



Candidatura N. 1004281 4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IC GROSSETO 6
Codice meccanografico	GRIC82600D
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA GARIGLIANO, 16
Provincia	GR
Comune	Grosseto
CAP	58100
Telefono	0564413696
E-mail	GRIC82600D@istruzione.it
Sito web	http://www.icgrosseto6.it/
Numero alunni	1186
Plessi	GRAA82601A - STIACCIOLE GRAA82602B - VIA BRIGATE PARTIGIANE GRAA82603C - SCANSANO CAPOLUOGO GRAA82604D - BACCINELLO GRAA82605E - - GRAA82606G - - GREE82601G - ISTIA - "C.SABATINI" GREE82602L - VIA MONTEBIANCO - "E.TOTI " GREE82603N - SCANSANO CAP. -"UMBERTO I" GREE82604P - POMONTE GRMM82601E - GALILEI GRMM82602G - SCANSANO - "B.CROCE"



Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.5 Competenze trasversali	10.2.5A Competenze trasversali	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Elaborazione di strategie di progettazione cooperativa per la restituzione sociale del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico, in connessione a istituzioni, enti, associazioni e altri soggetti attivi nei territori delle istituzioni scolastiche promotrici. Potenziamento dello spirito di iniziativa, delle competenze organizzative e relazionali nel lavoro di squadra, nella pianificazione e nella comunicazione Promozione della progettazione interdisciplinare, sviluppando percorsi che integrino più aree tematiche in una ricostruzione organica e critica del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico Valorizzazione del patrimonio culturale, artistico, paesaggistico come bene comune e potenziale per lo sviluppo democratico, attraverso pratiche di didattica laboratoriale



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1004281 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.5A Competenze trasversali

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	Primo gruppo. Raccolta del materiale storico e archeologico ed acquisizione di informazioni e competenze necessarie per progettare l'installazione prevista nelle sale del museo	€ 4.977,90
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	Secondo gruppo. Raccolta del materiale storico e archeologico ed acquisizione di informazioni e competenze necessarie per progettare l'installazione prevista nelle sale del museo	€ 4.977,90
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	Terzo gruppo. Raccolta materiale storico e archeologico ed acquisizione di informazioni e competenze necessarie per creare contenuti digitali.	€ 4.977,90
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	Quarto gruppo. Raccolta materiale storico e archeologico ed acquisizione informazioni e competenze necessarie per creare contenuti digitali.	€ 4.977,90
Produzione artistica e culturale	Quinto gruppo. Raccolta materiale storico e archeologico ed acquisizione informazioni e competenze necessarie per creare contenuti digitali da utilizzare per la produzione di un volume cartaceo.	€ 4.977,90
Produzione artistica e culturale	Sesto gruppo. Raccolta materiale storico e archeologico ed acquisizione informazioni e competenze necessarie per creare contenuti digitali da utilizzare per la produzione di un volume cartaceo.	€ 4.977,90
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 29.867,40



