



Candidatura N. 18494

10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	ALBA - 'L. EINAUDI'
Codice meccanografico	CNIS019004
Tipo istituto	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
Indirizzo	VIA P. FERRERO 20
Provincia	CN
Comune	Alba
CAP	12051
Telefono	0173284139
E-mail	CNIS019004@istruzione.it
Sito web	www.iis-einaudi-alba.it
Numero alunni	858
Plessi	CNTD01901A - ALBA "L. EINAUDI" CNTF01901L - ALBA I.T.I.S.



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 18494 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	BE STREET	€ 6.482,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	QUALE SPORT FA PER TE	€ 5.082,00
Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali	LABORATORIO DIDATTICO – ARTIGIANATO DIGITALE E AUTOMAZIONE	€ 6.482,00
Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali	DIVENTA ARCHEOLOGO	€ 5.082,00
Modulo formativo per i genitori	PAPA' Vieni con noi	€ 5.082,00
Potenziamento delle competenze di base	CODING: provaci anche tu	€ 5.082,00
Potenziamento delle competenze di base	LI.TU.CRE. Libera la TUa CREatività	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 38.374,00



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	O.A.S.I - Organizzazione ed Aiuto agli Studenti In difficoltà
Descrizione progetto	<p>Il nostro istituto, all'interno delle iniziative contro la dispersione, ha intenzione di porre in azione tutta una serie di attività atte a cercare di favorire il corretto inserimento dei propri studenti. Il titolo identifica questa intenzione evidenziando il fatto di voler organizzare in modo organico le attività che si svolgono allo scopo di portare realmente aiuto a tutti gli studenti che in diverse situazioni manifestano difficoltà. L'intervento non viene semplicemente rivolto agli studenti che possiedono certificazioni attestanti le loro difficoltà, ma mira a raggiungere tutti i ragazzi che manifestano disagio, come ad esempio, situazioni di ricorrenti ritardi o assenze, mancanza costante di materiale scolastico, problematiche economiche, scatti di insofferenza durante le normali attività scolastiche, disturbi di concentrazione, ecc.</p>

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)

L'istituto copre una vasta area territoriale (Bassa Langa, Alta Langa, Roero) raccogliendo studenti di diversa provenienza ed estrazione sociale. Mediamente si tratta di famiglie di ceto medio-basso, che non possiedono una grande capacità economica, che premono prioritariamente per un inserimento nel mondo del lavoro piuttosto che per una prosecuzione negli studi in ambito universitario. Di conseguenza gli alunni iscritti presentano in via prioritaria problematiche legate alla scarsità di mezzi economici e di motivazione allo studio.

Fondamentale diventa quindi riuscire a proporre, oltre al normale curriculum scolastico una serie di ulteriori iniziative rivolte alle fasce di studenti con maggiori difficoltà, predisponendo ad esempio un orario di apertura pomeridiana della scuola e la possibilità di attività estive.

Queste proposte aggiuntive necessariamente debbono essere svolte con approcci didattici nuovi, che non ripercorrono la classica lezione frontale, cercando di venire incontro ai bisogni manifestati dall'utenza.

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)

Occorre dunque puntare a rinforzare il normale curriculum scolastico, utilizzando maggiormente i laboratori di cui l'istituto è ampiamente dotato, aprendosi al territorio e facendo esperienze dirette di vita professionale. Obiettivo principale diventa quindi il riuscire a portare gli studenti che manifestano difficoltà ad inserirsi nella vita scolastica a riconquistare fiducia nei propri talenti, attraverso un percorso didattico e di lavoro alternativo.

Contemporaneamente occorre predisporre una attività rivolta a quelle famiglie che, a causa della contingenza economico sociale, non riescono ad essere propositive verso i loro figli. La partecipazione e degli studenti e delle loro famiglie dovrebbe permettere una crescita comune ed un maggior senso di appartenenza. In definitiva si mira a cercare di aiutare coloro che si sentono in qualche modo soli, a vedere nella istituzione scolastica un punto di riferimento. Obiettivo forse meno lungimirante, portare un semplice aiuto agli studenti in difficoltà.

Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

I destinatari principali sono ovviamente gli studenti di questo istituto, in modo particolare gli studenti delle prime classi delle superiori, frequentanti il biennio dell'obbligo. Le tematiche affrontate potrebbero anche attirare alcuni studenti degli anni successivi che, a causa delle difficoltà riscontrate, meditano un eventuale abbandono. È chiaro che in questa fascia di età si riscontra una grande presenza di studenti extra-comunitari, ma il progetto non intende circoscrivere a particolari fasce sociali il proprio target. Le modalità di azione verranno proposte in modo ampio a tutti coloro che manifestino un interesse ed ovviamente che siano stati individuati attraverso una analisi del contesto di riferimento evitando di considerare la classe come punto di delimitazione. La distanza dei luoghi di abitazione degli studenti impone la necessità di valutare correttamente i tempi delle proposte. La presenza degli adulti non è da ritenersi vincolata a quella del figlio.

