



## Candidatura N. 993400 2999 del 13/03/2017 - FSE - Orientamento formativo e ri- orientamento

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	I.C. GIOVANNI XXIII
<b>Codice meccanografico</b>	TAIC865007
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	PIAZZA SAN FRANCESCO DA PAOLA,3
<b>Provincia</b>	TA
<b>Comune</b>	Martina Franca
<b>CAP</b>	74015
<b>Telefono</b>	0804306778
<b>E-mail</b>	TAIC865007@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.scuolagiovanni23.gov.it
<b>Numero alunni</b>	894
<b>Plessi</b>	TAAA865014 - MATERNA S. ELIGIO TAAA865025 - SCUOLA MATERNA MARINOSCI TAEE865019 - GIOVANNI XXIII TAMM865018 - I.C. GIOVANNI XXIII



## 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
10.1.6 Azioni di orientamento	10.1.6A Azioni di orientamento	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE	Prendere decisioni consapevoli in materia di istruzione, formazione, occupazione Superare i tradizionali stereotipi che caratterizzano le scelte educative e professionali degli studenti e delle studentesse Documentazione dei percorsi/attività per la replicabilità



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 993400 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.1.6A Azioni di orientamento

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Orientamento per il primo ciclo	LET US HELP WITH STEM ! - (1°ANNO)	€ 4.482,00
Orientamento per il primo ciclo	LET US HELP WITH STEM ! - (2°ANNO)	€ 4.482,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 8.964,00</b>

## Articolazione della candidatura

### 10.1.6 - Azioni di orientamento

#### 10.1.6A - Azioni di orientamento

##### Sezione: Progetto

#### Progetto: Da grande voglio lavorare con le STEM...per migliorare il mondo!

<b>Descrizione progetto</b>	<p>Il progetto ha come obiettivo l'avvicinamento degli studenti, in particolare le studentesse, alle discipline STEM, attraverso l'utilizzo di tecnologie inclusive, costruendo un ambiente ricco di stimoli fortemente etico e sociali.</p> <p>L'obiettivo è realizzare laboratori, di durata biennale, dove al centro sono poste le STEM in tutte le sue forme, ma con una forte motivazione etica e sociale. Se chiediamo ad un medico perchè ha scelto la sua professione, è molto probabile che ci risponderà che da piccolo voleva migliorare la vita delle persone e guarirle dalle malattie. Riteniamo che solo fornendo stimoli forti, problemi e soluzioni, spesso risolvibili grazie a discipline scientifiche, gli studenti giovani possono essere invogliati a scegliere più consapevolmente il proprio percorso di studio e il futuro lavoro. Un approccio etico e sociale (ad esempio realizzare ausili per diversabili) avvicinerrebbe, secondo il nostro punto di vista, anche le studentesse, che non vedrebbero così nelle STEM delle discipline aride, fredde, tecniche. Gli studenti e le studentesse saranno coinvolti in attività di gruppo e nella produzione di semplici artefatti fisici e virtuali con l'utilizzo anche della stampante 3D. Il pensiero computazionale diventa visione per la realizzazione di videogiochi e app utili per l'apprendimento, soprattutto di alunni con bisogni educativi speciali. I robot diventano degli strumenti di social learning ed integrazione.</p>
-----------------------------	--

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

#### Contesto di riferimento

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

La realtà dell'Istituto è legata ad una situazione problematica socio-culturale ed economica del paese, poiché, l'Istituto pur situato nella zona centrale del Comune di Martina Franca, accoglie una popolazione scolastica di 128 alunni di Scuola Secondaria di 1° grado su un totale di 890 alunni (scuola dell'infanzia-scuola primaria-scuola secondaria di 1° grado), provenienti da quartieri che presentano realtà disomogenee: area del Centro Storico, i cui residenti sono caratterizzati da un medio tasso di disoccupazione e sottoccupazione e da un grado di cultura di base medio-basso; area di dei quartieri "Paolotti"- "Sant'Eligio"- "S. Michele" presenta problemi di emarginazione rilevanti. Il quartiere periferico accoglie famiglie di emigrati prevalentemente di nazionalità diverse ed è contrassegnato da evidenti caratteristiche di deprivazione socio-ambientale e devianza giovanile per scarsa dotazione di servizi sociali, scarsa accessibilità e scarsa integrazione sociale. L'area è occupata da famiglie con situazioni lavorative che si realizzano nel tarantino e/o in aziende di confezioni con orari difficili per la gestione familiare, presentano problemi sia di aggregazione socio-affettiva che di crescita culturale.