Articolazione della candidatura

10.2.5 - Competenze trasversali

10.2.5A - Competenze trasversali

Sezione: Progetto

Progetto: Adotta il Museo Archeologico e d'Arte della Maremma

<p>Descrizione progetto</p>	<p>La base di partenza del progetto è la considerazione che l'educazione al patrimonio culturale può essere promossa più efficacemente se si trovano nuovi metodi e procedure per la conoscenza e la valorizzazione dei beni culturali nei processi di insegnamento e di apprendimento disciplinari.</p> <p>Nel 1994 l'UNESCO ha promosso il progetto: "La partecipazione dei giovani alla preservazione e promozione del patrimonio mondiale" allo scopo di sensibilizzare gli studenti sulla necessità di proteggere il patrimonio culturale e naturale mondiale e ha indicato obiettivi e modalità per integrare l'educazione al patrimonio culturale nei programmi scolastici.</p> <p>Dal 1998 "educazione al patrimonio" è il termine con il quale viene designata la missione che il Consiglio d'Europa raccomanda alle istituzioni educative dei 48 paesi membri.</p> <p>Il Progetto da noi proposto, utilizzando un approccio interculturale, ha come finalità proprio quella di stimolare l'interesse verso il nostro patrimonio culturale.</p> <p>A tale scopo sarà redatto un progetto di intervento complessivo da realizzarsi all'interno del Museo archeologico e d'arte della Maremma.</p> <p>Idea progettuale di intervento.</p> <p>I simboli e i personaggi ricostruiti nel Museo guideranno nell'educational tour. L'uomo etrusco di Macchiabuia, ricostruito a grandezza naturale all'interno del museo, sarà uno dei protagonisti del nostro progetto multimediale che prevede la realizzazione di una installazione dove, accanto alla statua dell'uomo etrusco, si materializzerà una figura olografica vestita come la statua che racconterà le abitudini, il lavoro, la casa, la famiglia, il clima ed il territorio di un uomo dell'VIII secolo a.C..</p> <p>Lo stesso personaggio apparirà poi nella sala dove è installato un plastico rappresentante la situazione idrogeologica del tempo in cui è vissuto; narrerà ai visitatori la storia del territorio con riferimenti alla climatologia quindi le variazioni climatiche e la loro influenza sulla vita delle popolazioni dell'epoca.</p> <p>Proseguendo il percorso, l'uomo etrusco apparirà nella cosiddetta 'Sala delle statue' dove darà ai visitatori informazioni circa i principali personaggi rappresentati dalle statue oltre ai particolari architettonici ed artistici. Gli studenti, organizzati in gruppi e con l'aiuto dei tutor, degli esperti e degli insegnanti, svolgeranno dei compiti differenti: alcuni raccoglieranno del materiale per il racconto, altri creeranno la digitalizzazione dei contenuti mentre altri ancora apprenderanno le tecnologie (informatiche, costruttive e scenografiche) necessarie per la creazione del sistema olografico, di un supporto DVD e di una pubblicazione cartacea divulgativa. Al termine della redazione del progetto, attraverso operazioni di comunicazione, si cercherà di attrarre finanziamenti (pubblici e/o privati tramite sponsorizzazione) destinati alla realizzazione del progetto redatto, naturalmente con il consenso della direzione del museo e degli enti coinvolti.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto



Contesto di riferimento

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

La scuola copre le esigenze formative di due Comuni ed accoglie alunni con realtà complesse ed articolate. In particolare si rileva una composizione eterogenea degli alunni relativamente all'estrazione e al profilo socio culturale ed economico. Nell'Istituto l'incremento della popolazione scolastica è legato principalmente al processo di immigrazione che porta ad una maggiore presenza di alunni stranieri che la scuola si adopera ad inserire nell'Istituto e nel tessuto sociale. La vocazione territoriale è prevalentemente agricola, artigianale, turistica e terziaria. Le amministrazioni comunali e provinciale offrono biblioteche, teatri, servizi alla cittadinanza, inoltre sono presenti associazioni culturali, sportive e di volontariato. Le famiglie contribuiscono alle attività della scuola permettendo la realizzazione di progetti, laboratori, visite guidate, stage all'estero e viaggi di istruzione.

Obiettivi del progetto

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

"Gli obiettivi e finalità del Progetto, perseguiti tramite le azioni formative previste, sono culturali e formativi e finalizzati ad avvicinare i giovani al patrimonio culturale educandoli alla sua tutela attraverso un percorso virtuoso di conoscenza e valorizzazione, sviluppando in loro sia una cultura del digitale per la conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale, sia la consapevolezza che la cultura digitale contemporanea produce anch'essa patrimonio culturale, e trasmettendo loro il valore che il patrimonio ha per le comunità del presente e del futuro. Questo obiettivo è in linea con la strategia del PON "Per la scuola", con particolare riguardo alla consapevolezza da parte dei ragazzi del valore del proprio Patrimonio culturale anche al fine di sfruttarne le potenzialità attrattive. In particolare:

1. Stimolare negli studenti lo sviluppo delle competenze relative all'uso delle tecnologie digitali.
2. Promuovere la maturazione delle soft skills (competenze trasversali) con particolare attenzione al pensiero critico, alle abilità di analisi, al problem solving, alla capacità progettuale, al lavoro di gruppo e alle abilità interpersonali e comunicative.
3. Accrescere l'efficacia delle pratiche educative della scuola attraverso l'introduzione di metodologie e strumenti didattici innovativi e la diffusione di tali pratiche tra i docenti.
4. Promuovere negli studenti a partire dall'infanzia la cultura della partecipazione reale e digitale alla comunità di appartenenza.