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)

L'azione di tipo educativo è rivolta a coloro che manifestano particolare difficoltà ad un normale rapporto con gli altri coetanei e di rifiuto ad una relazione positiva con i docenti. L'azione di orientamento è rivolta agli studenti che, conoscendo tematiche e modalità operative nuove, possano riscoprire la loro naturale inclinazione allo studio e decidere o di continuare nel settore tecnico o di cercare sbocchi in ambito professionale. L'azione di rinforzo del curriculum ha come destinatari coloro che in ambito linguistico o in ambito matematico hanno difficoltà logiche e/o grammaticali, in modo da poter trovare giovamento in un nuovo contesto diverso dal normale gruppo classe e affrontando tematiche svolte senza l'assillo di una valutazione con pesanti effetti personali. L'azione rivolta agli adulti permette di ricontattare coloro che per vari motivi, non ultimo la difficoltà a gestire il proprio figlio, abbiano la possibilità, attraverso un percorso alternativo, di trovare nuovi modi di porsi e di partecipare.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

La maggior parte dei moduli verrà svolta in orario pomeridiano, dopo una pausa pranzo e dopo le attività curriculari del mattino, ovviamente nei pomeriggi dove non risulta regolare lezione. Si intende realizzare un modulo durante la pausa estiva; in questo caso ovviamente l'attività verrà realizzata sia di mattino che di pomeriggio. Per questo modulo verrà proposto il servizio mensa in modo che gli studenti possano facilmente sia alimentarsi, sia ottenere una facilitazione così nel consumo dei pasti a scuola e non a casa. Il modulo proposto ai genitori verrà realizzato in orario preserale allo scopo di favorire la massima partecipazione. Non sarà semplice garantire la presenza dei genitori data la novità dell'iniziativa e la ritrosia dei genitori a lasciarsi coinvolgere. L'istituto dovrà sostenere un notevole impegno organizzativo al fine di riuscire a garantire adeguate aperture e chiusure, opportunamente sorvegliate. Un ulteriore problema organizzativo potrà essere rappresentato dalla pulizia dei locali, da concordare con il personale scolastico.

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)

L'attività di lezione frontale viene ridotta ai minimi termini; proprio perché gli studenti presenti sono quelli che hanno dimostrato maggiori difficoltà nell'applicazione allo studio. Il ruolo principale viene dedicato al laboratorio, scelta fatta per favorire l'interesse degli studenti. Il laboratorio permette infatti di far provare agli studenti gli strumenti, le attrezzature ed i software utilizzati allo scopo di far sperimentare allo studente le diverse fasi del progetto proposto ed il conseguente corretto o scorretto procedimento utilizzato. Un diretto feedback quindi del lavoro svolto che, oltre a mantenere un costante interesse, permette anche allo studente, con l'aiuto dei compagni, di correggersi e proseguire nella realizzazione. Alcuni moduli puntano ad uscite sul territorio limitrofo in modo da conoscere la realtà circostante e al fine di creare i contatti con la società locale, a volte carenti. Le uscite permetteranno di sviluppare specifici argomenti di interesse, contribuendo a rimotivare, si spera, le attività degli studenti.



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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto rientra perfettamente tra i punti degli obiettivi formativi prioritari evidenziati dal ptof dell'istituto. In particolare per quanto riguarda: 1 - Potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche; 2 - Sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica; 3 - Sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità; 4 - Potenziamento delle discipline motorie e sviluppo di comportamenti ispirati a uno stile di vita sano; 5 - Sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro; 6 - Potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio; 7 - Prevenzione e contrasto della dispersione scolastica; 8 - Valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio; 9 - Apertura pomeridiana delle scuole e riduzione del numero di studenti per classe; 10 - Valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli studenti.

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)

Numerosi contatti sono stati implementati con la realtà territoriale locale; in modo particolare con l'istituto comprensivo statale di La Morra; cittadina a pochi chilometri da Alba che vede nella zona albese il luogo di confluente dei propri studenti; la cooperativa sociale O.R.S.O., (organizzazione per la ricreazione sociale), accreditata presso la Regione Piemonte per i servizi di formazione ed orientamento ed autorizzata dal Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali per le attività di supporto alla ricollocazione professionale ed iscritta alla prima sezione del Registro degli enti che svolgono attività a favore degli immigrati; forme di collaborazione con il Museo Eusebio di Alba, che propone percorsi di studio in campo storico archeologico, permettendo così agli studenti di svolgere una attività pratica in campo storico; un ulteriore percorso con l'APRO, agenzia Formativa e di Orientamento e Agenzia per i Servizi al Lavoro, con la quale si intende realizzare un corso di robotica ed automazione



Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Esaminando il contesto locale si constata che questo tipo di proposta organica e ben strutturata non risulta presente neanche nei servizi comunali. All'interno della struttura scolastica proporre dei sistemi alternativi di studio ed in parte completamente laboratoriali è un fattore nuovo anche per gli istituti tecnici e professionali. Il contatto diretto con le famiglie attraverso una proposta definita è a sua volta una novità che andrà verificata in base alla risposta che i genitori stessi daranno. L'istituto è dotato di attrezzature altamente valide quali: laboratorio mobile di pc, impianti di automazione, simulazione d'impresa, mini laboratorio di robotica oltre ai classici laboratori di informatica. La copertura di allaccio alla rete internet è pressoché totale in tutte le aule e la copertura wireless è tra le più complete. Queste caratteristiche tecniche permettono all'istituto di organizzare facilmente interessanti moduli didattici alternativi.

Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

La ricaduta sugli studenti direttamente coinvolti e i risultati attesi puntano ad un notevole miglioramento della percezione scolastica come realtà viva ed interessante. Si suppone quindi di migliorare la dispersione scolastica potendo maggiormente rispondere alle esigenze particolari manifestate da alcuni studenti. Si auspica anche che il maggior coinvolgimento degli studenti comporti una diminuzione del numero di non ammissioni agli anni successivi, che nel primo biennio, ma comunque anche nel triennio successivo, costituiscono purtroppo una caratteristica della nostra scuola tecnica.

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
Ecdl	No	2015/2016		http://www.iis-einaudi-alba.it/einaudi/stdoc/documenti/PTOF_2016-2019.pdf
Educatore al benessere, Gruppo sportivo e Giochi studenteschi	Sì		33,34	http://www.iis-einaudi-alba.it/einaudi/stdoc/documenti/PTOF_2016-2019.pdf



Educazione stradale	No	2015/2016		http://www.iis-einaudi-alba.it/einaudi/stdoc/documenti/PTOF_2016-2019.pdf
Educazione stradale, cittadini responsabili del territorio	Sì		28,29	http://www.iis-einaudi-alba.it/einaudi/stdoc/documenti/PTOF_2016-2019.pdf
Esami Ecdl, la didattica su YouTube	Sì		40	http://www.iis-einaudi-alba.it/einaudi/stdoc/documenti/PTOF_2016-2019.pdf
Gruppo sportivo	No	2015/2016		http://www.iis-einaudi-alba.it/einaudi/stdoc/documenti/PTOF_2016-2019.pdf
Potenziamento competenze di base	No	2015/2016		http://www.iis-einaudi-alba.it/einaudi/stdoc/documenti/PTOF_2016-2019.pdf
Successo scolastico, Potenziamento competenze di base, Percorsi integrati	Sì		53	http://www.iis-einaudi-alba.it/einaudi/stdoc/documenti/PTOF_2016-2019.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alligato
APRO agenzia Formativa e di Orientamento e Agenzia per i Servizi al Lavoro. LABORATORIO DIDATTICO – ARTIGIANATO DIGITALE E AUTOMAZIONE Il Laboratorio didattico si pone la finalità di prevenire e contrastare la dispersione scolastica e favorire il successo formativo, perseguendo obiettivi di rimotivazione verso l'esperienza scolastica e sviluppo dell'autostima. Il laboratorio si rivolge agli allievi che presentano risultati insufficienti in termini di apprendimento e comportamenti di difficile gestione nei setting tradizionali d'aula, prevedendo l'utilizzo di metodi e oggetti di insegnamento in grado di valorizzare stili di apprendimento basati sul "learning by doing".	1				No



Cooperativa ORSO Destinatari Genitori degli allievi delle classi I. Finalità Il progetto si propone di: - fornire ai genitori strumenti utili per sostenere i propri figli nel percorso scolastico; - fornire conoscenze di base sull'adolescenza e le criticità ad essa connesse; - fornire strumenti utili alla riprogettazione del percorso formativo; - fornire informazioni orientative sul sistema scolastico e il mondo del lavoro; - creare un'occasione di scambio e confronto che favorisca la trasmissione di informazioni e strategie tra pari	1				No
'Ambiente e cultura. I saperi archeologici storici e naturalistici del territorio - Con il nuovo allestimento, il patrimonio archeologico del vecchio Museo 'Eusebio' viene integrato con i reperti provenienti dagli scavi effettuati negli ultimi 30 anni, che hanno permesso di sviluppare le conoscenze sulla preistoria e sulla città romana. Con questa struttura si intende organizzare un percorso di studio storico archeologico	1				No

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Adesione al partenariato del progetto	CNIC81900X ' IC LA MORRA '	4365/IV-5	26/10/2016	Sì

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
BE STREET	€ 6.482,00
QUALE SPORT FA PER TE	€ 5.082,00
LABORATORIO DIDATTICO – ARTIGIANATO DIGITALE E AUTOMAZIONE	€ 6.482,00



DIVENTA ARCHEOLOGO	€ 5.082,00
PAPA' Vieni con noi	€ 5.082,00
CODING: provaci anche tu	€ 5.082,00
LI.TU.CRE. Libera la TUa CREatività	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 38.374,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico
Titolo: BE STREET

