, di testimonial, di ospiti esterni, di gruppi di supporto per le attività di project work, in talune fasi in qualità di formatori aggiunti a titolo volontario.
- Altra metodologia trasversale a tutto il progetto è l'approccio laboratoriale e il learning by doing che andrà a concretizzarsi in veri e propri project work costruiti e sperimentati con le comunità locali che permetteranno agli studenti coinvolti di applicare gli insegnamenti ricevuti in ambiti reali e locali.
- Il potenziamento del curriculum è sicuramente un obiettivo delle attività progettuali unito alla scoperta di talenti e potenzialità fino ad oggi inespressi per questi ragazzi/e fragile che, spesso, sono portatori di doti creative, manuali, artistiche o di altra tipologia molto importanti.
- Ultima modalità è la produzione di lavori finali sotto varie forme (video, prodotti artistici, spettacoli...) che darà modo ai ragazzi/e di rendere visibile il proprio lavoro e il proprio impegno.

### **Indicare le eventuali modalità di integrazione con l'attività scolastica descritta nel PTOF**

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Tutte le attività progettuali sono integrate con l'attività scolastica descritta nel PTOF. Oltre a garantire il rispetto dei principi generali ivi contenuti saranno promosse sinergie concrete con molti progetti già presenti nel PTOF scolastico, in particolare con tutte le attività finalizzate al recupero e potenziamento delle situazioni di difficoltà. Per questo prevediamo un lavoro di collaborazione continua con i potenziamenti disciplinari (area matematica, lingue straniere e digitale) così come prevediamo contaminazioni costanti con tutti gli altri progetti (capaci di crescere, classe digitale, obiettivo sport...) che riguardano materie attinenti a quelle dei moduli formativi. La collaborazione si intende sia a livello di docenti con i tutor ed esperti di "sbocciati", sia a livello dei ragazzi/e stessi/e che potranno interagire direttamente e concretamente in alcune fasi dei rispettivi percorsi.

### **Indicare il contributo alla realizzazione del progetto fornito da altre scuole e da soggetti pubblici e privati del territorio**

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Le altre scuole forniscono valore aggiunto al territorio sia come portatori di un know how diverso dalla scuola capofila (sono, infatti, scuole appartenenti a comuni differenti e per questo portatrici di specificità didattiche e sociali), sia come opportunità fisiche e tecniche (si pensi solo alla dotazione di spazi e strumentazioni) offerte al progetto. Va segnalato, infatti, che tutti i moduli saranno accessibili da studenti di tutte le scuole coinvolte. Evidenziamo, infine, il ruolo del Liceo Artistico De Fabris nel progetto. Il modulo attivato presso il Liceo prevede il coinvolgimento di studenti artisti che, in ottica di peer education, affiancheranno i ragazzi/e delle scuole medie nel rinforzo delle competenze di base. I comuni partner daranno ampia collaborazione in termini di spazi e strumentazioni e agevoleranno il coinvolgimento di minori in difficoltà e delle loro famiglie tramite i servizi sociali. Le organizzazioni partner, entrambe lavorano con il disagio dei minorenni e delle famiglie, porteranno il proprio know how nella fase formativa di scuola aperta e saranno molto utili per tutta la fase di educativa di strada ed educativa territoriale.



### Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

“S-bocciati” è un progetto articolato che può essere letto come una sfida innovativa in un contesto territoriale capace di coglierla e rielaborarla. Il grado più importante di originalità si colloca nell'integrazione di metodi noti e già sperimentati – il learning by doing, l'educativa di strada, la partecipazione, la peer education, l'accompagnamento educativo – per rispondere in maniera esauriente alle nuove e complesse forme di disagio giovanile. Per la prima volta, si tenta una lettura organica dell'universo giovanile, allestendo un intervento sistemico sul territorio. In altre parole, il ragazzo a rischio dispersione scolastica potrà essere coinvolto, a fianco di altri coetanei, in cerca di spazi di coinvolgimento e impegno: dalla scuola, potrà entrare in azioni all'interno e all'esterno della scuola, potrà essere coinvolto nel contesto quotidiano, così come potrà sperimentarsi in uno dei moduli formativi previsti. Questo tipo di approccio sistemico nel rispondere a un disagio e nel promuovere partecipazione è senz'altro la sfida più grande e più nuova di “S-bocciati”.

### Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

La sfida di “S-bocciati” è grande: si tenta una presenza educativa nuova (almeno inedita in questa misura e in questa modalità di intervento): diffusa, esperienziale, partecipata. Una presenza leggera ma profonda, che aiuti a illuminare le zone d'ombra della scuola. Una presenza che giochi al fianco dei ragazzi, generativa di esperienze, orientativa nei momenti d'inciampo, nelle scelte di vita, nella semplice quotidianità.

L'impatto sociale atteso da quanto verrà realizzato ha una duplice descrizione: da un lato, la cura dei processi educativi e di partecipazione sarà garanzia di micro-trasformazioni culturali nei territori e nelle comunità destinatarie del progetto. Il progetto vuole segnare il passo con uno stile educativo (una presenza significativa, al fianco, portatrice di esperienze) e partecipativo (concedere ai giovani lo spazio adeguato e opportuno nelle comunità locali) che verrà poi in qualche modo consegnato ai giovani coinvolti e agli adulti di riferimento delle reti locali (la scuola, su tutte, ma anche i quartieri, gli oratori, le altre agenzie educative). D'altro canto, l'impatto sociale è atteso anche per i giovani coinvolti, pronti a capovolgere il proprio percorso scolastico, a riempirlo di esperienze, a vivere un tempo di vita nuovo.

## Sezione: Progetti collegati della Scuola

### Presenza di progetti formativi della stessa tipologia attivati presso l'istituzione scolastica o previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Progetto del PTOF?	Anno scolastico	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
Potenziamenti disciplinari area digitale	Sì		29	<a href="http://www.rodari-rossano.org/index.php?option=com_content&amp;view=article&amp;id=23&amp;Itemid=66">http://www.rodari-rossano.org/index.php?option=com_content&amp;view=article&amp;id=23&amp;Itemid=66</a>





Potenziamenti disciplinari area lingue straniere	Sì		29	<a href="http://www.rodari-rossano.org/index.php?option=com_content&amp;view=article&amp;id=23&amp;Itemid=66">http://www.rodari-rossano.org/index.php?option=com_content&amp;view=article&amp;id=23&amp;Itemid=66</a>
Potenziamenti disciplinari area matematica	Sì		29	<a href="http://www.rodari-rossano.org/index.php?option=com_content&amp;view=article&amp;id=23&amp;Itemid=66">http://www.rodari-rossano.org/index.php?option=com_content&amp;view=article&amp;id=23&amp;Itemid=66</a>
Progetto Capaci di crescere	Sì		31	<a href="http://www.rodari-rossano.org/index.php?option=com_content&amp;view=article&amp;id=23&amp;Itemid=66">http://www.rodari-rossano.org/index.php?option=com_content&amp;view=article&amp;id=23&amp;Itemid=66</a>
Progetto Classe digitale	Sì		31	<a href="http://www.rodari-rossano.org/index.php?option=com_content&amp;view=article&amp;id=23&amp;Itemid=66">http://www.rodari-rossano.org/index.php?option=com_content&amp;view=article&amp;id=23&amp;Itemid=66</a>
Progetto Giochi matematici	Sì		32	<a href="http://www.rodari-rossano.org/index.php?option=com_content&amp;view=article&amp;id=23&amp;Itemid=66">http://www.rodari-rossano.org/index.php?option=com_content&amp;view=article&amp;id=23&amp;Itemid=66</a>
Progetto Kairos	Sì		31	<a href="http://www.rodari-rossano.org/index.php?option=com_content&amp;view=article&amp;id=23&amp;Itemid=66">http://www.rodari-rossano.org/index.php?option=com_content&amp;view=article&amp;id=23&amp;Itemid=66</a>
Progetto Obiettivo sport	Sì		31	<a href="http://www.rodari-rossano.org/index.php?option=com_content&amp;view=article&amp;id=23&amp;Itemid=66">http://www.rodari-rossano.org/index.php?option=com_content&amp;view=article&amp;id=23&amp;Itemid=66</a>
Progetto Recupero e potenziamento	Sì		32	<a href="http://www.rodari-rossano.org/index.php?option=com_content&amp;view=article&amp;id=23&amp;Itemid=66">http://www.rodari-rossano.org/index.php?option=com_content&amp;view=article&amp;id=23&amp;Itemid=66</a>
Progetto Uno per tutor-tutor per uno	Sì		32	<a href="http://www.rodari-rossano.org/index.php?option=com_content&amp;view=article&amp;id=23&amp;Itemid=66">http://www.rodari-rossano.org/index.php?option=com_content&amp;view=article&amp;id=23&amp;Itemid=66</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
------------------------------	-------------	--------------------	-----------------	-----------------	----------