Caratteristiche dei destinatari

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

I destinatari del progetto sono alunne e alunni che, interessati alle discipline scientifiche, tecnologiche ed antropologiche, hanno manifestato la volontà di comprendere le dinamiche e le problematiche del mondo che li circonda. Tra loro saranno individuati coloro che riescono a raggiungere risultati apprezzabili soprattutto in attività di carattere laboratoriale. In questo contensto la voglia di fare li mette in gioco e riescono in modo naturale ad interagire in un contesto di gruppo. Viene così favorito il *cooperative learning* ed il *learning by doing*. Si definiscono in modo naturale i ruoli in cui viene strutturale l'attività di ognuno per il raggiungimento di uno scopo comune che porta a un grado superiore di conoscenza con accrescimento della soddisfazione personale e di conseguenza dell'autostima.

Apertura della scuola oltre l'orario

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

Per l'attuazione del progetto è prevista l'apertura della scuola Galileo Galilei di via Garigliano, 16 Grosseto, sede centrale dell'Istituto comprensivo 6, oltre l'orario scolastico. L'apertura straordinaria della scuola sarà attuata per concedere alle alunne e agli alunni partecipanti al progetto la fruizione delle apparecchiature informatiche in dotazione nel laboratorio dedicato. Sarà svolta la ricerca in rete dei materiali in formato digitale inerenti i moduli; gli alunni si informeranno sulle tipologie di licenze d'uso dei documenti reperiti, progetteranno la loro riorganizzazione per poi usufruirne per realizzare nuovi prodotti tematici previsti per lo sviluppo dei moduli. Durante l'apertura pomeridiana della scuola sarà garantita la presenza di collaboratori scolastici a vigilare sulla struttura e di personale docente ad assistere gli alunni.

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni

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

E' stato identificato come Patrimonio culturale "da adottare" il Museo Archeologico e d'Arte della Maremma, sito nel territorio comunale di Grosseto e di proprietà dello stesso Comune, in quanto presenta caratteristiche e aspetti che, con il supporto di nuove tecnologie e dello digital storytelling, può senz'altro aumentare la sua già buona visibilità e quindi le visite turistiche, anche con l'apporto dei Social abilmente utilizzati per un maggiore coinvolgimento dei vari target di riferimento del Museo.

Il valore aggiunto è il coinvolgimento di scuole e docenti mediante un "lavoro sul campo". La Direzione del Museo si è resa disponibile a facilitare i sopralluoghi che studenti e docenti, esperti e tutor impegnati nel progetto riterranno utili effettuare e a offrire assistenza culturale e informativa.

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

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

La progettazione e la pianificazione dettagliata delle attività e della formazione avverranno tramite un coordinamento tra i partner coinvolti per l'organizzazione delle successive fasi progettuali. Verrà organizzata una piccola conferenza per la presentazione alla cittadinanza del progetto in cui saranno coinvolti anche i genitori delle studentesse e degli studenti. Inoltre sarà creata una piattaforma online dedicata al progetto e canali social associati (Facebook, Twitter, Instagram) per il racconto puntuale di ogni fase progettuale e per la condivisione dei materiali creati durante il progetto. Gli studenti saranno parte attiva della progettazione; infatti all'inizio del progetto saranno guidati dai docenti in un *brain storming* per stabilire le tematiche principali su cui verterà l'intero progetto.



