



I.I.S. "I. MORRA" MATERA  
Prot. 0003481 del 21/05/2021  
04-06 (Uscita)

**Candidatura N. 1053824  
0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità**

**Sezione: Anagrafica scuola**

**Dati anagrafici**

<b>Denominazione</b>	ISABELLA MORRA
<b>Codice meccanografico</b>	MTIS009001
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
<b>Indirizzo</b>	VIA DANTE 84
<b>Provincia</b>	MT
<b>Comune</b>	Matera
<b>CAP</b>	75100
<b>Telefono</b>	0835386268
<b>E-mail</b>	MTIS009001@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.iismorra.gov.it
<b>Numero alunni</b>	575
<b>Plessi</b>	MTIS009001 - ISABELLA MORRA MTRF00901N - ISABELLA MORRA MTRI00901L - L. DA VINCI



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1053824 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	Detective tra i Sassi: gioco di ruolo educativo dal vivo	€ 5.611,51
Arte; scrittura creativa; teatro	Ritorno al Passato: Matera 1950	€ 5.611,51
Educazione alla cittadinanza attiva e alla cura dei beni comuni	History and Fun Festival	€ 5.611,51
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 16.834,53</b>

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza multilinguistica	Learning By doing	€ 5.611,51
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Pitagora e i Matematicoi	€ 4.561,51
Competenza digitale	Peer and media education	€ 4.561,51
Competenza in materia di cittadinanza	MATERA E L'ACQUA	€ 5.611,51
Competenza imprenditoriale	Animatore Socio culturale	€ 5.611,51
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Dal Blasone allo Spillone	€ 5.611,51
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Dal forno al fashion	€ 5.611,51
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Una indagine al museo: percorso accoglienza	€ 4.561,51
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 41.742,08</b>



## Articolazione della candidatura

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

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

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: Vivere da protagonisti il proprio Territorio

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



## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Detective tra i Sassi: gioco di ruolo educativo dal vivo	€ 5.611,51
Ritorno al Passato: Matera 1950	€ 5.611,51
History and Fun Festival	€ 5.611,51
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 16.834,53</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Detective tra i Sassi: gioco di ruolo educativo dal vivo**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Detective tra i Sassi: gioco di ruolo educativo dal vivo
<b>Descrizione modulo</b>	<p>il gioco di ruolo educativo dal vivo è un sistema innovativo. Le possibilità di dialogo e interazione che il gioco di ruolo consente, permette un intervento educativo (riuscito) è profondamente terapeutico.</p> <p>Il gioco di ruolo è inteso come attività ludica strutturata, con vari gradi di libertà e ampi spazi di improvvisazione, ma comunque caratterizzata da una struttura relazionale ben definita. In particolare, si pensa a situazioni in cui siano presenti uno o più "conduttori" del gioco e uno o più interpreti dei vari personaggi.</p> <p>Le particolarità del gioco di ruolo sono numerose, a cominciare dalle competenze narrative e interpretative che esso attiva, inoltre il gioco di ruolo prevede, crea e mantiene al suo interno due diversi livelli di autorità: quello del Conduttore da un lato, quello dei Personaggi Giocanti dall'altro. Permette la possibilità di un intervento educativo duplice, non solo operativo (volto a produrre un cambiamento personale o relazionale) ma anche analitico, cioè di ricognizione e riconoscimento delle situazioni esistenti. In altre parole, un gioco di ruolo può fornire un efficace spaccato dei vissuti personali e delle dinamiche relazionali all'interno di un gruppo, e la valorizzazione stessa di questi elementi può costituire il compito di un intervento educativo, e il prologo ad altri. In altre parole ammette e stimola interventi educativi di gruppo, con la compresenza di più educatori in ruoli differenti; supporta interventi al contempo operativi e osservativi, con una valenza analitica trasversale ai vari ruoli e permettendo comparazioni fra essi; incoraggia l'autoeducazione, sia nei singoli che nel gruppo.</p> <p>Tale azione permetterà un percorso di crescita individuale, e di consapevolezza delle proprie capacità</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MTIS009001
<b>Numero destinatari</b>	15 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado



Numero ore

30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Detective tra i Sassi: gioco di ruolo educativo dal vivo

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	15	1.050,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.611,50 €</b>