Partecipazione con un referente al tavolo di coordinamento delle attività. Promozione sinergie e lavoro di rete con la comunità locale. Partecipazione alla realizzazione delle attività progettuali.	1	Associazione di Volontariato LA CASA SULL'ALBERO ONLUS			Si
Partecipazione con un referente al tavolo di coordinamento delle attività. Promozione sinergie e lavoro di rete con la comunità locale. Partecipazione alla realizzazione delle attività progettuali.	1	Società Cooperativa Sociale LUOGHI COMUNI ONLUS			Si
Coordinamento, organizzazione e realizzazione delle attività progettuali previste.	1				No
Partecipazione con un referente al tavolo di coordinamento delle attività. Promozione sinergie e lavoro di rete con la comunità locale. Partecipazione alla realizzazione delle attività progettuali.	1	Comune di Rossano Veneto			Si
Partecipazione con un referente al tavolo di coordinamento delle attività. Promozione sinergie e lavoro di rete con la comunità locale. Partecipazione alla realizzazione delle attività progettuali.	1	Comune di Nove			Si

### Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	All ego to
Partecipazione con un referente al tavolo di coordinamento delle attività. Promozione sinergie e lavoro di rete con la comunità locale. Partecipazione alla realizzazione delle attività progettuali.	VIIC85100X IC MASON 'DON L. MILANI'	1186	27/10/2016	Si
Partecipazione con un referente al tavolo di coordinamento delle attività. Promozione sinergie e lavoro di rete con la comunità locale. Partecipazione alla realizzazione delle attività progettuali.	VIIC82200X IST. COMPRENSIVO 'P. ANTONIBON'	0003550	27/10/2016	Si



Partecipazione con un referente al tavolo di coordinamento delle attività. Promozione sinergie e lavoro di rete con la comunità locale. Partecipazione alla realizzazione delle attività progettuali.	VISD020008 LICEO ARTISTICO 'G.DE FABRIS'	0002868	21/10/2016	Sì
---	--	---------	------------	----

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Danze dei Paesi del Mondo	€ 5.682,00
Sport in città	€ 5.682,00
"LABORATORIAL-MENTE" IL FARE COME PENSARE	€ 5.682,00
Manifatture digitali	€ 5.682,00
Italiano ... che magia	€ 5.682,00
Competenze di base tramite le arti figurative	€ 5.682,00
Sulle Regole	€ 5.682,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 39.774,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Danze dei Paesi del Mondo**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	
	Danze dei Paesi del Mondo