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)

## Obiettivi del progetto

Indicare quali sono gli obiettivi perseguiti dal progetto con riferimenti al PON "Per la scuola" 2014-2020.

-maturare la capacità di prendere decisioni per scegliere in modo autonomo il proprio futuro; -conoscere gli aspetti più importanti del mondo del lavoro, le professioni e i mestieri; -potenziare nell'alunno la consapevolezza di se', sviluppare atteggiamenti metacognitivi (metodo di studio, motivazione, autovalutazione, competenze disposizionali); -educare al lavoro come espressione e valorizzazione di se'; -favorire un'informazione corretta e completa del sistema istruzione-formazione professionale superiore; -conoscere l'offerta formativa del proprio territorio; -sostenere una scelta scolastica coerente e consapevole; -imparare a superare lo stereotipo di genere secondo cui le discipline scientifiche e i conseguenti risultati nel mondo scientifico siano esclusivo appannaggio del mondo maschile; -potenziare la capacità di lavorare in gruppo, migliorando le competenze comunicative interpersonali e quelle collaborative e cooperative; -svolgere progetti e risolvere problemi in modo collaborativo; -avvicinare gli studenti al mondo della ricerca; -abitarli al metodo sperimentale; -migliorare in generale le competenze nell'area STEAM; -promuovere un atteggiamento attivo (la scienza è soprattutto curiosità!) basato sull'osservazione e sulla scoperta e orientato al raggiungimento di una crescente riflessione, consapevolezza e autovalutazione dei propri processi.

## 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.

Specificare se è prevista la partecipazione dei genitori dei destinatari e con quali finalità.

Il progetto sarà destinato agli alunni, studenti e **studentesse (60% dei partecipanti ad ogni modulo)** delle classi seconde della Scuola Secondaria di 1°grado per l'anno scolastico 2017-2018 e per le classi terze della Scuola Secondaria di 1°grado per l'anno scolastico 2018-2019. Ne consegue che gli alunni che parteciperanno al progetto nel corso dell'anno scolastico 2017-2018 saranno i medesimi partecipanti nel successivo anno, in modo da poter dare continuità al progetto e rendere possibile un raggiungimento proficuo degli obiettivi prefissati.

La scelta dei destinatari è da ricercarsi nel fatto che, in seguito a monitoraggi e auto-valutazioni relative al Progetto Orientamento svolto ogni anno dal nostro istituto, si è rilevato che le attività orientative svolte in pochi mesi e per un solo anno, non sono sufficienti per supportare gli alunni in una scelta così determinante per il loro futuro.

Le famiglie saranno coinvolte nella parte conclusiva del progetto e nello specifico nella fase di rendicontazione e socializzazione del percorso realizzato nei laboratori e dei prodotti ottenuti.

### **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, di sabato, nel periodo estivo.

E' consolidata da anni la prassi dell' organizzazione delle attività di potenziamento, recupero delle competenze, implementazione delle ICT e della cittadinanza attiva in ore aggiuntive. L'Istituto garantisce il servizio di vigilanza, igiene e l'utilizzo dei laboratori con la presenza dei collaboratori scolastici affidati ai progetti. Ulteriore spazio è progettato per le visite sul territorio che occupano tempo oltre l'orario scolastico. Il Piano prevede che gli alunni effettuino in orario aggiuntivo due rientri settimanali in orario pomeridiano tra le ore 15.00 e le 19.00 con attività di laboratoriali a forte vocazione STEM. La sede è aperta, da anni, sul territorio con convenzioni specifiche (Accademia Musicale Maditerranea- Cre @ttiva-Università dell'età libera- Società sportive- Convenzione in alternanza scuola –lavoro con istituti tecnici superiori – Certipass- Accentò- Itria scacchi). La rete attivata con le scuole presenti sul territorio (I.C. Marconi- IISS Da Vinci) permetterà l'uso di laboratori attrezzati specifici in quanto nell'IISS Da Vinci sono presenti laboratori informatici- spazi lavoro attrezzati.