## Elenco dei moduli

Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro

Titolo: Ritorno al Passato: Matera 1950

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Ritorno al Passato: Matera 1950
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Le attività del laboratorio mirano a stimolare la creatività come percorso personale di ciascuno, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. I partecipanti saranno coinvolti nella scoperta dell'arte quale unione di teatro, musica e danza attraverso la preparazione e realizzazione di uno spettacolo. Professionisti specializzati nelle diverse discipline artistiche potranno arricchire le basi culturali dei partecipanti attraverso attività di recitazione, uniti a momenti di scrittura creativa, per scrivere un copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione.</p> <p>Non è possibile comprendere i Sassi di Matera se non si coglie l'anima pulsante dello spirito del vicinato. Il fulcro dell'insediamento umano nei Sassi era il vicinato, micro aggregazione superfamiliare e sistema autonomo, con un suo equilibrio interno, con sistemi di valori e comportamenti accettati da tutti. Lo schema insediativo del vicinato generalmente comprendeva una decina di abitazioni, alcune semiinterrate altre sopraelevate a livello stradale, tutte affacciate su cortili e piazzette. Le abitazioni, spesso scavate nella roccia erano vani unici senza finestre in cui vivevano 8-10 persone.</p> <p>Dalla coabitazione esterna scaturiva l'esigenza di far sapere dove si andava, cosa si faceva, o eventualmente di mentire e fingere, per cui il vicinato era un "teatro" pubblico e i vicini erano il pubblico! Nei movimenti, nella gestualità, soprattutto delle donne che erano abituate a comunicare in pubblico, c'era una sorta di teatralità, di mimica quasi innaturale. Tramite un laboratorio di comunità ospitato proprio presso gli antichi rioni Sassi, sarà possibile far rivivere quel senso di socialità del vicinato.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Arte; scrittura creativa; teatro
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MTIS009001



<b>Numero destinatari</b>	15 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Ritorno al Passato: Matera 1950

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	15	1.050,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.611,50 €</b>

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: History and Fun Festival**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	History and Fun Festival
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il progetto riguarda l'Organizzazione e Gestione dell'HFF - "History and Fun Festival", una competizione tra squadre che si sfidano in un gioco di ruolo storico ambientato all'interno della Città dei Sassi. Gli studenti, diventano detective della storia e incontrano fantasmi di diverse epoche, che li sottopongono a prove di abilità fisica, manuale e intellettuale. Il superamento delle prove permette di ricevere un indizio utile a ricostruire un giallo storico realmente accaduto. Il mistero diventa, dunque, l'espedito per scoprire fatti storici, personaggi, date e luoghi in modo divertente. I partecipanti, accompagnati da un group leader e con l'ausilio di un kit di gioco, svolgono un percorso che tocca piazze, vicoli e palazzi storici.</p> <p>La metodologia educativa adottata è quella del Empowered Peer Education, mira al coinvolgimento attivo degli studenti, attraverso attribuzione di responsabilità dirette (accoglienza, organizzazione del gioco e del tempo libero ecc.), e pone alla base del processo di apprendimento l'educazione tra pari, una strategia educativa volta ad attivare un processo spontaneo di passaggio di conoscenze, di emozioni e di esperienze tra coetanei.</p> <p>Particolare attenzione sarà rivolta ai palazzi storici nobiliari e clericali della Provincia di Matera, con lo studio e la realizzazione di tavole di disegni grafici, di stemmi araldici e arcivescovili.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione alla cittadinanza attiva e alla cura dei beni comuni
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MTIS009001



<b>Numero destinatari</b>	15 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: History and Fun Festival

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	15	1.050,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.611,50 €</b>



## Articolazione della candidatura

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

#### 10.2.2A - Competenze di base

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: Vivere da protagonisti il Territorio

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





## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Learning By doing	€ 5.611,51
Pitagora e i Matematicoi	€ 4.561,51
Peer and media education	€ 4.561,51
MATERA E L'ACQUA	€ 5.611,51
Animatore Socio culturale	€ 5.611,51
Dal Blasone allo Spillone	€ 5.611,51
Dal forno al fashion	€ 5.611,51
Una indagine al museo: percorso accoglienza	€ 4.561,51
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 41.742,08</b>

## Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Competenza multilinguistica**  
**Titolo: Learning By doing**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Learning By doing
<b>Descrizione modulo</b>	La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio "comunicativo", a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che, varcando le mura della scuola o della città, diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera (incontri nei parchi, nelle biblioteche, nelle comunità virtuali che permettono l'interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età). Tale approccio sarà seguito anche attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti. In particolare verranno realizzati percorsi in lingua sulla conoscenza del territorio con la collaborazione del Terzo settore
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MTIS009001
<b>Numero destinatari</b>	15 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30



## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Learning By doing

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	15	1.050,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.611,50 €</b>

## Elenco dei moduli

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

**Titolo: Pitagora e i Matematicoi**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Pitagora e i Matematicoi
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il percorso di apprendimento più efficace, che sarà utilizzato per il potenziamento, non è di carattere deduttivo, dalla legge all'esemplificazione, ma induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico. Il laboratorio si caratterizza come spazio fisico e mentale, con l'utilizzo del problem posing, del problem solving, della modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. Lo studente è al centro di questo percorso induttivo, raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; saranno, quindi, fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento formativo per lo studente.</p> <p>Pitagora (in greco antico: ??????????, Pythagóras; Samo, tra il 580 a.C. e il 570 a.C. – Metaponto, 495 a.C. circa) è stato un filosofo greco. Fu matematico, taumaturgo, astronomo, scienziato, politico e fondatore a Crotone di una delle più importanti scuole di pensiero dell'umanità, che prese da lui stesso il nome: la Scuola pitagorica. Il suo pensiero ha avuto enorme importanza per lo sviluppo della scienza occidentale, avendo per primo intuito l'efficacia della matematica per descrivere il mondo. Le sue dottrine segneranno la nascita di una riflessione improntata all'amore per la conoscenza. La scuola a lui intitolata fu il crogiolo nel cui ambito si svilupparono molte conoscenze, in particolare quelle matematiche e le sue applicazioni come il noto teorema di Pitagora. Il Personaggio sarà l'escamotage per progettare percorsi di didattica ludica e interattiva di matematica, scienze e chimica.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MTIS009001
<b>Numero destinatari</b>	15 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado



Numero ore

30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Pitagora e i Matematicoici

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		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.561,50 €</b>

### Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale

Titolo: Peer and media education

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Peer and media education
<b>Descrizione modulo</b>	Educazione alla comprensione, fruizione ed uso consapevole dei media, soprattutto in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali sono le finalità del laboratorio, che approfondirà le caratteristiche specifiche dei media e degli intermediari digitali, della capacità di gestire una identità online e offline con integrità, delle caratteristiche della socialità in rete, della gestione dei conflitti su social network. Attraverso esempi operativi, basati sul corretto uso dello strumento, gli studenti apprendono strategie comportamentali per prevenire e gestire i rischi online. Il modulo prevederà strumenti per la peer and media education da utilizzare per costruire video- messaggi educativi e video sul tema della prevenzione universale alle dipendenze in collaborazione con il terzo settore e Il Ser.D
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MTIS009001
<b>Numero destinatari</b>	15 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Peer and media education

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		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.561,50 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza in materia di cittadinanza**

**Titolo: MATERA E L'ACQUA**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	MATERA E L'ACQUA
<b>Descrizione modulo</b>	<p>A Matera l'acqua, nel corso di centinaia di millenni, è stata "scultrice sapiente" di quella morfologia del territorio in cui l'esperienza umana, cominciata nella notte dei tempi, ha continuamente agito adattandosi ad esso come ancestrale forma di resilienza. L'acqua infatti, primo agente di morfogenesi, a Matera, in una forma unica al mondo, è riuscita a mettere in contatto l'uomo e la roccia, scolpendo la forra della gravina, i "gravigliani", la rupe dell'Idris ma anche liberando il Piano dalle argille. Da quando l'uomo è entrato in contatto con la tenera roccia calcarenitica in cui si è progressivamente "accomodato", l'acqua ha continuato ad essere un vitale tessuto connettivo, prezioso perché poco disponibile, che l'uomo ha dovuto guadagnarsi senza perderne nemmeno una goccia applicando il suo ingegno umile e sapiente tramandato nel corso dei secoli nel luogo che, il 9 dicembre del 1983, è diventato Patrimonio dell'Umanità.</p> <p>A partire dal XX secolo, questo rapporto speciale tra l'elemento acqua e i cittadini, si è gradualmente stemperato fino ad interrompersi. E' tempo di agire, pensando alle nuove generazioni, nel tempo dello Sviluppo Sostenibile come declinato dalle Nazioni Unite, per consentire ai cittadini di domani di riappropriarsi culturalmente dell'elemento attraverso azioni concrete di carattere educativo.</p> <p>Argomenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aspetti idrogeologici dell'area di Matera</li> <li>- Il ruolo dell'acqua nella storia millenaria della Città dei Sassi Patrimonio dell'Umanità</li> <li>- L'acqua nell'Agenda 2030</li> <li>- L'acqua: Dalla consapevolezza alla responsabilità</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	31/08/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in materia di cittadinanza
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MTIS009001