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Il modulo sportivo “danza e culture” intende utilizzare lo strumento della pratica sportiva (in questo caso la danza e il ballo di strada spesso accattivante per le nuove generazioni) per uscire nel territorio e proporre messaggi di inclusione ed integrazione per l’intera comunità locale. Il tutto realizzato a partire da ragazzi/e a disagio e a rischio dispersione scolastica. Il modulo prevede 3 sotto moduli da 10 ore ciascuno dove si apprenderanno diverse danze, espressioni di culture e sotto culture prodotto del mondo metropolitano, ma anche di altri Paesi del Mondo. Nella formazione, oltre a tutor ed esperti, l’idea è di coinvolgere persone del territorio bassanese portatori di saperi ed esperienze sulle danze in questione.</p> <p>Le 5 danze insegnate ai ragazzi saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hip hop di strada,</li> <li>- Capoeira brasiliana,</li> <li>- Danze popolari indo europee.</li> </ul> <p>Come in tutti i moduli previsti dal progetto s-bocciati l’idea è un altissimo coinvolgimento delle comunità locali sia attraverso la partecipazione al percorso di persone del territorio, sia di giovani danzatori (peer education), sia realizzando alcune lezioni in spazi del territorio ad alta visibilità e contaminazione (es. la piazza di Rossano).</p> <p>Il modulo si chiuderà, come di consueto, con uno spettacolo pubblico proposto alla cittadinanza rossanese che potrà essere replicato anche negli altri territorio interessati dal progetto e, eventualmente, in altri contesti. Il tutto sempre in ottica di riconoscimento al lavoro dei ragazzi e di rinforzo dell’autostima e dei talenti dei partecipanti.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>16/01/2017</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>31/05/2017</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Educazione motoria; sport; gioco didattico</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>VIMM85301L</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>
<p><b>Distribuzione ore per modalità didattica</b></p>	<p>30 - Attività sportive</p>



**Target**

Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio  
Allievi con bassi livelli di competenze  
Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare  
Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Danze dei Paesi del Mondo**

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

**Elenco dei moduli**

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

**Titolo: Sport in città**

**Dettagli modulo**

Titolo modulo	
	Sport in città



**Descrizione modulo**

Il percorso di sport in città prende il via da alcuni presupposti:

- la volontà di coinvolgere, anche attraverso il modulo sportivo l'intera comunità locale: l'idea è di non chiudersi in una palestra o in un campo sportivo ma di uscire nel territorio e vivere i luoghi significativi del territorio attraverso la propria fisicità e l'utilizzo della propria corporeità;
- la voglia di voler valorizzare spazi urbani, a volte davvero invivibili da parte dei ragazzi, abitandoli con gruppi di giovani in grado di fare sport nelle piazze e nei luoghi aggregativi.

L'idea è di portare lo sport all'interno delle città, a partire da fondamenti di ginnastica artistica, proponendo attività di "acrobatica urbana", caratteristica del parkour, ma anche momenti dedicati ad altre discipline sportive quali la ginnastica su attrezzi (ad es. nei parchi giochi), il pattinaggio, lo skateboard, la corsa e altri giochi sportivi (anche su bici e skateboard).

La ginnastica artistica è una disciplina sportiva completa che richiede mobilità, forza, flessibilità, coordinazione, ma soprattutto un'alta dose di impegno e tenacia. E' altamente formativa dal punto di vista fisico, del controllo del proprio corpo in diverse situazioni (statiche, aeree, di equilibrio precario) e dal punto di vista educativo. E' preparatoria ad una vasta gamma di movimenti che spesso ritroviamo anche in altre discipline sportive (salti, avvistamenti, mobilità, movimenti in equilibrio di volo) e, per questo, ci permette di spaziare tra diverse discipline. L'aspetto acrobatico e quello della preparazione fisica sono infatti preponderanti e spesso attraggono i giovani che si vogliono cimentare in questo sport o desiderano apprendere alcuni gesti acrobatici da riproporre in diverse situazioni sportive o di vita sociale.