Dettagli modulo

Titolo modulo	BE STREET
Descrizione modulo	<p>Destinatari Allievi delle classi del biennio Superiori.</p> <p>Finalità Il progetto si propone di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - fornire ai ragazzi strumenti utili per comprendere a fondo le proprie capacità; - rafforzare l'autostima di se stessi individuando e raggiungendo piccoli obiettivi prefissati ; - stimolare un desiderio di conoscenza e cultura attraverso l'apprendimento di Discipline e Culture di Strada legate alla Cultura Hip Hop; - creare un'occasione di scambio e confronto che favorisca la trasmissione di informazioni e strategie tra i componenti del progetto ; - mostrare un modo alternativo di vivere gli spazi urbani, non solo come punto di ritrovo senza alcuna finalità ma come luogo di crescita sociale, scambio di idee e confronto attraverso il mezzo dell'espressione artistica di Strada; <p>Contenuti Nel passaggio dalla scuola media inferiore a quella superiore cambiano molte cose tra cui il confronto e il rapporto sociale di gruppo. Nello stesso plesso scolastico si ritrovano alunni con differenza di età molto ampia, dai ragazzi/e di 18/19 anni già patentati e simbolo di una indipendenza sociale raggiunta, ai ragazzi/e 'novellini' dipendenti in toto dalla famiglia. Questo confronto avviene solitamente nei momenti di incontro al di fuori del panorama scolastico, per le vie del centro e le piazze</p>



della città, dove i ragazzi si ritrovano subito dopo la fine delle lezioni e può creare un forte disagio psicologico, scoraggiando e demotivando gli alunni che frequentano il 1°anno.

Grazie all'apprendimento di attuali discipline di strada, che appartengono alla nostra era, frutto di una mutazione del panorama urbano, come la Danza Hip Hop "Breakdance", Skateboard, Rap, DJ, Capoeira e Parkour, attività che si possono praticare in strada, il giovane può intraprendere un percorso di sicurezza e autostima interiore iniziando a vedere la strada, la piazza come un luogo dove può esprimere se stesso, senza temere il giudizio altrui.

La motivazione allo studio

Tutte queste discipline hanno una ricca storia legata a momenti storici importanti e sono il frutto di giovani in cerca di riscatto sociale, giovani che hanno saputo usare il disagio emotivo, sociale come fonte d'energia e motivazione per individuare il proprio io e stimolare così un percorso di crescita personale in stretto legame con un continuo apprendimento di cultura.

Lo studio della tecnica per apprendere queste discipline prevede anche un percorso di formazione sulla storia di questi movimenti culturali che, a differenza degli sport tradizionali, hanno un racconto che tocca molte delle materie scolastiche come: Economia, matematica, lingue, storia, geografia, architettura e design, scienze motorie, elettronica, fisica.

Metodologia di lavoro

Il modulo formativo adotta perlopiù modalità di lavoro dinamiche e interattive che prevedono il coinvolgimento diretto dei ragazzi/e, attraverso l'attività fisica, l'ausilio della musica, slides e contributi video volti a stimolare una coordinazione motoria in armonia con lo spazio circostante, ponendo le capacità motorie del singolo in relazione con quelle del gruppo.

Data inizio prevista	12/06/2017
Data fine prevista	14/07/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	CNTD01901A
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30



Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Campo scuola
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: BE STREET

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	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: QUALE SPORT FA PER TE

Dettagli modulo

Titolo modulo	QUALE SPORT FA PER TE
----------------------	-----------------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Da sempre è risaputo che fare sport è forse il modo migliore per stare bene, sia fisicamente che psicologicamente. Una buona e continua attività fisica aiuta il corpo umano nel periodo della crescita e in quello successivo. Praticare sport a livello amatoriale significa in alcuni casi allenarsi in maniera superficiale e a volte discontinua. Durante la prestazione si vuole ottenere il massimo risultato, e tutto questo può portare, soprattutto in età adulta, a problematiche importanti come traumi, fratture, infiammazioni. Bisogna quindi fare le cose con calma, senza esagerare e senza strafare. Molto spesso chi pratica sport a livello amatoriale non ha un passato sportivo importante, quindi per evitare qualsiasi genere di problematica bisogna avere un approccio graduale.</p> <p>Da tutto questo si può dedurre che per quanto riguarda le articolazioni, si possono verificare situazioni più o meno gravi. Troppe volte esse vengono sollecitate e il troppo "lavoro" o il "lavoro" fatto male non le aiuta. La soluzione al problema è imparare a conoscere nel migliore dei modi il nostro corpo, saperlo "ascoltare", e saper prevenire qualsiasi tipo di patologia attraverso il giusto riposo ed esercitazioni leggere, semplici e mirate, oltre ad avere un giusto stile di vita, anche dal punto di vista alimentare. Questo corso punta a gestire lo sport agonistico a livello amatoriale.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/02/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>26/05/2017</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Educazione motoria; sport; gioco didattico</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>CNTD01901A</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>
<p>Distribuzione ore per modalità didattica</p>	<p>30 - Lezioni addizionali a piccoli gruppi</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: QUALE SPORT FA PER TE