<b>Numero destinatari</b>	15 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: MATERA E L'ACQUA

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	15	1.050,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.611,50 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza imprenditoriale**

**Titolo: Animatore Socio culturale**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Animatore Socio culturale
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Le attività consentiranno di arricchire i percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento (PCTO), attraverso modalità innovative di work based learning e di orientamento, centrati sullo studenti e sul riconoscimento dei propri talenti e della proprie vocazioni.</p> <p>Gli studenti che aderiscono sono formati alla nuova figura dell'Animatore Socio-Culturale. Gli obiettivi sono i seguenti:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Promuovere percorsi di crescita personale e di consapevolezza e sviluppo delle proprie capacità spendibili nel mondo del lavoro;</li> <li>2) Acquisire conoscenze spendibili anche in ambito lavorativo in vista di nuove, inesplorate, prospettive lavorative attraverso la sperimentazione del Territorio di appartenenza.</li> <li>3) Promuovere l'approfondimento dei programmi di Storia attraverso un focus sugli eventi locali;</li> <li>4) Acquisire competenze linguistiche con l'utilizzo della lingua inglese e francese in ambito di accoglienza e di fruizione turistica delle conoscenze storiche e dei luoghi;</li> <li>5) Stimolare il processo di apprendimento sollecitando la ricerca delle relazioni tra i fatti storici, gli eventi e i luoghi tra loro interconnessi;</li> </ol> <p>La metodologia educativa adottata è quella del Empowered Peer Education, mira al coinvolgimento attivo degli studenti, attraverso attribuzione di responsabilità dirette (accoglienza, organizzazione del gioco e del tempo libero ecc.), e pone alla base del processo di apprendimento l'educazione tra pari, una strategia educativa volta ad attivare un processo spontaneo di passaggio di conoscenze, di emozioni e di esperienze tra coetanei.</p> <p>Il percorso sarà svolto in collaborazione con il soggetto ospitante APS Giallo Sassi e il CSV Basilicata</p>



Data inizio prevista	01/06/2021
Data fine prevista	30/06/2022
Tipo Modulo	Competenza imprenditoriale
Sedi dove è previsto il modulo	MTIS009001
Numero destinatari	15 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Animatore Socio culturale

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	15	1.050,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.611,50 €</b>

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Dal Blasone allo Spillone**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Dal Blasone allo Spillone
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il laboratorio intende fornire agli studenti gli strumenti per poter leggere e interpretare un'opera d'arte, anche attraverso la sua riproducibilità e reinterpretazione in chiave creativa. La metodologia utilizzata favorisce un rapporto dinamico con l'arte, attraverso visite guidate per l'analisi diretta delle opere esposte nei musei, nelle mostre o in altri luoghi del territorio, per un coinvolgimento attivo e immersivo dello studente, offrendo anche la possibilità di riprodurle, in modo originale, utilizzando tecniche e strumenti digitali.</p> <p>Partendo dallo studio dei palazzi storici nobiliari e clericali della Provincia di Matera, e passando dalla realizzazione di tavole di disegni grafici e fotografici sull'origine delle famiglie, e i relativi stemmi araldici e arcivescovili si passerà alla realizzazione di accessori moda contemporanei (stole, abiti, borse, collane spille ecc)</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MTIS009001



<b>Numero destinatari</b>	15 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Dal Blasone allo Spillone

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	15	1.050,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.611,50 €</b>