Metodologie e Innovatività

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

L'approccio pedagogico di riferimento alla base del progetto è quello del costruzionismo. La costruzione della conoscenza è un mix di esperienza, di creazione ideativa, sperimentazione, osservazione diretta degli effetti delle proprie azioni e condivisione, in un contesto altamente motivante. In questa prospettiva, le tecnologie e gli ambienti di apprendimento innovativi consentono di espandere le possibilità di apprendimento degli studenti. Si fa inoltre riferimento alle teorie psicologiche sulle intelligenze multiple per cui le attività dei laboratori tecnologici saranno intese, tra l'altro, come opportunità di auto-scoperta delle abilità prevalenti di ciascun studente a partire dall'idea che in ogni individuo si combinano intelligenze distinte. Inoltre le attività sono costruite sul *Project-based Learning* tramite il quale si pone molta attenzione sulla ricerca (solitamente collaborativa) di soluzioni efficaci e operative rispetto al problema posto in partenza. Viene stimolato il *Cooperative learning* basato sulla collaborazione degli studenti organizzati in piccoli gruppi con lo scopo di raggiungere obiettivi comuni e aiutarsi a vicenda. Le attività saranno progettate e realizzate in linea con l'approccio dell'Inclusive education: l'inclusione di studenti con disabilità o BES si realizza attraverso esperienze collaborative in cui gli studenti, mentre apprendono e sviluppano abilità, sono responsabilizzati a lavorare con e per i compagni svantaggiati.



Coerenza con l'offerta formativa

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

La scuola intende sviluppare il progetto per la sua coerenza con il piano di offerta formativa, per le sue azioni finalizzate al potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico e paesaggistico poiché la conoscenza del patrimonio di un paese rende i cittadini partecipi della vita culturale, li stimola alla ricerca e all'uso consapevole della tecnologia e facilita il *cooperative learning*. Questa proposta progettuale inoltre si articola nello sviluppo di competenze trasversali e di attitudini. Gli alunni saranno utenti consapevoli di ambienti e strumenti digitali ma anche progettisti, produttori e creatori, in accordo con le finalità dell'istituto. Il progetto infatti è coerente con altri progetti di Istituto come:

- bando PON rete LAN/WLAN: 'ImpRATICa', già finanziato;
- PON AMBIENTI DIGITALI: "Smart doing and solving", approvato e non ancora finanziato;
- progetto PON: "*Pensiero computazionale e cittadinanza digitale*", presentato e in attesa di validazione;
- progetto PON: "*Integrazione e accoglienza*", in attesa di validazione;
- progetto di coding e robotica: "*Walking to the Future*";
- progetto di rete regionale: "Robotica educativa";
- progetto: "Life skills e peer education", per citarne alcuni.

Inclusività

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

Si intende inoltre adottare la metodologia del Peer tutoring nello svolgimento delle attività didattiche con le tecnologie in classe: alcuni alunni svolgeranno la funzione di facilitatori dell'apprendimento a favore di altri studenti coetanei e di età inferiore. Si ritiene infatti che questo approccio possa stimolare negli studenti la creazione di relazioni sociali positive dentro l'ambiente scuola, agendo così da fattore protettivo per il rischio di assenteismo e abbandono scolastico e contro il bullismo. Le attività saranno progettate e realizzate in linea con l'approccio dell'Inclusive education: l'inclusione di studenti con disabilità, BES o variamente svantaggiate. Esperienze collaborative, durante le quali gli studenti, mentre apprendono e sviluppano abilità, sono responsabilizzati a lavorare con e per i compagni svantaggiati, completeranno il percorso conoscitivo e realizzativo.



