



**Candidatura N. 1004639
4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al
patrimonio culturale, artistico, paesaggistico**

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. LEONARDO DA VINCI - SENAGO
Codice meccanografico	MIIC8EP007
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA RISORGIMENTO, 45
Provincia	MI
Comune	Senago
CAP	20030
Telefono	0299480102
E-mail	MIIC8EP007@istruzione.it
Sito web	www.icleonardodavincisenago.gov.it
Numero alunni	903
Plessi	MIAA8EP014 - "FERRANTE APORTI" MIAA8EP025 - "M. MONTESSORI" MIAA8EP036 - "H.C. ANDERSEN" MIEE8EP019 - "M.T. DI CALCUTTA" MIEE8EP02A - "G. MARCONI" MIMM8EP018 - ALLENDE - SENAGO

Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.5 Competenze trasversali	10.2.5A Competenze trasversali	Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Potenziamento dello spirito di iniziativa, delle competenze organizzative e relazionali nel lavoro di squadra, nella pianificazione e nella comunicazione Valorizzazione del patrimonio culturale, artistico, paesaggistico come bene comune e potenziale per lo sviluppo democratico, attraverso pratiche di didattica laboratoriale



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1004639 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.5A Competenze trasversali

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	A spasso per Italia	€ 5.682,00
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	Gran turismo per l'Italia	€ 5.682,00
Produzione artistica e culturale	Alla ricerca dell'arte perduta	€ 5.682,00
Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali	Restaurando	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 22.728,00

Articolazione della candidatura

10.2.5 - Competenze trasversali

10.2.5A - Competenze trasversali

Sezione: Progetto

Progetto: L'ARTE E NOI: Educare alla bellezza per imparare la convivenza

Descrizione progetto	La comunità o le comunità che vivono in un determinato ambiente, hanno la necessità di convivere e di condividere gli spazi (fisici e culturali) che l'ambiente stesso rappresenta. Questa convivenza e questa condivisione risultano sempre più problematiche, a causa delle mutazioni sociali in atto in tutto il Pianeta. In particolare, si riscontra un disinteresse sempre più diffuso rispetto al valore sociale ed estetico del paesaggio e del patrimonio ambientale, artistico e culturale del Paese in cui si vive. In Italia, ciò vale sia per i cittadini italiani sia per gli stranieri. È importante modificare nelle persone la tendenza a muoversi nell'ambiente (di appartenenza e non) in maniera superficiale, pensando sia compito di altri tutelare il patrimonio artistico e ambientale. Occorre, di conseguenza, evitare il degrado, la dispersione e la perdita dei beni non escludibili del territorio per mancanza di conoscenza, rispetto e attenzione, sensibilizzando i cittadini ad una migliore interazione con l'ambiente, con lo scopo di migliorare anche le relazioni umane e sociali che all'interno di esso si sviluppano. Il nostro progetto educativo è finalizzato a stimolare nelle nuove generazioni, alunni delle scuole primarie e secondarie, la capacità di vedere con occhi nuovi il proprio territorio e vivere in modo più armonico le relazioni umane che esso produce. L'idea centrale è la conoscenza della storia dell'arte per diventare cittadini o, meglio, per essere cittadini migliori e più consapevoli. La storia dell'arte, spesso, è trascurata alla scuola primaria in favore di una dimensione più manipolativa e creativa, mentre alla scuola secondaria c'è una diacronia tra il programma di storia e quello di storia dell'arte. Inoltre, dobbiamo ricordare che, per molti ragazzi l'incontro con la storia dell'arte avviene solo nella scuola secondaria e per il tempo di permanenza nella medesima. Con questo progetto e attraverso i laboratori formativi vorremmo attivare la conoscere storico-artistica, una interpretazione del paesaggio e cenni di restauro. Attraverso lo sviluppo di contenuti curriculari digitali, con riferimento al patrimonio culturale e partendo dalle scenografie dei più comuni videogiochi, gli alunni della primaria affronteranno contenuti storico-artistici. Il videogioco rappresenta un grande mezzo di comunicazione, di cultura e di aggregazione, specialmente per gli alunni della primaria; pochi di loro sanno che le ambientazioni, oltre a essere luoghi fisici, fanno parte del patrimonio artistico della nazione in cui vivono. È indiscutibile che i videogiochi creano una cultura popolare, un immaginario collettivo in cui la scuola deve agire e su cui la scuola deve rendere più consapevoli. Per gli alunni della secondaria si è pensato sia ad un'attività espressiva, una produzione artistica e culturale di Land art sul modello Arte Sella per una reinterpretazione del giardino scolastico, sia a un intervento di rigenerazione e riqualificazione urbana per restaurare la scultura-fontana di Giovanni Chissotti, presente all'ingresso della scuola secondaria e recentemente censita e fotografata dal MIBACT. La conoscenza della Land art, movimento artistico storicizzato, è sconosciuto a molti e il processo creativo, che sottende a questo movimento, ben si adatta alla sensibilità degli adolescenti che cercano di affermare la loro identità e il loro passaggio. L'attività di restauro alimenterà il legame civic engagement/art engagement nella convinzione che l'unico mezzo con cui possiamo preservare e preservarci è la cultura.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Il comune di Senago si trova a nord-ovest di Milano e parte dei territori comunali sono inclusi nel parco delle Groane. Dall'anno 2012, secondo i progetti di dimensionamento stabiliti a livello nazionale e poi regionale, si è formato l'Istituto Comprensivo "Leonardo Da Vinci", nato dall'accorpamento della SMS Allende con il II Circolo Didattico e che ora comprende tre scuole dell'infanzia, due scuole primarie ed una scuola secondaria di primo grado. I plessi scolastici sono situati nei quartieri periferici rispetto al centro del Comune.