### **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, ecc...).

L' I.C. Giovanni XXIII (1°ciclo) ha definito un accordo di rete di scopo con altri tre istituti presenti sul territorio di Martina Franca. La rete è così composta:

-I.C. MARCONI (1°ciclo), scuola capofila

-I.C. GIOVANNI XXIII (1°ciclo)

-I.I.S.S. LEONARDO DA VINCI

Le scuole metteranno a disposizione professionalità-laboratori e strutture utili alla finalità del progetto. Inoltre, saranno previsti laboratori tra pari appartenenti ai due cicli di scuola differenti (1° e 2° ciclo). L'accordo ha lo scopo di soddisfare il comune interesse teso alla progettazione di percorsi orientativi di qualità.

-A partire dall'a.s. 2016/2017 il nostro istituto ha effettuato un contratto di affiliazione con ASNOR-Associazione Nazionale Orientatori e in relazione al bando in questione (Asse I-Istruzione-Fondo Sociale Europeo (FSE)-Obiettivo Specifico 10.1-Azione 10.1.6.).

-In relazione al bando in questione (Asse I-Istruzione-Fondo Sociale Europeo (FSE)-Obiettivo Specifico 10.1-Azione 10.1.6.) è stata stipulata una manifestazione di intenti con l'associazione culturale TRE RUOTE EBBRO di Locorotondo.

Il nostro istituto è stato destinatario dei Fondi relativi all'Avviso pubblico da parte delle istituzioni scolastiche di 'ATELIER CREATIVI' nell'ambito del PNSD in rete con l'I.I.S.S. LEONARDO DA VINCI di Martina Franca.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

## 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; quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio ( ad es. numero di studenti coinvolti; numero di famiglie coinvolte, ecc.).

L'intera progettualità pensata è adatta ad una didattica "hands-on", in cui il collegamento mano-cervello-pensiero è al centro delle attività. Si provvederà alla costruzione di un ambiente di lavoro che sia: - attivo: caratterizzato da un coinvolgimento emozionale motivante e quindi maggiormente capace di generare conoscenze profonde e durature mediante l'utilizzo di peer tutoring; - contestuale: non astratto, strettamente legato alle condizioni laboratoriali concrete (in questo senso, il laboratorio di microrobotica si caratterizza per una stretta adesione alle situazioni reali, con tutte le loro variabili); - costruttivo: i ragazzi saranno incoraggiati a formulare ipotesi (problem solving, debate), partendo dalle proprie pre-conoscenze e dai risultati delle attività laboratoriali, a verificarle in piccoli gruppi nel corso delle diverse sessioni di lavoro e a documentarle. In questo modo verrà stimolata la loro capacità di esplorare e di diventare attivi co-costruttori di conoscenze, stabilendo anche autonomamente traguardi individuali, rafforzando la propria autostima, ottenendo soddisfazioni personali e divertendosi; - problematico: le attività dei ragazzi procederanno secondo il metodo del problem solving, collaborando tra pari (peer-tutoring).

## 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

Il nostro istituto è stato considerato vincitore nell'ambito del progetto ATELIER CREATIVI previsto nell'ambito del Piano Nazionale Scuola Digitale. La progettualità 'ATELIER CREATIVI' (PNSD) prevede la creazione di un ambiente di E-COMMERCE virtuale attraverso il quale gli alunni, a seconda del target di riferimento, possano pubblicizzare i loro artefatti manuali e digitali, frutto di curiosità, fantasia, creatività, manualità, gioco, confronto tra passato e presente, uso critico dei media con l'utilizzo delle nuove tecnologie in un contesto del tipo FAB LAB e cultura dei MAKER, realmente innovativo ed inclusivo, ispirato al PTOF d'ISTITUTO per il triennio 2015-2018. Gli alunni saranno aiutati a sapersi orientare tra i molti messaggi, spesso incoerenti e contraddittori, che li bombardano, a sapersi collocare con sicurezza nel 'proprio tempo e spazio', esercitando lo spirito di osservazione, canale privilegiato di tutti i saperi e capacità di scelta.