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali
Titolo: LABORATORIO DIDATTICO – ARTIGIANATO DIGITALE E AUTOMAZIONE

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	LABORATORIO DIDATTICO – ARTIGIANATO DIGITALE E AUTOMAZIONE



<p>Descrizione modulo</p>	<p>LABORATORIO DIDATTICO – ARTIGIANATO DIGITALE E AUTOMAZIONE</p> <p>Il Laboratorio didattico si pone la finalità di prevenire e contrastare la dispersione scolastica e favorire il successo formativo, perseguendo obiettivi di rimotivazione verso l'esperienza scolastica e sviluppo dell'autostima. Il laboratorio si rivolge agli allievi che presentano risultati insufficienti in termini di apprendimento e comportamenti di difficile gestione nei setting tradizionali d'aula, prevedendo l'utilizzo di metodi e oggetti di insegnamento in grado di valorizzare stili di apprendimento basati sul "learning by doing". Le attività fanno leva sulla didattica laboratoriale, offrendo ai ragazzi la possibilità di sperimentare attività di tipo tecnico-pratico, con particolare riferimento all'ideazione, progettazione e realizzazione di semplici oggetti con l'utilizzo della stampa 3D, alla produzione di semplici progetti di automazione. Il laboratorio prevede le seguenti risorse: un formatore tecnico di APRO Formazione, un Tutor scolastico, software di programmazione (PLC), software di progettazione (CAD 2D/3D), robot, stampante 3D. La metodologia si basa, oltre che sulle esercitazioni pratiche, sull'adozione di metodologie di tutorship finalizzate alla relazione di aiuto, al rinforzo motivazionale, al ricorso a continui feedback e stimoli positivi e puntando da ultimo sulla possibilità di valorizzare e presentare i prodotti realizzati dai ragazzi nell'ambito di spazi ed eventi all'interno delle scuole e sul territorio.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>03/07/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>14/07/2017</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>
<p>Distribuzione ore per modalità didattica</p>	<p>30 - Laboratori con produzione di lavori individuali</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 con esiti scolastici positivi e problemi relazionali
Allievi bisognosi di azioni di orientamento

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: LABORATORIO DIDATTICO – ARTIGIANATO DIGITALE E AUTOMAZIONE

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	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali
Titolo: DIVENTA ARCHEOLOGO

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	DIVENTA ARCHEOLOGO



Descrizione modulo

Caratteristiche del progetto

Il territorio albese è caratterizzato da una storia geologica affascinante originatasi dai sedimenti dei mari del Pliocene e del Miocene che hanno dato origine alle colline delle Langhe e del Roero, oggi divenute Patrimonio dell'Unesco. Anche dal punto di vista archeologico il territorio è estremamente significativo: la città infatti, situata in corrispondenza del convergere del torrente Cherasca nel fiume Tanaro, ebbe i suoi primi insediamenti abitativi ai tempi del Neolitico antico, cioè circa dal 6000 a.C., nella sua zona più meridionale, mentre quella corrispondente all'attuale centro storico fu abitata dal periodo romano con Alba Pompeia e, a continuità insediativa, nel medioevo, sia nell'alto medioevo che in epoca comunale. La complessità della storia del luogo si ritrova laddove si vanno a effettuare degli scavi a scopri edilizi, per esempio. Nell'area urbana sono stati rinvenuti moltissimi reperti di epoca preistorica, romana e medievale. Una serie di siti particolarmente significativi per i resti riemersi sono divenuti tappe del progetto "Alba Sotterranea: viaggio al centro della città" nato nel 2011, un tour guidato da un archeologo che illustra tre tra le oltre trenta tappe del percorso, permettendo ai visitatori di scoprire i resti conservati nel "ventre" della città, progetto che ha ricevuto il patrocinio del Ministero per i Beni e le Attività Culturali e del Turismo. Questi temi sono molto più vicini a noi di quanto sembri, soprattutto agli studenti dell'Istituto con indirizzo geometri, che per il loro lavoro avranno a che fare in futuro con gli scavi per la realizzazione di nuovi edifici durante i quali potranno emergere reperti antichi, ma che comunque coinvolgono tutti, dal momento che riguardano la nostra storia. Ambiente e Cultura nasce nel 2010 con lo scopo principale di diffondere la conoscenza del nostro territorio e della sua storia. Dal 2011 è affidataria dei servizi aggiuntivi del Museo civico "F. Eusebio" di Alba e questo le ha permesso di sviluppare attività e progetti che vedono la cultura protagonista. In questa direzione si muovono le attività proposte al pubblico, prima fra tutte "Alba Sotterranea". L'associazione è poi promotrice del progetto "I guardiani del Tanaro", nato dalla necessità di preservare e custodire, attraverso il monitoraggio e la geolocalizzazione, un'area ricchissima