La composizione della popolazione scolastica è alquanto differente, si passa da alunni provenienti da Senago e paesi limitrofi ad alunni provenienti da altre regioni e nazioni. Di conseguenza anche il contesto socio-economico e culturale è piuttosto eterogeneo e sempre più complesso.

Il costante flusso migratorio rende la scuola un luogo privilegiato di integrazione, dove la multiculturalità è vissuta come occasione di arricchimento per tutti, insieme alla scoperta e riscoperta del proprio Paese, la sua storia e le sue tradizioni.

Consapevole che la crescita armonica degli studenti passa anche attraverso la cooperazione di diverse istituzioni che con loro interagiscono, l'Istituto collabora costantemente ed in unità d'intenti, con l'Amministrazione Comunale, l'ASL, le Associazioni, i servizi e le attività produttive presenti sul territorio.

Obiettivi del progetto

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

- Elaborare un pensiero comune pratico e un insieme di convinzioni e valori, volti ai principi del bene comune e indirizzati a una politica interculturale, favorendo una nuova cultura della convivenza intesa come cultura dell'incontro, dell'ascolto, del dialogo, della responsabilità.
- Costruire, attraverso l'arte, la storia e il paesaggio, l'educazione ad un'etica collettiva agendo insieme per una necessaria convergenza tra le diverse concezioni del mondo.
- Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico artistico e museale del territorio, senza distinzioni tra bambini e ragazzi di origini italiane o straniere, così che si sentano motivati a preservare la bellezza dei luoghi in cui vivono.
- Conoscere i contenuti storico-artistici fondamentali di un periodo storico.
- Riconoscere i codici e le regole compositive presenti sia nelle opere d'arte sia nelle immagini della comunicazione multimediali per individuarne la funzione.
- Ideare e progettare interventi antropici ricercando soluzioni creative originali.
- Coinvolgere gli alunni nel processo di definizione e di gestione dell'eredità culturale.
- Educare alla tutela e alla conservazione.
- Scegliere consapevolmente la forma di comunicazione più adatta al prodotto realizzato.
- Produrre materiale da pubblicare sul sito della scuola e da mostrare durante le manifestazioni presenti sul territorio al fine di testimoniare le attività svolte, stimolare curiosità e rendere partecipe la comunità scolastica e territoriale.