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Dal forno al fashion**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Dal forno al fashion
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il laboratorio intende fornire agli studenti gli strumenti per poter leggere e interpretare un'opera d'arte, anche attraverso la sua riproducibilità e reinterpretazione in chiave creativa. La metodologia utilizzata favorisce un rapporto dinamico con l'arte, attraverso visite guidate per l'analisi diretta delle opere esposte nei musei, nelle mostre o in altri luoghi del territorio, per un coinvolgimento attivo e immersivo dello studente, offrendo anche la possibilità di riprodurle, in modo originale, utilizzando tecniche e strumenti digitali.</p> <p>Il timbro per il pane è uno dei simboli dell'arte pastorale della murgia materana. Fino agli anni '50 del '900 le massaie usavano impastare il pane in casa e lo consegnavano ai garzoni dei forni per la cottura non prima di timbrare ciascuna forma per distinguerla da quelle delle altre famiglie. I timbri erano commissionati ai pastori che li realizzavano durante il periodo della transumanza, quando erano lontani dalle loro abitazioni e avevano del tempo libero da dedicare all'intaglio del legno che non mancava nel loro percorso.</p> <p>Il timbro si compone essenzialmente di tre sezioni: sulla base sono scolpite le iniziali del capofamiglia o un altro segno distintivo familiare, collegata attraverso un manico alla parte superiore artistico-figurativa decorata con elementi architettonici o sacri, figure umane, animali domestici, simboli di virilità e prosperità. Partendo dallo studio del segno, si realizzeranno degli accessori contemporanei (spille, gioielli, abiti, stampati ecc)</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MTIS009001



<b>Numero destinatari</b>	15 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Dal forno al fashion

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	15	1.050,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.611,50 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**

**Titolo: Una indagine al museo: percorso accoglienza**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Una indagine al museo: percorso accoglienza
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Gli studenti saranno coinvolti nella creazione di una attività didattica sulla storia e in particolare sulla conoscenza dei due principali musei della città di Matera. Il primo step sarà lo studio dei contenuti materiali dei musei, per poi procedere alla progettazione di una attività didattica ludica che possa essere proposta a vari target di utenti Tale attività didattica sarà costruita seguendo le regole della peer education e del learning by doing. L'attività creata sarà poi proposta come attività di accoglienza per le classi prime e seconde. L'attività sarà organizzata sul Territorio in collaborazione con Il Museo di Matera e con La APS Giallo Sassi</p> <p>Si adotteranno modalità didattiche innovative basate sul lerning by doing e la peer education e che permetteranno di evidenziare il nesso tra le tracce e le conoscenze del passato, si imparerà ad usare con metodo le fonti archeologiche, museali, iconiche, archivistiche, ad apprezzare il loro valore di beni culturali.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2021
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2022
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MTIS009001
<b>Numero destinatari</b>	15 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
<b>Numero ore</b>	30





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)

Scuola ISABELLA MORRA (MTIS009001)

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Una indagine al museo: percorso accoglienza

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		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.561,50 €</b>



## Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Vivere da protagonisti il proprio Territorio	€ 16.834,53
Vivere da protagonisti il Territorio	€ 41.742,08
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 58.576,61</b>

<b>Avviso</b>	0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità (Piano 1053824)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 58.576,61
<b>Massimale avviso</b>	€ 60.000,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	-
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	-
<b>Data e ora inoltro</b>	21/05/2021 10:01:37
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo/rendiconto relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Sì

#### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Detective tra i Sassi: gioco di ruolo educativo dal vivo</u>	€ 5.611,51	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>Ritorno al Passato: Matera 1950</u>	€ 5.611,51	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione alla cittadinanza attiva e alla cura dei beni comuni: <u>History and Fun Festival</u>	€ 5.611,51	



	<b>Totale Progetto "Vivere da protagonisti il proprio Territorio"</b>	<b>€ 16.834,53</b>	
<b>10.2.2A -</b> Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Learning By doing</u>	€ 5.611,51	
<b>10.2.2A -</b> Competenze di base	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Pitagora e i Matematicoi</u>	€ 4.561,51	
<b>10.2.2A -</b> Competenze di base	Competenza digitale: <u>Peer and media education</u>	€ 4.561,51	
<b>10.2.2A -</b> Competenze di base	Competenza in materia di cittadinanza: <u>MATERA E L'ACQUA</u>	€ 5.611,51	
<b>10.2.2A -</b> Competenze di base	Competenza imprenditoriale: <u>Animatore Socio culturale</u>	€ 5.611,51	
<b>10.2.2A -</b> Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Dal Blasone allo Spillone</u>	€ 5.611,51	
<b>10.2.2A -</b> Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: <u>Dal forno al fashion</u>	€ 5.611,51	
<b>10.2.2A -</b> Competenze di base	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: <u>Una indagine al museo: percorso accoglienza</u>	€ 4.561,51	
	<b>Totale Progetto "Vivere da protagonisti il Territorio"</b>	<b>€ 41.742,08</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 58.576,61</b>	<b>€ 60.000,00</b>