Il nostro istituto partecipa annualmente al concorso nazionale POLICULTURA, un progetto promosso dal Politecnico di Milano, al quale possono partecipare tutte le scuole, di ogni ordine e grado (dalla scuola dell'Infanzia alla scuola secondaria di 2° grado), con la creazione di una narrazione digitale che illustri un'attività didattica.

## 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.

Le strategie di coinvolgimento previste sono: -presentazione del progetto alle famiglie durante le assemblee di classe; -colloquio con le famiglie degli studenti e con gli studenti per i quali sono stati rilevati bisogni formativi. Il progetto verrà presentato come un momento altamente formativo e come un'opportunità di essere protagonisti attivi all'interno della comunità scolastica. Le caratteristiche stesse del progetto, dal taglio prettamente laboratoriale, operativo, sperimentale e creativo dovrebbero agire come leva per invogliare gli studenti a partecipare. Le strategie per l'inclusione che si pensa di adottare sono parte integrante del progetto stesso; il cooperative learning in primo luogo, così come possibili momenti di peer tutoring, ma anche l'attenzione alla valorizzazione delle intelligenze multiple: le varie fasi dei moduli propongono infatti diverse modalità di approccio ai saperi che vanno dal learning by doing, alla sperimentazione, alla creatività progettuale e digitale. Le esperienze collaborative, come quelle previste nel progetto, si allineano di fatto con i suggerimenti dell'inclusive education per cui, mentre si apprende, ci si assume la responsabilità di lavorare con e per i compagni.

## Promozione di una didattica attiva e laboratoriale

Indicare come il progetto intende promuovere una didattica attiva e laboratoriale e della collaborazione tra i diversi attori della comunità educante.

L'approccio pedagogico di riferimento alla base del progetto è quello del Costruzionismo: la costruzione della conoscenza è il risultato del 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.

I laboratori che si intendono realizzare saranno il 'luogo' in cui gli alunni faranno esperienza di fenomeni e di problemi matematici-scientifici-tecnologici significativi, collegati con la ricerca, con l'esperienza quotidiana, con il mondo del lavoro, in una prospettiva multi ed inter-disciplinare. La metodologia del LEARNING BY DOING (laboratori) prevede una progettualità condivisa, una partecipazione attiva, una produzione concreta e un lavoro cooperativo con l'utilizzo di strumenti, tradizionali e tecnologici, che sollecitano la creatività, la capacità di problem solving e lo sviluppo di competenze.





### **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.

Durante ogni modulo vi saranno momenti dedicati alla verifica degli apprendimenti tramite quiz posti in forma di gioco. Saranno inoltre predisposte delle rubriche valutative ed auto-valutative per ogni fase dei moduli stessi in modo da consentire ad allievi e tutor di monitorare gli apprendimenti e di prevedere forme di supporto in itinere. Una valutazione sarà data anche alla qualità complessiva dei prodotti realizzati. Importanti informazioni riguardo alle interazioni fra gli allievi e la loro attiva partecipazione nel gruppo saranno ricavate da griglie di osservazione che il tutor compilerà durante la realizzazione del progetto. Alla fine agli studenti partecipanti e alle loro famiglie sarà chiesto di compilare un questionario di gradimento e di efficacia per valutare sia il grado di soddisfazione che eventuali modificazioni nella rappresentazione soggettiva dell'istituzione scolastica. I risultati delle valutazioni saranno mostrati e discussi in Collegio Docenti e in Consiglio d'Istituto.

### **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.

Il progetto, le sue fasi, le metodologie utilizzate e i prodotti realizzati saranno disponibili sul sito della scuola e sui social collegati all'Istituto. Essi saranno inoltre pubblicati in altre piattaforme dedicate allo sviluppo e alla condivisione educativa, previa autorizzazione. La scuola rimarrà a disposizione per offrire eventuali altri dettagli e supporto a chi dovesse essere interessato a replicare il progetto. Lo stesso sarà presentato alle famiglie e alla cittadinanza in un evento aperto organizzato e gestito dai partecipanti. Per quanto riguarda la possibilità di sviluppi futuri si rimanda alla valutazione del Collegio docenti, anche se è indubbio che il nostro istituto coglierà questa occasione come sperimentazione di pratiche migliorative che potranno essere estese ad altri progetti anche all'interno del normale orario scolastico.