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

Gli interventi saranno finalizzati a offrire ai bambini e i ragazzi della scuola primaria Guglielmo Marconi, della scuola primaria Madre Teresa di Calcutta e della scuola secondaria di primo grado Salvador Allende lo sviluppo delle competenze storico artistiche per prepararli a ulteriori forme di apprendimento e alla vita adulta. In particolare saranno coinvolti gli studenti a rischio, gli alunni di seconda generazione e le loro famiglie per offrire loro la possibilità di usufruire di percorsi artistici personalizzati per acquisire conoscenza e senso di appartenenza civica indispensabile per la coesione e la cittadinanza attiva.

La presenza di un insegnante tutor è un valore aggiunto che permetterà ai protagonisti di raccontarsi agli altri compagni non coinvolti e promuoverà il riproporre di attività simili all'interno della classe/i. Inoltre, le uscite didattiche previste al Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci di Milano per conoscere i videogiochi al museo con workshop in classe di feedback e idee per altri videogame), aumenterebbero anche il grado di conoscenza del territorio.

Tutto l'Istituto, le famiglie, le associazioni e il territorio saranno impegnati a cooperare per il successo degli allievi attraverso attività e contenuti che non si trovano nella didattica tradizionale e attraverso l'uso di nuovi media.

Apertura della scuola oltre l'orario

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

Le attività oggetto della proposta progettuale saranno realizzate dal momento dell'autorizzazione fino al termine dell'anno scolastico 2018-2019; i laboratori si svolgeranno durante l'anno scolastico in orario extrascolastico, ma anche il sabato mattina e se necessario nel periodo estivo con differente articolazione, al fine di consentire agli alunni la partecipazione ad un maggior numero di proposte.

Nella Scuola Primaria "Guglielmo Marconi" e nella Scuola Primaria "Madre Teresa di Calcutta" i moduli verranno attivati nelle mattinate del sabato, per due ore; inoltre le attività si svolgeranno dal lunedì al venerdì, dopo il termine delle lezioni curricolari, dunque dopo le ore 16:30.

Nella Scuola Secondaria Salvador Allende i laboratori si attiveranno nelle giornate di mercoledì e venerdì, in orario extrascolastico (pomeridiano e preserale), le attività proseguiranno il sabato mattina, secondo un apposito calendario.

L'istituto, già avvezzo allo svolgimento di numerose attività extracurricolari, consoliderebbe in tal modo il proprio ruolo di riferimento quale risorsa per il territorio, favorendone la mission relativa ad inclusione e accoglienza.

La scuola garantirà l'apertura della sede con la presenza del personale ATA a turnazione.

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni

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

L'istituto già da diversi anni ha stretto collaborazioni attive con varie associazioni istituzionali e non. Nello specifico collabora con: IC Marco Polo di Senago; IC Allende di Paderno Dugnano; Università Cattolica di Milano; Comune di Senago: Assessorato istruzione e cultura, Assessorato servizi sociali, Biblioteca comunale di Senago, Università della terza Età; Fondazione Mission bambini Onlus; Consorzio Comunità Brianza S.C.S.; Cooperativa sociale Variomondo; Associazione ALBERIO (Onlus); A.P.S. Eta Beta Comitato genitori di Senago; Associazione LUMEN di Paderno Dugnano; Associazione ACLE Theatrino; Cooperativa Codici; Cooperativa progetto integrazione. Tali collaborazioni hanno permesso di attivare: Progetti di tirocinio; Progetti in collaborazione con tirocinanti Scienze della formazione primaria-Università Cattolica di Milano; Sperimentazione di pratiche e metodologie didattiche; Collaborazione per l'attuazione dei progetti del PTOF; Apertura e integrazione con le agenzie del territorio.

L'Istituto, per questo progetto, collaborerà con l'Ente locale; con la Biblioteca comunale; con Associazioni di volontariato e promozione sociale presenti sul territorio; con un'Associazione con pluriennale esperienza in campo culturale, formativo e di attività di consious gaming e consapevolezza dell'utilizzo della tecnologia coi giovani, per le azioni previste nei Moduli.