Impatto e sostenibilità

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

Saranno utilizzati dei test in forma di gioco per verificare il livello di apprendimento degli studenti così da poter valutare l'efficacia degli interventi del progetto. Inoltre si valuteranno in entrata, in corso e in uscita, la qualità e la quantità delle relazioni allievo-allievo e allievo-docente attraverso strumenti standardizzati (es. questionari, sociogramma), e approcci qualitativi (es. focus group, interviste). Infine, si valuterà in fase iniziale, intermedia e finale l'atteggiamento emotivo e cognitivo degli studenti verso l'istituzione scolastica attraverso strumenti quantitativi e qualitativi per rilevare eventuali modificazioni nelle rappresentazioni soggettive dell'istituzione scolastica. Infine, al termine delle attività sarà misurato negli studenti il gradimento verso le attività svolte con strumenti quantitativi creati ad hoc. Il monitoraggio scientifico delle attività consisterà nella valutazione delle implicazioni educative delle attività e delle tecnologie scelte e dei loro effetti sui livelli di apprendimento. Inoltre al termine del progetto sarà valutata l'opportunità di produrre articoli scientifici e divulgativi destinati a riviste di settore, anche online.

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

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

Tutte le attività, descritte nelle varie fasi, le metodologie e i risultati del progetto – che costituiranno il modello sperimentale riproducibile - potranno essere pubblicate gratuitamente sui siti web del Museo e della scuola in modo chi vorrà replicare il progetto potrà scaricare le linee guida delle attività e conoscere tutti i consigli per ricrearlo al meglio con la propria classe, in qualsiasi parte dell'Italia.

La promozione di tale diffusione avverrà tramite i canali social sia della scuola che dei partner coinvolti (Facebook, blog, video tutorial su Youtube, Twitter, ecc.). Al termine del progetto la scuola organizzerà un evento pubblico al quale potranno partecipare i genitori dei ragazzi e la cittadinanza. L'evento potrà svolgersi nei locali della scuola o presso uno spazio dedicato dal Museo partner. Attraverso dimostrazioni, foto, video e racconti, i partecipanti all'evento potranno scoprire il progetto realizzato e diffondere così le buone pratiche della scuola.



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)

Coinvolgimento degli Enti Locali

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

Il 'Museo archeologico e d'arte della Maremma' e il Comune di Grosseto che lo gestisce economicamente, hanno assicurato, ciascuno per le proprie competenze, di collaborare al raggiungimento degli obiettivi indicati nel progetto stesso in quanto esso è coerente alle strategie e al ruolo che l'Ente, il Comune di Grosseto, promuove nel territorio. Infatti il servizio educativo del museo ha attivato numerosi percorsi didattici per soddisfare le esigenze delle scuole primarie e secondarie. Il Comune autorizzerà, a titolo gratuito, l'ingresso al Museo degli studenti e docenti, esperti e tutor impegnati nel progetto, per il tempo e le volte che ritengano opportuno. Il Museo, da parte sua, faciliterà i sopralluoghi, offrendo assistenza culturale e informativa tramite il personale qualificato che vi opera e mettendo a disposizione le varie pubblicazioni per gli opportuni approfondimenti.



Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
ImpRATICa	pagina 47 di 58	http://www.icgrosseto6.it/wp-content/uploads/2016/03/PTOF-2016-2019.pdf
Life skills e peer education	pagina 28 di 58	http://www.icgrosseto6.it/wp-content/uploads/2016/03/PTOF-2016-2019.pdf
Robotica educativa	Pagina 29 di 58	http://www.icgrosseto6.it/wp-content/uploads/2016/03/PTOF-2016-2019.pdf
Smart doing and solving	pagina 47 di 58	http://www.icgrosseto6.it/wp-content/uploads/2016/03/PTOF-2016-2019.pdf
Walking ot the future	pagina 28 di 58	http://www.icgrosseto6.it/wp-content/uploads/2016/03/PTOF-2016-2019.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Primo gruppo. Raccolta del materiale storico e archeologico ed acquisizione di informazioni e competenze necessarie per progettare l'installazione prevista nelle sale del museo	€ 4.977,90
Secondo gruppo. Raccolta del materiale storico e archeologico ed acquisizione di informazioni e competenze necessarie per progettare l'installazione prevista nelle sale del museo	€ 4.977,90
Terzo gruppo. Raccolta materiale storico e archeologico ed acquisizione di informazioni e competenze necessarie per creare contenuti digitali.	€ 4.977,90
Quarto gruppo. Raccolta materiale storico e archeologico ed acquisizione informazioni e competenze necessarie per creare contenuti digitali.	€ 4.977,90
Quinto gruppo. Raccolta materiale storico e archeologico ed acquisizione informazioni e competenze necessarie per creare contenuti digitali da utilizzare per la produzione di un volume cartaceo.	€ 4.977,90
Sesto gruppo. Raccolta materiale storico e archeologico ed acquisizione informazioni e competenze necessarie per creare contenuti digitali da utilizzare per la produzione di un volume cartaceo.	€ 4.977,90
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 29.867,40



Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

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

Titolo: Primo gruppo. Raccolta del materiale storico e archeologico ed acquisizione di informazioni e competenze necessarie per progettare l'installazione prevista nelle sale del museo

Dettagli modulo

Titolo modulo	Primo gruppo. Raccolta del materiale storico e archeologico ed acquisizione di informazioni e competenze necessarie per progettare l'installazione prevista nelle sale del museo
Descrizione modulo	Il primo gruppo di ragazzi sarà coinvolto nella creazione di una idea progettuale con tutte le sue fasi: dallo studio preliminare, alla acquisizione sul campo (anche mediante visite finalizzate alla struttura museale), alla organizzazione del materiale acquisito e la sua elaborazione per renderlo utilizzabile per la creazione di un volume cartaceo contenente tutto il materiale raccolto per l'installazione multimediale e la produzione del DVD. Alcune sessioni di approfondimento verranno dedicate allo studio del clima dal punto di vista storico e scientifico mentre altre saranno dedicate alla conoscenza ed all'apprendimento delle tecnologie necessarie per la realizzazione del volume, anche con strumenti di composizione "open source", che si vuole progettare. In sostanza verrà prodotta tutta la documentazione ed il materiale necessario per una eventuale effettiva realizzazione di una pubblicazione.
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	02/12/2017
Tipo Modulo	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
Sedi dove è previsto il modulo	GRMM82601E
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Primo gruppo. Raccolta del materiale storico e archeologico ed acquisizione di informazioni e competenze necessarie per progettare l'installazione prevista nelle sale del museo

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €



Elenco dei moduli

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

Titolo: Secondo gruppo. Raccolta del materiale storico e archeologico ed acquisizione di informazioni e competenze necessarie per progettare l'installazione prevista nelle sale del museo

Dettagli modulo

Titolo modulo	Secondo gruppo. Raccolta del materiale storico e archeologico ed acquisizione di informazioni e competenze necessarie per progettare l'installazione prevista nelle sale del museo
Descrizione modulo	Il secondo gruppo di ragazzi sarà coinvolto in una vera e propria creazione di una idea progettuale con tutte le sue fasi: dallo studio preliminare, alla acquisizione sul campo (anche mediante visite finalizzate alla struttura museale), alla organizzazione del materiale acquisito e la sua elaborazione per renderlo utilizzabile nella installazione multimediale che sarà progettata. Alcune sessioni di approfondimento verranno dedicate allo studio del clima dal punto di vista storico e scientifico mentre altre saranno dedicate alla conoscenza ed all'apprendimento delle tecnologie necessarie per la progettazione della installazione multimediale che si vuole progettare. In sostanza verrà prodotta tutta la documentazione ed il materiale necessario per una eventuale effettiva realizzazione della installazione multimediale.
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	02/12/2017
Tipo Modulo	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
Sedi dove è previsto il modulo	GRMM82601E
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Secondo gruppo. Raccolta del materiale storico e archeologico ed acquisizione di informazioni e competenze necessarie per progettare l'installazione prevista nelle sale del museo

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale



(Open Educational Resources)

Titolo: Terzo gruppo. Raccolta materiale storico e archeologico ed acquisizione di informazioni e competenze necessarie per creare contenuti digitali.