quanto fragilissima come quella dell'ambiente fluviale e dalla volontà di rispondere all'interesse generato dai ritrovamenti paleontologici del Mastodonte di Verduno e della Balenottera di Alba. L'associazione inoltre progetta e realizza mostre e allestimenti temporanei e permanenti, propone numerosi eventi legati a tematiche specifiche per adulti, bambini e ragazzi, cura le attività didattiche del Museo civico "F. Eusebio" e collabora per le attività anche con altri enti del territorio. Le attività rivolte ai ragazzi si caratterizzano per la combinazione che abbina le visite guidate, (generali o selettive) ai singoli luoghi visitabili a laboratori creativi o sperimentazioni pratiche, talvolta consistono in lezioni di approfondimento, oppure in escursioni a carattere sia storico-archeologico che naturalistico o letterario. Il modulo del progetto è formato da lezioni teoriche o visite guidate a valenza introduttiva e generale e da attività pratiche (laboratori, uscite, simulazioni di scavi, ecc.) opportunamente studiate.

Finalità.

Il Progetto si propone di :

Diffondere la conoscenza del territorio presso i giovani attraverso attività coinvolgenti

Contenuti

- Conoscenza del territorio,
- Conoscenza delle problematiche,
- Conoscenza del lavoro dell'archeologo,
- Conoscenza delle norme legislative,
- Applicazione delle conoscenze acquisite nel proprio contesto di riferimento, collegamento tra i contenuti scientifici e le materie caratterizzanti degli allievi, in particolare geometri.

Dettaglio del percorso didattico:

- Lezione multimediale ed escursione al percorso archeologico cittadino;
- Mini-simulazione fedele di uno scavo archeologico e sperimentazione pratica di disegno con profilometro e calibro;
- Simulazione di scavo e documentazione archeologica dalla preistoria all'alto medioevo;
- Visita e lezione di approfondimento sulla collezione di antropologia fisica del Museo "F. Eusebio" con sperimentazione pratica di indagine sui principali indicatori di età, sesso, particolarità biologiche;
- approfondimento sulle tipologie di sepoltura ritrovate negli scavi archeologici.

Data inizio prevista

01/03/2017

Data fine prevista

26/05/2017



Tipo Modulo	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali
Sedi dove è previsto il modulo	CNTD01901A
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	5 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 10 - Partecipazione a manifestazioni/eventi 15 - Visite di scoperta e osservazione del territorio
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 Allievi bisognosi di azioni di orientamento

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: DIVENTA ARCHEOLOGO

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Modulo formativo per i genitori
Titolo: PAPA' Vieni con noi

Dettagli modulo

Titolo modulo	PAPA' Vieni con noi
----------------------	---------------------



Descrizione modulo

Destinatari

Genitori degli allievi delle classi I.

Finalità

Il progetto si propone di:

- fornire ai genitori strumenti utili per sostenere i propri figli nel percorso scolastico;
- fornire conoscenze di base sull'adolescenza e le criticità ad essa connesse;
- fornire strumenti utili alla riprogettazione del percorso formativo;
- fornire informazioni orientative sul sistema scolastico e il mondo del lavoro;
- creare un'occasione di scambio e confronto che favorisca la trasmissione di informazioni e strategie tra pari

Contenuti

L'adolescenza

L'ingresso nella scuola superiore sancisce il passaggio dalla preadolescenza all'adolescenza, vera e propria; questa fase (l'adolescenza), si caratterizza come un progressivo "mettere ordine" in una situazione personale sovente intricata e confusa, favorito dal maturare di certe capacità di analisi delle situazioni e di introspezione. Il passaggio dalla scuola media inferiore alla superiore implica dunque, a vari livelli, una riorganizzazione e costruzione dell'identità del ragazzo, in un periodo in cui è in costante oscillazione tra la necessità di diventare grandi e il desiderio di continuare a rifugiarsi nelle comodità tipiche dell'infanzia.

Il pensare al futuro, rappresentato nel medio e breve termine dalla scelta della scuola superiore, costituisce una spinta obbligata verso il processo di separazione ed individuazione, con l'intensità di emozioni che comporta (speranze, aspettative, ansia, l'affronto dello sconosciuto).

Il lavoro che l'adolescente deve compiere sulla scelta richiama il più ampio lavoro per diventare grandi, che è quello di separarsi ed individuarsi, e quindi di definirsi.

La finalità del lavoro con i genitori è quella di comprendere lo sviluppo e i cambiamenti dell'adolescente per poter meglio interagire con lui, come genitori. L'adolescenza è una tappa congiunta non riguarda solo il figlio, ma investe tutto il sistema familiare.

LA MOTIVAZIONE ALLO STUDIO

Qual è il ruolo del genitore nel sostenere la



motivazione allo studio?

Quali elementi pratici può mettere in atto per aiutare il proprio figlio?