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

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

Durante le varie fasi di sponsorizzazione del progetto, nell'ambito del quale si incontreranno i rappresentanti dei genitori dell'istituto e delle singole classi, si coinvolgeranno le famiglie dei discenti formulando domande inerenti le attività da svolgere o possibili idee che riguardino la vita di tutti i giorni. Inoltre all'inizio delle attività laboratoriali è prevista una fase di brainstorming mediante il quale captare non solo possibili idee o suggerimenti al quale non si era prestata abbastanza attenzione, ma anche a temi che risultano particolarmente interessanti per i partecipanti del corso. Questo verrà fatto per calibrare l'attività didattica in partenza e renderla il più possibile aderente alle esigenze dei partecipanti.

Inoltre, ogni modulo prevede alcuni momenti durante i quali gli studenti pubblicano materiale inerente le attività del progetto sul blog della scuola e rispondono ai visitatori fornendo consigli e/o opinioni. Queste attività saranno curate dal tutor, il quale illustrerà i punti di forza e di debolezza dell'interazione digitale e risulterà fondamentale per affrontare alcuni argomenti riguardanti la cittadinanza digitale, come ad esempio: il copyright, la privacy e il cyberbullismo.

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.

Le attività dei moduli sono basate su metodologia learning by doing, project-based ed in particolar modo product-based. Sarà incentivata la collaborazione, cooperative learning, in perfetta filosofia "open" per realizzare un progetto comune, per attivare curiosità e favorire il coinvolgimento. Mentre si lavora ad un progetto, si trovano soluzioni migliori o nuove combinazioni e interazioni.

Questa esperienza avrebbe sicuramente ricaduta positiva su tutta la comunità scolastica perchè si attiverebbero anche percorsi interni alle classi, guidati dai partecipanti alle suddette attività verso il gruppo classe. Tutti gli studi di caso, la scultura-fontana, il giardino scolastico e il consious gaming, potranno contribuire alla formazione di un archivio didattico a cui tutti gli insegnanti della scuola potranno rifarsi. I discenti avranno la possibilità di confrontarsi con l'apertura e l'illustrazione a livello territoriale e nazionale delle loro Opere Laboratoriali, fin dal momento della loro pianificazione. Le attività di progettazione e scrittura testi saranno basate sul challenge based learning.

L'Istituto darà forza ad una azione basata sull'invention-based learning, punto di incontro tra il project-based e una didattica per compiti di realtà, con una didattica che coinvolge gli studenti nel progettare soluzioni ai problemi reali tramite invenzioni. In particolare, l'ambito specifico di azione è quello dell'innovazione sociale.

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.

L'ARTE E NOI si inserisce nelle attività laboratoriali e curriculari previste nel progetto didattico-educativo elaborato nel PTOF e abbraccia il coinvolgimento di Progetti dell'Istituto delle seguenti aree:

- **INCLUSIVITÀ E SUCCESSO FORMATIVO** che prevede azioni che coinvolgono alunni, docenti, personale ATA e genitori e che si inserisce in rete con progetti già avviati, "ScuolAperTe" con il Laboratorio di Murales e "Misura per Misura" integrazione a scuola e lotta alla dispersione scolastica.
- **SCUOLA DIGITALE** con il progetto PON "Ampliamento o adeguamento delle infrastrutture di rete LAN/WLAN" che ha permesso di avere in tutte le aule e spazi della scuola e accesso alla rete e che sarà in linea con le attività previste nei moduli.
- **PROGETTO FAI a.s. 2016/2017**: adesione di tre classi seconde della scuola secondaria di primo grado.

L'ARTE E NOI è inoltre coerente con le priorità e i traguardi del Piano di Miglioramento, in particolare con le azioni riguardanti le competenze sociali ed è coerente con il PNSD proposto dalla scuola in cui si specifica l'attivazione di laboratori di coding riconnettere i saperi della scuola ai saperi della società.

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.