Dettagli modulo

Titolo modulo	Terzo gruppo. Raccolta materiale storico e archeologico ed acquisizione di informazioni e competenze necessarie per creare contenuti digitali.
Descrizione modulo	Il terzo gruppo di ragazzi sarà coinvolto nella creazione di una idea progettuale con tutte le sue fasi: dallo studio preliminare, alla acquisizione sul campo (anche mediante visite finalizzate alla struttura museale), alla organizzazione del materiale acquisito e alla sua elaborazione per renderlo utilizzabile per la creazione di supporti (DVD) contenenti tutto il materiale raccolto per l'installazione multimediale. Tale materiale sarà presentato dall'uomo etrusco tramite filmati contenuti nello stesso DVD. Alcune sessioni di approfondimento verranno dedicate allo studio del clima dal punto di vista storico e scientifico mentre altre saranno dedicate alla conoscenza ed all'apprendimento delle tecnologie necessarie per la progettazione della installazione multimediale. Il risultato finale sarà la produzione della documentazione e del materiale necessario per la realizzazione del DVD.
Data inizio prevista	04/12/2017
Data fine prevista	17/02/2018
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	GRMM82601E
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Terzo gruppo. Raccolta materiale storico e archeologico ed acquisizione di informazioni e competenze necessarie per creare contenuti digitali.

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: Quarto gruppo. Raccolta materiale storico e archeologico ed acquisizione informazioni e competenze necessarie per creare contenuti digitali.



Dettagli modulo

Titolo modulo	Quarto gruppo. Raccolta materiale storico e archeologico ed acquisizione informazioni e competenze necessarie per creare contenuti digitali.
Descrizione modulo	Il quarto gruppo di ragazzi sarà coinvolto nella creazione di una idea progettuale con tutte le sue fasi: dallo studio preliminare, alla acquisizione sul campo (anche mediante visite finalizzate alla struttura museale), alla organizzazione del materiale acquisito e alla sua elaborazione per renderlo utilizzabile per la creazione di supporti (DVD) contenenti tutto il materiale raccolto per l'installazione multimediale. Tale materiale sarà presentato dall'uomo etrusco tramite filmati contenuti nello stesso DVD. Alcune sessioni di approfondimento verranno dedicate allo studio del clima dal punto di vista storico e scientifico mentre altre saranno dedicate alla conoscenza ed all'apprendimento delle tecnologie necessarie per la progettazione della installazione multimediale. Il risultato finale sarà la produzione della documentazione e del materiale necessario per la realizzazione del DVD.
Data inizio prevista	04/12/2017
Data fine prevista	17/02/2018
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	GRMM82601E
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Quarto gruppo. Raccolta materiale storico e archeologico ed acquisizione informazioni e competenze necessarie per creare contenuti digitali.

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Produzione artistica e culturale

Titolo: Quinto gruppo. Raccolta materiale storico e archeologico ed acquisizione informazioni e competenze necessarie per creare contenuti digitali da utilizzare per la produzione di un volume cartaceo.

Dettagli modulo



Titolo modulo	Quinto gruppo. Raccolta materiale storico e archeologico ed acquisizione informazioni e competenze necessarie per creare contenuti digitali da utilizzare per la produzione di un volume cartaceo.
Descrizione modulo	Il quinto gruppo di ragazzi sarà coinvolto nella creazione di una idea progettuale con tutte le sue fasi: dallo studio preliminare, alla acquisizione sul campo (anche mediante visite finalizzate alla struttura museale), alla organizzazione del materiale acquisito e alla sua elaborazione per renderlo utilizzabile per la creazione di un volume cartaceo contenente tutto il materiale raccolto per l'installazione multimediale e la produzione del DVD. Alcune sessioni di approfondimento verranno dedicate allo studio del clima dal punto di vista storico e scientifico mentre altre saranno dedicate alla conoscenza ed all'apprendimento delle tecnologie necessarie per la realizzazione del volume, anche con strumenti di composizione "open source", che si vuole progettare. In sostanza verrà prodotta tutta la documentazione ed il materiale necessario per una eventuale effettiva realizzazione di una pubblicazione.
Data inizio prevista	19/02/2018
Data fine prevista	28/04/2018
Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale
Sedi dove è previsto il modulo	GRMM82601E
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Quinto gruppo. Raccolta materiale storico e archeologico ed acquisizione informazioni e competenze necessarie per creare contenuti digitali da utilizzare per la produzione di un volume cartaceo.