### **Promozione delle pari opportunità**

Descrivere con quali attività s'intende superare gli stereotipi di genere che caratterizzano le scelte professionali ed educative delle studentesse e degli studenti

In un mondo che sembra correre per il raggiungimento delle pari opportunità in tutti i campi, in particolare quello professionale, troppo spesso sentiamo ancora dire che le materie e le professioni scientifiche continuano a essere aree a dominanza maschile. Lo conferma anche il recente studio promosso dal Programma nazionale di ricerca PNR-60 Parità dei sessi, secondo cui, in Italia, ma non solo, vige ancora un divario di genere molto profondo nella scelta degli studi, della formazione e della carriera professionale da parte di uomini e donne. L'obiettivo del nostro progetto 'Da grande voglio lavorare con le STEM...per migliorare il mondo' è quello di avvicinare gli studenti, in particolare le studentesse, alle discipline STEM, attraverso l'utilizzo di tecnologie inclusive, costruendo un ambiente ricco di stimoli fortemente etico e sociali. Nello specifico, un approccio etico e sociale, avvicinerrebbe, nella nostra idea, anche le studentesse, che non vedrebbero così nelle STEM delle discipline aride, fredde, tecniche.

### **Durata biennale del progetto**

Descrivere come si intende sviluppare il progetto nel corso dei due anni previsti

Il progetto avrà una **durata biennale** e vedrà coinvolti gli alunni delle classi seconde della Scuola Secondaria di 1° grado per l'anno scolastico 2017-2018 e per le classi terze della Scuola Secondaria di 1° grado per l'anno scolastico 2018-2019. Ne consegue che gli alunni che parteciperanno al progetto nel corso dell'anno scolastico 2017-2018 saranno i medesimi partecipanti nel successivo anno, in modo da poter dare continuità al progetto e rendere possibile un raggiungimento proficuo degli obiettivi prefissati.

La scelta di sviluppare il progetto nell'arco di due anni è da ricercarsi nel fatto che, in seguito a monitoraggi e autovalutazioni relative al Progetto Orientamento svolto ogni anno dal nostro istituto, si è rilevato che le attività orientative svolte in pochi mesi e per un solo anno, non sono sufficienti per supportare gli alunni in una scelta così determinante per il loro futuro.



## 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
ANIMATORE DIGITALE	PAGINA 54	<a href="http://www.scuolagiovanni23.gov.it/scuola/wp-content/uploads/2017/04/Animatore-digitale.pdf">http://www.scuolagiovanni23.gov.it/scuola/wp-content/uploads/2017/04/Animatore-digitale.pdf</a>
CONTINUITA'-ORIENTAMENTO IN ENTRATA	PAGINA 15	<a href="http://www.scuolagiovanni23.gov.it/scuola/wp-content/uploads/2017/06/orientamento-in-entrata.pdf">http://www.scuolagiovanni23.gov.it/scuola/wp-content/uploads/2017/06/orientamento-in-entrata.pdf</a>
CONTINUITA'-ORIENTAMENTO IN USCITA	PAGINA 18	<a href="http://www.scuolagiovanni23.gov.it/scuola/wp-content/uploads/2017/06/Orientamento-in-uscita.pdf">http://www.scuolagiovanni23.gov.it/scuola/wp-content/uploads/2017/06/Orientamento-in-uscita.pdf</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All. allegato
MANIFESTAZIONE DI INTERESSE PROGETTO PON FSE AZIONE 10.1.6. ORIENTAMENTO FORMATIVO E RI-ORIENTAMENTO	1	IL TRE RUOTE EBBRO	Dichiarazione di intenti	0002432	08/06/2017	Sì

### Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	All. allegato
LETTERA DI INTENTI TRA ISTITUTI SCOLASTICI COINVOLTI NELL'AVVISO QUADRO SULLE AZIONI PON 'PER LA SCUOLA 2014-2020	TAIC86200Q 'A.R. CHIARELLI' MARTINA FRANCA TAIC86100X G. GRASSI TAIC86400B G. MARCONI - MARTINA FRANCA TAIC86300G I.C. AOSTA - MARTINA FRANCA TAIC865007 I.C. GIOVANNI XXIII TAIS03600B LEONARDO DA VINCI TAPC040009 LICEO STATALE 'TITO LIVIO' TAIS037007 MAJORANA	1632	22/04/2017	Sì
ACCORDO DI RETE (SCOPO) TRA 3 ISTITUTI PRESENTI SUL TERRITORIO MARTINESE	TAIC86400B G. MARCONI - MARTINA FRANCA TAIC865007 I.C. GIOVANNI XXIII TAIS03600B LEONARDO DA VINCI	0002420	08/06/2017	Sì

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

Settore	Elemento
---------	----------



## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
LET US HELP WITH STEM ! - (1°ANNO)	€ 4.482,00
LET US HELP WITH STEM ! - (2°ANNO)	€ 4.482,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 8.964,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

Modulo: Orientamento per il primo ciclo

Titolo: LET US HELP WITH STEM ! - (1°ANNO)

### Dettagli modulo

Titolo modulo	
LET US HELP WITH STEM ! - (1°ANNO)	



<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il progetto ha come obiettivo l'avvicinamento degli studenti, in particolare le studentesse, alle discipline STEM, attraverso l'utilizzo di tecnologie inclusive, costruendo un ambiente ricco di stimoli fortemente etico e sociali.</p> <p><b>OBIETTIVI DEL MODULO:</b> conoscere gli aspetti più importanti del mondo del lavoro, le professioni e i mestieri; educare al lavoro come espressione e valorizzazione di se'; favorire un'informazione corretta e completa del sistema istruzione-formazione professionale superiore; conoscere l'offerta formativa del proprio territorio; sostenere una scelta scolastica coerente e consapevole; potenziare la capacità di lavorare in gruppo, migliorando le competenze comunicative interpersonali e quelle collaborative e cooperative; imparare a superare lo stereotipo di genere secondo cui le discipline scientifiche e i conseguenti risultati nel mondo scientifico siano esclusivo appannaggio del mondo maschile; migliorare in generale le competenze nell'area STEAM.</p> <p><b>CONTENUTI:</b> Verranno realizzati laboratori di making, elettronica e robotica educativa, oltre di programmazione (coding). Gli studenti e le studentesse saranno coinvolti in attività di gruppo e nella produzione di semplici artefatti fisici e virtuali con l'utilizzo anche della stampante 3D. Il pensiero computazionale diventa mezzo per la realizzazione di videogiochi e app utili per l'apprendimento, soprattutto di alunni con bisogni educativi speciali. I robot diventano degli strumenti di social learning ed integrazione.</p> <p><b>PRINCIPALI METODOLOGIE:</b> didattica laboratoriale 'hands on'; peer tutoring; cooperative learning.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI:</b> maturare la capacità di prendere decisioni per scegliere in modo autonomo il proprio futuro; potenziare nell'alunno la consapevolezza di se', sviluppare atteggiamenti metacognitivi (metodo di studio, motivazione, autovalutazione, competenze disposizionali); migliorare in generale le competenze nell'area STEAM; avvicinamento delle studentesse al mondo scientifico e tecnologico, superando lo stereotipo di genere; promuovere un atteggiamento attivo (la scienza è soprattutto curiosità!) basato sull'osservazione e sulla scoperta e orientato al raggiungimento di una crescente riflessione, consapevolezza e autovalutazione dei propri processi.</p> <p><b>MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE:</b> la verifica degli apprendimenti sarà effettuata tramite quiz posti in forma di gioco. Saranno inoltre predisposte delle rubriche valutative ed auto-valutative per ogni fase dei moduli stessi in modo da consentire ad allievi e tutor di monitorare gli apprendimenti e di prevedere forme di supporto in itinere. Una valutazione sarà data anche alla qualità complessiva dei prodotti realizzati. Importanti informazioni riguardo alle interazioni fra gli allievi e la loro attiva partecipazione nel gruppo saranno ricavate da griglie di osservazione che il tutor compilerà durante la realizzazione del progetto.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	09/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	12/02/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Orientamento per il primo ciclo
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TAMM865018
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: LET US HELP WITH STEM ! - (1°ANNO)

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Base	Tutor Aggiuntivo	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €



Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.482,00 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Orientamento per il primo ciclo**