Il progetto metterà in atto una didattica laboratoriale che privilegia l'attività pratica e il learning by doing, promuove la fiducia nelle proprie abilità e accresce l'autostima. Si percorreranno percorsi educativi atti a trasformare l'aula, tradizionalmente intesa, in laboratori didattici, luoghi di ricerca creativa, di sperimentazione e di produzione. Attraverso la valorizzazione dell'esperienza e delle conoscenze degli alunni si favorirà l'esplorazione e la scoperta, incoraggiando l'apprendimento collaborativo, promuovendo la consapevolezza del proprio modo di apprendere, attuando interventi adeguati nei riguardi delle diversità. Saranno sviluppate e valorizzate le potenzialità di ognuno in rapporto alle pluralità delle intelligenze, della cultura madre e delle competenze possedute e da perfezionare. Gli alunni verranno guidati in un percorso condiviso di scoperta e di costruzione. La scelta del progetto nasce, infatti, dal bisogno di creare delle reali occasioni di conoscenza dei contenuti storico artistico e una coscienza di valorizzazione del patrimonio naturale. Sviluppa, inoltre, attraverso gli aspetti motivazionali e relazionali che chiunque ha diritto a trarre beneficio dall'eredità culturale e a contribuire al suo arricchimento.

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 laboratorio vi saranno momenti dedicati alla verifica degli apprendimenti. Saranno inoltre predisposte delle rubriche valutative ed autovalutative 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 tra gli allievi e la loro attiva partecipazione nel gruppo saranno ricavate da griglie di osservazione che il tutor compilerà durante la realizzazione del progetto. Inoltre, risulta indispensabile anche la presenza della figura aggiuntiva. Alle 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 di 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; se il progetto prevede l'apertura a sviluppi che proseguano oltre la sua conclusione; se saranno prodotti materiali/modelli riutilizzabili e come verranno messi a disposizione; quale documentazione sarà realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practice).

Dopo l'approvazione del progetto si pianificheranno le attività da parte della scuola che coinvolgeranno la dirigenza, il personale amministrativo, gli studenti e genitori.

Saranno attivate forme di informazione e pubblicità attraverso i canali standard dei media del territorio, manifesti, locandine e brochure, contrassegnati dai loghi UE-PON.

La documentazione (video, foto, testi) e i materiali prodotti nei laboratori verranno pubblicati e messi a disposizione sul sito dell'Istituto e previa liberatoria anche sul Canale YouTube dedicato. Verrà predisposta una pagina Facebook di pubblicizzazione degli eventi e realizzata una mostra finale aperta al territorio, con la collaborazione della Biblioteca e dell'Amministrazione Comunale.

Il progetto prevede una ricaduta per l'intera istituzione scolastica in termini di materiali e risorse riutilizzabili, di esperienze di una didattica diversa da diffondere fra i docenti dell'Istituto e da reinvestire per un'innovazione crescente dell'insegnamento.

Coinvolgimento degli Enti Locali

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

Il progetto vuole creare le condizioni strutturali ed educative per intrecciare una stretta e reale correlazione tra scuola e territorio.

Verranno coinvolti:

- l'Amministrazione Comunale di Senago per il trasporto degli alunni, per la gestione degli immobili adibiti ad uso scolastico e per il restauro della Fontana della scuola secondaria di primo grado Allende
- La Biblioteca Comunale per l'organizzazione delle manifestazioni aperte al territorio.

Nello specifico:

- L'Assessore con delega in materia di Cultura, Biblioteca, Pari Opportunità;
- L'Assessore con delega in materia di Scuola e Istruzione;
- L'Assessore con delega in materia di Ambiente, Mobilità, Trasporti;
- L'Assessore con delega in materia di Sportello Unico Edilizia, Urbanistica, Lavori Pubblici e Manutenzioni.

Insieme per "educare alla bellezza e imparare la convivenza".