Il modulo si articola in lezioni di preparazione sia fisica che mentale, l'obiettivo è educare il corpo e la mente dando molta importanza all'aspetto di "promozione della cittadinanza" insito in un progetto sportivo di questo genere. Anche in questo caso il modulo si chiude con un prodotto finale che sarà una manifestazione "olimpica" di giochi sportivi all'interno del Comune di Nove dove saranno coinvolti a vari livelli tutti i soggetti della comunità locale.

**Data inizio prevista**

16/01/2017



<b>Data fine prevista</b>	31/05/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	
<b>Numero destinatari</b>	8 Allievi (Primaria primo ciclo) 12 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	30 - Attività sportive
<b>Target</b>	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Sport in città

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali**  
**Titolo: "LABORATORIAL-MENTE" IL FARE COME PENSARE**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	"LABORATORIAL-MENTE" IL FARE COME PENSARE
----------------------	---



## Descrizione modulo

Il settore ceramico è un settore di antico radicamento nel territorio.  
L'idea è quella di far conoscere ai partecipanti le diverse tecniche di realizzazione di "prodotti" considerando che la manualità può dare sviluppi per un contributo al mondo delle imprese locali.  
La finalità del corso è quella di offrire valide esperienze per favorire la creatività, l'espressività e l'apprendimento degli alunni, riconoscendo le proprie abilità.  
Con il lavoro in laboratorio, lo studente domina il senso del suo apprendimento, perché produce, sperimenta, opera concretamente e perché "facendo" impara a riconoscere ciò che sa fare, dove vuole arrivare e perché.  
Il riciclo creativo è riservato agli alunni della primaria

### Obiettivi formativi

- A. favorire la socializzazione, lo stare bene con i coetanei per condividere esperienze fisiche, emotive e culturali in un contesto protetto ed adeguato;
- B. contribuire alla formazione di persone consapevoli educandoli alla convivenza civile e all'Europeismo
- C. sviluppare la creatività e l'imprenditorialità
- D. imparare ad imparare;

### Obiettivi didattici

attivare esperienze didattico-laboratoriali del progettare e del fare  
conoscere e applicare la tecnologia e le tecniche nella lavorazione della ceramica (sc. second.1°grado)  
creare oggettistica con il riciclo (sc. primaria)  
saper realizzare l'artefatto nelle sequenze necessarie per la costruzione  
promuovere l'esperienza didattica del progettare e del fare valorizzando l'esperienza laboratoriale  
conoscere alcune tecniche tradizionali dell'arte della lavorazione della ceramica  
fornire occasioni di incontro-formazione con i maestri artigiani  
educare al rispetto e alla valorizzazione del Patrimonio storico-artistico-culturale locale  
valorizzare e arricchire la creatività e l'originalità espressiva  
potenziare abilità e competenze in campo artistico  
sviluppare capacità di precisione manuale  
progettare attività di orientamento scolastico  
attivare processi di collaborazione con le famiglie, gli enti e le istituzioni





<b>Data inizio prevista</b>	16/01/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	
<b>Numero destinatari</b>	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	30 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo
<b>Target</b>	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali Allievi bisognosi di azioni di orientamento

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: "LABORATORIAL-MENTE" IL FARE COME PENSARE

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

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali**  
**Titolo: Manifatture digitali**