La motivazione è strettamente soggettiva e determina l'atteggiamento e le modalità con cui ci si approccia e si agisce nei diversi contesti della propria vita.

Stessi obiettivi assumono valore diverso a seconda del momento che viviamo, in relazione all'età, all'interesse e al contesto sociale; la motivazione non è innata, si coltiva, è educabile e si sviluppa nello studente; ha bisogno di tempo per crescere, svilupparsi e portare frutto. Coinvolge la dimensione emotiva ed affettiva: è necessario capire se una cosa interessa, quanto e perché; solo l'ascolto dei propri bisogni ed interessi può far crescere la motivazione, prerequisito fondamentale per l'apprendimento. A tale proposito, ecco perché osserviamo che ragazzi con uguali potenzialità/capacità a scuola possono avere risultati molto diversi. Ecco perché nel tempo a scuola la stessa persona può avere risultati diversi. Il significato che lo studio/l'andare a scuola ha per ciascuno, determina i risultati scolastici e il vissuto emotivo collegato alla scuola che ognuno sperimenta.

IL RUOLO DELLA FAMIGLIA SULLO SVILUPPO PERSONALE

Il ruolo che i genitori possono esercitare sullo sviluppo professionale dei figli è molto importante e ormai da tutti riconosciuto: esiste una correlazione positiva tra famiglia di appartenenza, successo scolastico e scelta professionale dei figli.

L'appartenenza ad una determinata classe sociale determina l'atteggiamento nei confronti dell'istruzione, le aspirazioni professionali, l'effettiva realizzazione di progetti educativi a lungo termine, la visione del mondo ed il valore che viene attribuito al lavoro: è quindi fondamentale per i genitori essere consapevoli della propria posizione rispetto a temi quali il valore del lavoro, dell'istruzione e dell'impegno necessario per raggiungere certi obiettivi, in modo da poter essere un sostegno per i figli.

Le ricerche indicano anche che una relazione positiva genitori-figli influenza i livelli di benessere e di salute percepiti, le credenze di efficacia, il rendimento scolastico e si associa a minori livelli di ansia e depressione.

Lo sviluppo professionale dei figli è influenzato dalla famiglia su due direttrici: una riguarda le opportunità formative,



	<p>educative e finanziarie e i modelli di ruolo; l'altra riguarda l'acquisizione dei processi e delle abilità dinamico-relazionali. L'incoraggiamento genitoriale ha un effetto diretto sulle credenze di efficacia, sulle aspettative di risultato e sull'interesse per professioni tecnico-scientifiche nei giovani. Quali atteggiamenti è utile avere in famiglia per favorire il successo scolastico? Come è possibile mettere in pratica piccole accortezze per stimolare i figli all'impegno che lo studio richiede? Analisi del sistema scolastico e il mondo del lavoro Informazioni orientative sul sistema scolastico per favorire quelle situazioni che richiedono una riprogettazione del percorso formativo con un passaggio ad altra scuola. Una panoramica sul mondo del lavoro attuale e gli scenari futuri può contribuire ad aiutare i genitori a immaginare possibilità ed obiettivi non ancora esplorati con una ricaduta sulla motivazione sia degli stessi che dei figli.</p> <p>Metodologia di lavoro Il modulo formativo adotta perlopiù modalità di lavoro dinamiche e interattive che prevedono il coinvolgimento attivo dei genitori, con l'ausilio di slides e contributi video. Ad integrazione, esercitazioni pratiche in piccolo gruppo (brevi simulazioni di situazioni e problem solving), momenti di confronto in piccoli gruppi, adatti a stimolare il dialogo e lo scambio di vissuti emotivi e strategie operative.</p>
Data inizio prevista	01/02/2017
Data fine prevista	26/05/2017
Tipo Modulo	Modulo formativo per i genitori
Sedi dove è previsto il modulo	CNTD01901A
Numero destinatari	20 Famiglie/genitori allievi
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Lezioni /seminari tenuti da esperti
Target	

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PAPA' Vieni con noi

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alun	Importo voce
------------	---------------	------------------	-----------------	----------	-----------	--------------



					ni	
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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento delle competenze di base

Titolo: CODING: provaci anche tu

Dettagli modulo

Titolo modulo	CODING: provaci anche tu



Descrizione modulo

Questo corso è ambizioso e semplicissimo. Ha l'obiettivo di aiutare ad introdurre il pensiero computazionale attraverso il coding, usando solo attività intuitive e divertenti da proporre direttamente agli alunni.

L'intento è di finalizzare le competenze di base logico matematiche.

Quando affrontiamo un problema o abbiamo un'idea, spesso intuiamo la soluzione ma non siamo in grado di formularla in modo operativo per metterla in pratica. Il pensiero computazionale è proprio questo, la capacità di immaginare e descrivere un procedimento costruttivo che porti alla soluzione. Come imparare a parlare ci aiuta a formulare pensieri complessi, così il pensiero computazionale ci offre strumenti ulteriori a supporto della fantasia e della creatività.