**Titolo: LET US HELP WITH STEM ! - (2° ANNO)**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	LET US HELP WITH STEM ! - (2° ANNO)
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il progetto ha come obiettivo l'avvicinamento degli studenti, in particolare le studentesse, alle discipline STEM, attraverso l'utilizzo di tecnologie inclusive, costruendo un ambiente ricco di stimoli fortemente etico e sociali.</p> <p><b>OBIETTIVI DEL MODULO:</b> conoscere gli aspetti più importanti del mondo del lavoro, le professioni e i mestieri; educare al lavoro come espressione e valorizzazione di se'; favorire un'informazione corretta e completa del sistema istruzione-formazione professionale superiore; conoscere l'offerta formativa del proprio territorio; sostenere una scelta scolastica coerente e consapevole; potenziare la capacità di lavorare in gruppo, migliorando le competenze comunicative interpersonali e quelle collaborative e cooperative; imparare a superare lo stereotipo di genere secondo cui le discipline scientifiche e i conseguenti risultati nel mondo scientifico siano esclusivo appannaggio del mondo maschile; migliorare in generale le competenze nell'area STEAM.</p> <p><b>CONTENUTI:</b> Verranno realizzati laboratori di making, elettronica e robotica educativa, oltre di programmazione (coding). Gli studenti e le studentesse saranno coinvolti in attività di gruppo e nella produzione di semplici artefatti fisici e virtuali con l'utilizzo anche della stampante 3D. Il pensiero computazionale diventa mezzo per la realizzazione di videogiochi e app utili per l'apprendimento, soprattutto di alunni con bisogni educativi speciali. I robot diventano degli strumenti di social learning ed integrazione.</p> <p><b>PRINCIPALI METODOLOGIE:</b> didattica laboratoriale 'hands on'; peer tutoring; cooperative learning.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI:</b> maturare la capacità di prendere decisioni per scegliere in modo autonomo il proprio futuro; potenziare nell'alunno la consapevolezza di se', sviluppare atteggiamenti metacognitivi (metodo di studio, motivazione, autovalutazione, competenze disposizionali); migliorare in generale le competenze nell'area STEAM; avvicinamento delle studentesse al mondo scientifico e tecnologico, superando lo stereotipo di genere; promuovere un atteggiamento attivo (la scienza è soprattutto curiosità!) basato sull'osservazione e sulla scoperta e orientato al raggiungimento di una crescente riflessione, consapevolezza e autovalutazione dei propri processi.</p> <p><b>MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE:</b> la verifica degli apprendimenti sarà effettuata tramite quiz posti in forma di gioco. Saranno inoltre predisposte delle rubriche valutative ed auto-valutative per ogni fase dei moduli stessi in modo da consentire ad allievi e tutor di monitorare gli apprendimenti e di prevedere forme di supporto in itinere. Una valutazione sarà data anche alla qualità complessiva dei prodotti realizzati. Importanti informazioni riguardo alle interazioni fra gli allievi e la loro attiva partecipazione nel gruppo saranno ricavate da griglie di osservazione che il tutor compilerà durante la realizzazione del progetto.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	09/10/2018
<b>Data fine prevista</b>	12/02/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Orientamento per il primo ciclo



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	TAMM865018
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: LET US HELP WITH STEM ! - (2°ANNO)

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Base	Tutor Aggiuntivo	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.482,00 €</b>



## Azione 10.1.6 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	2999 del 13/03/2017 - FSE - Orientamento formativo e ri-orientamento(Piano 993400)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 8.964,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 18.000,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	772/A19
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	24/02/2017
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	N.9
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	13/03/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	08/06/2017 12:10:16
<b>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</b>	Sì

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.6A - Azioni di orientamento	Orientamento per il primo ciclo: <u>LET US HELP WITH STEM ! - (1°ANNO)</u>	€ 4.482,00	
10.1.6A - Azioni di orientamento	Orientamento per il primo ciclo: <u>LET US HELP WITH STEM ! - (2°ANNO)</u>	€ 4.482,00	
	<b>Totale Progetto "Da grande voglio lavorare con le STEM...per migliorare il mondo!"</b>	<b>€ 8.964,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 8.964,00</b>	<b>€ 18.000,00</b>