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
Educazione alla legalità	35	http://icleonardodavincisenago.gov.it/wp-content/uploads/2016/04/PTOF-definitivo.pdf
Prevenzione Bullismo e Cyberbullismo	30	http://icleonardodavincisenago.gov.it/wp-content/uploads/2016/04/PTOF-definitivo.pdf
Progetti inclusione e antidispersione	35	http://icleonardodavincisenago.gov.it/wp-content/uploads/2016/04/PTOF-definitivo.pdf
Promozione dell'Inclusione Scolastica per studenti con B.E.S	23	http://icleonardodavincisenago.gov.it/wp-content/uploads/2016/04/PTOF-definitivo.pdf
Scuola Digitale	25	http://icleonardodavincisenago.gov.it/wp-content/uploads/2016/04/PTOF-definitivo.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr protocollo	Data Protocollo	All egato
Attività formativa in campo culturale, attività di consious gaming e consapevolezza dell'utilizzo della tecnologia coi giovani, per le azioni previste nei Moduli.		Associazione con pluriennale esperienza in campo culturale, formativo e di attività di consious gaming e consapevolezza dell'utilizzo della tecnologia coi giovani.				

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
A spasso per Italia	€ 5.682,00
Gran turismo per l'Italia	€ 5.682,00
Alla ricerca dell'arte perduta	€ 5.682,00
Restaurando	€ 5.682,00



TOTALE SCHEDE FINANZIARIE

€ 22.728,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

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

Titolo: A spasso per Italia

Dettagli modulo

Titolo modulo	A spasso per Italia
Descrizione modulo	Gli alunni delle classi seconde e terze delle scuole primarie dell'Istituto affronteranno i contenuti storico artistici con l'incontro dei più comuni videogiochi per valorizzarne i contenuti estetici e sociali. Potranno giocare con videogiochi con cui girando virtualmente per il Bel paese potranno incontreranno i diversi monumenti. Il videogioco rappresenta un grande mezzo di comunicazione, di cultura e di aggregazione, specialmente per gli alunni della primaria e pochi di loro sanno che le ambientazioni, che li rendono così affascinanti, sono non solo luoghi fisici ma che fanno parte del patrimonio artistico della nazione in cui vivono. È indiscutibile che i videogiochi creano una cultura popolare, un immaginario collettivo in cui la scuola deve agire e su cui la scuola deve rendere più consapevoli. Attraverso il conscious gaming, attuato con una piccola mostra, gli alunni potranno avere una maggior consapevolezza del fatto artistico, aumentare il senso di radicamento nella storia, apprendere i contenuti trattati e magari rielaborarli grazie alla Nintendo DS - ArtAccademy con cui realizzeranno i prodotti finali. Si allestirà una mostra di concept art in cui i lavori dei bambini si affiancheranno a quelli di un concept artist. Il tutto sarà esposto nella biblioteca comunale.
Data inizio prevista	30/09/2017
Data fine prevista	31/08/2019
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	MIEE8EP019 MIEE8EP02A
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: A spasso per Italia

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: Gran turismo per l'Italia

Dettagli modulo

Titolo modulo	Gran turismo per l'Italia
Descrizione modulo	Gli alunni delle classi quarte e quinte delle scuole primarie dell'Istituto affronteranno i contenuti storico artistici con l'incontro dei più comuni videogiochi per valorizzarne i contenuti estetici e sociali. Il videogioco con cui potranno videogiocare sono "Ico Shadow Colossus" e "Gran Turismo 5 per l'Italia" con cui girando virtualmente per il Bel paese potranno incontrare i diversi monumenti. Il videogioco rappresenta un grande mezzo di comunicazione, di cultura e di aggregazione, specialmente per gli alunni della primaria, e pochi di loro sanno che le ambientazioni, che li rendono così affascinanti, sono non solo luoghi fisici ma che fanno parte del patrimonio artistico della nazione in cui vivono. È indiscutibile che i videogiochi creano una cultura popolare, un immaginario collettivo in cui la scuola deve agire e su cui la scuola deve rendere più consapevoli. Attraverso il conscious gaming attuato con una piccola mostra gli alunni potranno avere una maggior consapevolezza del fatto artistico, aumentare il senso di radicamento nella storia e grazie alla conoscenza dei musei e alla visita reale dei luoghi (almeno una o due uscite a carico delle famiglie e con le famiglie se interessate) apprendere i contenuti trattati e magari rielaborarli con alla Nintendo DS - Art Accademy con cui realizzeranno i prodotti finali. Si allestirà una mostra di concept art in cui i lavori dei ragazzi si affiancheranno a quelli di un concept artist. Il tutto sarà esposto nella biblioteca comunale.
Data inizio prevista	30/09/2017
Data fine prevista	31/08/2019
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	MIEE8EP019 MIEE8EP02A
Numero destinatari	22 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Gran turismo per l'Italia