Il coding dà ai ragazzi una forma mentis che permette loro di affrontare problemi complessi anche quando saranno più grandi e non è solo per informatici e programmatori, ma un approccio inedito ai problemi e alla loro soluzione.

Lo scopo è quello di introdurre in modo intuitivo e ludico i concetti base della programmazione per sviluppare il pensiero computazionale. In particolare, il corso introdurrà i seguenti concetti:

- oggetti programmabili;
- algoritmo;
- programmazione visuale a blocchi;
- esecuzione di sequenze di istruzioni elementari;
- esecuzione ripetuta di istruzioni;
- esecuzione condizionata di istruzioni;
- definizione e uso di procedure;
- definizione e uso di variabili e parametri;
- verifica e correzione del codice;
- riuso del codice;
- programmazione grafica: utilizzo di scratch;
- programmazione strutturata: utilizzo di app inventor.

Data inizio prevista	01/02/2017
Data fine prevista	30/04/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	CNTD01901A
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30



Distribuzione ore per modalità didattica	20 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 10 - Laboratori con produzione di lavori individuali
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: CODING: provaci anche tu

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento delle competenze di base

Titolo: LI.TU.CRE. Libera la TUa CREatività

Dettagli modulo

Titolo modulo	LI.TU.CRE. Libera la TUa CREatività
Descrizione modulo	Potenziamento delle competenze di base Potenziamento della lingua straniera Il progetto è aperto a tutti gli alunni dell'istituto che sanno disegnare bene a mano libera o hanno una sviluppata fantasia/creatività, in crisi con il piano di studio, che non si riconoscono nella scelta che hanno effettuato. Presupposto fondamentale è che questi allievi siano naturalmente predisposti ai disegni o schizzi (anche murali), eseguiti



a mano libera, che siano creativi in campi tecnico o umanistico, oppure che abbiano una notevole manualità.

Caratteristiche del laboratorio:

29+1 PC

10 tavolette grafiche

1 stampante 3d

2 penne-stampante 3d

I software:

Prodotti dell'AUTODESK

Prodotti dell'ADOBE

Programma di slicing

Descrizione modulo

L'obiettivo del corso LI-TU-CRE è fornire all'allievo competenze operative tali per cui possa creare e sviluppare loghi, packaging, immagine aziendale coordinata, tradurre messaggi pubblicitari con grafica accattivante, creare brochure, locandine, packaging, depliant, manifesti, riviste, e tutti quegli elementi grafici e non (gadget) che fanno parte del marketing e della comunicazione digitale di ultima generazione, quali newsletter, e-book, grafica animata.

Il risultato potrebbe anche concludersi (a secondo dell'oggetto della pubblicità) nella stampa/creazione 3D dell'oggetto del corso.

Bisognerebbe creare dei gruppi tenendo conto delle caratteristiche comuni.

In base a questo libera la TUa CREatività è un modulo con il seguente percorso formativo:

acquisizione di competenze di base su come nasce una pubblicità, quali tipi, come si crea l'idea (BRAINSTORMING-(legato ad un tema));

Screature delle idee con successiva scelta dell'idea vincente;

acquisizione di competenze sul software ADOBE PHOTOSHOP;

acquisizione di competenze sulla creazione di uno storyboard – disegno/schizzi manuali;

acquisizione di competenze di base di tipo linguistico in italiano o inglese per la creazione di uno storyboard;

creazione di uno storyboard a mano libera; verifica sia grafica che dal punto di vista grammaticale dello storyboard;

inserimento sul computer dello storyboard; stampa dello storyboard.

Parallelamente un gruppo si dedicherà al progetto dei gadget con programmi vettoriali o a mano.

Realizzazione dei progetti/manufatti (questi eventualmente con la stampa 3D).



Data inizio prevista	01/03/2017
Data fine prevista	26/05/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	CNTD01901A
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	20 - Laboratori con produzione di lavori individuali 10 - Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione
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: LI.TU.CRE. Libera la TUa CREatività

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €



Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 18494)
Importo totale richiesto	€ 38.374,00
Massimale avviso	€ 40.000,00
Num. Delibera collegio docenti	10
Data Delibera collegio docenti	25/10/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	26
Data Delibera consiglio d'istituto	25/10/2016
Data e ora inoltro	11/11/2016 12:45:31

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>BE STREET</u>	€ 6.482,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>QUALE SPORT FA PER TE</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali: <u>LABORATORIO DIDATTICO – ARTIGIANATO DIGITALE E AUTOMAZIONE</u>	€ 6.482,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali: <u>DIVENTA ARCHEOLOGO</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Modulo formativo per i genitori: <u>PAPA' Vieni con noi</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>CODING: provaci anche tu</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>LI.TU.CRE. Libera la TUa CREatività</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "O.A.S.I - Organizzazione ed Aiuto agli Studenti In difficoltà"	€ 38.374,00	
	TOTALE PIANO	€ 38.374,00	€ 40.000,00