#### Dettagli modulo



<b>Titolo modulo</b>	Manifatture digitali
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Se disegnare è importante per far comprendere le nostre idee e i nostri progetti, modellare e realizzare dei prototipi del nostro progetto diventa fondamentale. La manifattura digitale permette di trasformare il disegno e il modello 3d in un oggetto fisico da toccare con mano per poter poi valutarne gli aspetti da migliorare. Oltre che ai prototipi con la manifattura digitale possiamo anche realizzare oggetti finiti e piccole serie di prodotti, senza utilizzare le tecniche industriali di produzione.</p> <p><b>OBIETTIVI</b> Iniziare a capire e sperimentare e tecniche di manifattura digitale. o Dare una panoramica generale dei principali strumenti presenti nel fab lab. o La manifattura additiva. o Macchine a controllo numerico a manifattura sottrattiva o Macchine di taglio e incisione laser.</p> <p><b>PROGRAMMA:</b> Tematiche delle lezioni: Panoramica generale dei principali strumenti presenti nel fab lab e i principali scopi di utilizzo Funzionamento e utilizzo della stampa 3d e la sua evoluzione. Illustrare i principali requisiti di un modello per la stampa 3d. Come utilizzare la stampante 3d a filamento. Funzionamento e utilizzo della CNC e breve evoluzione dei torni e delle frese. Come utilizzare la CNC e i principali requisiti del modello da lavorare. Funzionamento e utilizzo della macchina a taglio laser e le sue evoluzioni. Come utilizzare la macchina a taglio laser e i requisiti del disegno.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	16/01/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	
<b>Numero destinatari</b>	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30



<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	30 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo
<b>Target</b>	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Manifatture digitali

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Potenziamento delle competenze di base**

**Titolo: Italiano ... che magia**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Italiano ... che magia
----------------------	------------------------



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Il modulo di rinforzo della competenza di base della lingua italiana prevede un utilizzo massiccio di strumenti e modalità informatiche e tecnologiche. Si userà moltissimo la letto/scrittura a computer, tablet e smartphone sia a distanza (es. comunicazioni con terzi, scritture di testi...) sia in tempo reale (es. dialoghi in tempo reale su grande schermo). Gli esperti ed i tutor chiamati a lavorare in questo modulo saranno persone capaci di insegnare la lingua italiana mediante le nuove tecnologie e mediante strumenti quali fotografia e video. La modalità di insegnamento sarà completamente laboratoriale e prevede la produzione di numerosi materiali da parte dei partecipanti sia a livello individuale, che di piccoli gruppi, che di grande gruppo. Oltre alle 30 ore di formazione diretta l'intento è di stimolare moltissimo i ragazzi/e a lavorare a casa proprio per la produzione di tali materiali che saranno quindi pensati ed ideati dai ragazzi stessi. Anche in questo caso è pensato il coinvolgimento di numerose figure della comunità locale sia a livello di tutor volontari per la creazione dei diversi prodotti, sia come possibili ospiti di lezioni formative (ad esempio di italiano in un albergo o in un ristorante). I prodotti finali saranno anche in questo caso presentati sia alle classi di coetanei, sia (ove possibile) all'esterno della scuola, presso la comunità locale.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>16/01/2017</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>31/05/2017</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Potenziamento delle competenze di base</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>VIMM85301L</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>
<p><b>Distribuzione ore per modalità didattica</b></p>	<p>30 - Lezioni addizionali a piccoli gruppi</p>



<b>Target</b>	<p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio</p> <p>Allievi con bassi livelli di competenze</p> <p>Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare</p> <p>Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali</p>
---------------	---

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Italiano ... che magia

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

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Potenziamento delle competenze di base**

**Titolo: Competenze di base tramite le arti figurative**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Competenze di base tramite le arti figurative
----------------------	---