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Produzione artistica e culturale

Titolo: Sesto gruppo. Raccolta materiale storico e archeologico ed acquisizione informazioni e competenze necessarie per creare contenuti digitali da utilizzare per la produzione di un volume cartaceo.

Dettagli modulo



Titolo modulo	Sesto gruppo. Raccolta materiale storico e archeologico ed acquisizione informazioni e competenze necessarie per creare contenuti digitali da utilizzare per la produzione di un volume cartaceo.
Descrizione modulo	Il sesto gruppo di ragazzi sarà coinvolto nella creazione di una idea progettuale con tutte le sue fasi: dallo studio preliminare, alla acquisizione sul campo (anche mediante visite finalizzate alla struttura museale), alla organizzazione del materiale acquisito e alla sua elaborazione per renderlo utilizzabile per la creazione di un volume cartaceo contenente tutto il materiale raccolto per l'installazione multimediale e la produzione del DVD. Alcune sessioni di approfondimento verranno dedicate allo studio del clima dal punto di vista storico e scientifico mentre altre saranno dedicate alla conoscenza ed all'apprendimento delle tecnologie necessarie per la realizzazione del volume, anche con strumenti di composizione "open source", che si vuole progettare. In sostanza verrà prodotta tutta la documentazione ed il materiale necessario per una eventuale effettiva realizzazione di una pubblicazione.
Data inizio prevista	19/02/2018
Data fine prevista	28/04/2018
Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale
Sedi dove è previsto il modulo	GRMM82601E
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Sesto gruppo. Raccolta materiale storico e archeologico ed acquisizione informazioni e competenze necessarie per creare contenuti digitali da utilizzare per la produzione di un volume cartaceo.

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €



Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Adotta il Museo Archeologico e d'Arte della Maremma	€ 29.867,40
TOTALE PROGETTO	€ 29.867,40

Avviso	4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico(Piano 1004281)
Importo totale richiesto	€ 29.867,40
Num. Prot. Delibera collegio docenti	2254/D5
Data Delibera collegio docenti	08/05/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	2255/D5
Data Delibera consiglio d'istituto	19/06/2017
Data e ora inoltro	19/07/2017 11:52:07
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.5A - Competenze trasversali	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): <u>Primo gruppo. Raccolta del materiale storico e archeologico ed acquisizione di informazioni e competenze necessarie per progettare l'installazione prevista nelle sale del museo</u>	€ 4.977,90	
10.2.5A - Competenze trasversali	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): <u>Secondo gruppo. Raccolta del materiale storico e archeologico ed acquisizione di informazioni e competenze necessarie per progettare l'installazione prevista nelle sale del museo</u>	€ 4.977,90	



10.2.5A - Competenze trasversali	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>Terzo gruppo. Raccolta materiale storico e archeologico ed acquisizione di informazioni e competenze necessarie per creare contenuti digitali.</u>	€ 4.977,90	
10.2.5A - Competenze trasversali	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>Quarto gruppo. Raccolta materiale storico e archeologico ed acquisizione informazioni e competenze necessarie per creare contenuti digitali.</u>	€ 4.977,90	
10.2.5A - Competenze trasversali	Produzione artistica e culturale: <u>Quinto gruppo. Raccolta materiale storico e archeologico ed acquisizione informazioni e competenze necessarie per creare contenuti digitali da utilizzare per la produzione di un volume cartaceo.</u>	€ 4.977,90	
10.2.5A - Competenze trasversali	Produzione artistica e culturale: <u>Sesto gruppo. Raccolta materiale storico e archeologico ed acquisizione informazioni e competenze necessarie per creare contenuti digitali da utilizzare per la produzione di un volume cartaceo.</u>	€ 4.977,90	
	Totale Progetto "Adotta il Museo Archeologico e d'Arte della Maremma"	€ 29.867,40	€ 30.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 29.867,40	