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Il presente modulo punta al rinforzo delle competenze di base in ambito linguistico e matematico per i ragazzi/e della scuola secondaria di primo grado.</p> <p>Il rinforzo sarà realizzato attraverso un'attività di produzione creativa ed artistica effettuata in collaborazione con gli studenti del Liceo d'Arte che prevede un percorso di formazione, rispetto alle carenze presentate dai ragazzi negli ambiti linguistici e matematici, che utilizzerà l'arte figurativa come strumento di apprendimento: fotografia, video documentari, fumetti, scrittura creativa.</p> <p>Il tutto sarà implementato dall'utilizzo di TIC e di strumentazione informatica e punterà a produrre dei materiali finali sintetici che verranno presentati sia nelle classi della scuola secondaria inferiore sia nei territori delle scuole coinvolte. In questa maniera il lavoro dei ragazzi/e sarà valorizzato al massimo e sarà interessante il percorso che, da una base di carenze didattiche, porterà ad un esito di produzione innovativa e sperimentale di quanto appreso.</p> <p>Il lavoro potrà essere organizzato a piccoli gruppi, a seconda di talenti e competenze di partenza, oppure a grandi gruppi suddiviso in moduli differenti (es. fotografico, video, fumettistica...).</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>16/01/2017</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>31/05/2017</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Potenziamento delle competenze di base</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>0 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>
<p><b>Distribuzione ore per modalità didattica</b></p>	<p>15 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 15 - Educazione fra pari</p>
<p><b>Target</b></p>	<p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio</p> <p>Allievi con bassi livelli di competenze</p> <p>Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare</p> <p>Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali</p>



## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Competenze di base tramite le arti figurative

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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Educazione alla legalità**  
**Titolo: Sulle Regole**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	
	Sulle Regole



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Il modulo, liberamente tratto da alcune esperienze realizzate con l'associazione Sulle Regole di Gherardo Colombo, prevede, sin dalla sua creazione il protagonismo dei ragazzi/e coinvolti e il coinvolgimento della comunità locale. I giovani protagonisti vengono invitati a "guardarsi intorno" e, attraverso l'osservazione e la discussione collettiva che ne segue, individuare un punto di legalità o di illegalità, che interessa loro, un problema sul quale vogliono indagare, capire e approfondire. La questione scelta può essere interna o esterna alla scuola.</p> <p>Il metodo partecipato prevede che i giovani raggiungano la consapevolezza di cosa è legalità e cosa non lo è, nonché comprendano perché la legalità costituisce un valore. Ai ragazzi vengono forniti "input" e non conclusioni, strumenti per operare, mezzi per decodificare la realtà. Secondo il metodo, il punto di partenza non è obbligatorio. Si può partire da un punto qualsiasi, purché sia concreto e sia sotto gli occhi degli studenti.</p> <p>Il percorso, una volta individuata la questione da indagare, permette di approfondire la questione sia attraverso il dibattito interno e con l'aiuto di tutor ed esperti, sia attraverso il confronto con figure della comunità locale che verranno di volta in volta individuate a seconda della tematica da approfondire. Il coinvolgimento del territorio, inoltre, è previsto anche al termine del percorso in quanto il gruppo di ragazzi/e porterà le proprie "soluzioni" e/o i propri strumenti per affrontare la situazione "illegale" all'esterno della scuola, per presentarla e condividerla con il territorio. Nell'intero percorso saranno coinvolti referenti locali della suddetta Associazione Sulle Regole e dell'Associazione Libera.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>16/01/2017</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>31/05/2017</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Educazione alla legalità</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>VIIE85301N</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>
<p><b>Distribuzione ore per modalità didattica</b></p>	<p>30 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo</p>





**Target**

Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio  
Allievi con bassi livelli di competenze  
Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare  
Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Sulle Regole**

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



## Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 28154)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 39.774,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 40.000,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	-
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	-
<b>Data e ora inoltrato</b>	Piano non inoltrato

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Danze dei Paesi del Mondo</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Sport in città</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali: <u>"LABORATORIAL-MENTE" IL FARE COME PENSARE</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali: <u>Manifatture digitali</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>Italiano ... che magia</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>Competenze di base tramite le arti figurative</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione alla legalità: <u>Sulle Regole</u>	€ 5.682,00	
	<b>Totale Progetto "S-BOCCIATI_cogli l'ottimo"</b>	<b>€ 39.774,00</b>	
	<b>TOTALE PIANO</b>	<b>€ 39.774,00</b>	<b>€ 40.000,00</b>