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Produzione artistica e culturale

Titolo: Alla ricerca dell'arte perduta

Dettagli modulo

Titolo modulo	Alla ricerca dell'arte perduta
Descrizione modulo	La Land-Art rappresenta un modello di interazione tra l'uomo e l'ambiente in continua mutazione, come la natura stessa e gli adolescenti. L'obiettivo formativo è di educare gli alunni della secondaria alla sua tutela, trasmettendo loro il valore per la comunità scolastica, e valorizzare a pieno la dimensione di bene comune. I ragazzi dovranno individuare "nella natura" la loro area operativa, infatti, non punteranno tanto al risultato quanto al processo e alla realizzazione di un'esperienza esemplare. Infatti, si cercherà l'affinità che lega questo tipo di ricerca all'arte concettuale e, più in generale, all'arte di comportamento. Attraverso lo studio dello spazio circostante, il giardino scolastico, cercheranno di mettere ordine anche nelle loro azioni, per realizzare il mito della "dominazione del caos da parte dell'uomo". Si riconoscerà, così, la possibilità di mettere la persona e i valori umani al centro di un'idea ampliata e interdisciplinare di cultura, solo coinvolgendo gli alunni nel processo continuo di definizione e di gestione del proprio spazio fisico (che è anche lo spazio dell'io) si possono attivare comportamenti responsabili.
Data inizio prevista	30/09/2017
Data fine prevista	31/08/2019
Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale
Sedi dove è previsto il modulo	MIMM8EP018
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Alla ricerca dell'arte perduta

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali

Titolo: Restaurando

Dettagli modulo

Titolo modulo	Restaurando
Descrizione modulo	Con questo modulo si vorrebbe restaurare la fontana che si trova nel cortile della scuola secondaria di primo grado Allende. Attraverso il restauro della fontana la scuola intende promuovere la protezione dell'eredità culturale, quale elemento centrale di obiettivi che si rafforzano reciprocamente. Il restauro va nella logica della conservazione e invita a riflettere sullo sviluppo sostenibile analizzando la diversità culturale e la creatività contemporanea. Attraverso la didattica laboratoriale a gruppi eterogenei si intende rafforzare la coesione sociale promuovendo il senso di responsabilità condivisa nei confronti dei luoghi di vita proponendo attività di osservazione, di analisi di fenomeni riferibili alla propria realtà per costruire un progetto condiviso. In un working progress gli alunni dovranno sperimentare, rielaborare, creare soluzioni che dovranno essere adeguate all'oggetto analizzato. Questo tipo di attività prevede anche una, minimissima, introduzione a cosa sia il restauro quali azioni sono da considerare prerequisiti, quali gli obiettivi e come si opera.
Data inizio prevista	30/09/2017
Data fine prevista	31/08/2019
Tipo Modulo	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali
Sedi dove è previsto il modulo	MIMM8EP018
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Restaurando

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €



Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
L'ARTE E NOI: Educare alla bellezza per imparare la convivenza	€ 22.728,00
TOTALE PROGETTO	€ 22.728,00

Avviso	4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico(Piano 1004639)
Importo totale richiesto	€ 22.728,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	del. 22
Data Delibera collegio docenti	21/02/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	del. 87
Data Delibera consiglio d'istituto	06/04/2017
Data e ora inoltro	20/07/2017 12:54:53
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.5A - Competenze trasversali	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>A spasso per Italia</u>	€ 5.682,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>Gran turismo per l'Italia</u>	€ 5.682,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Produzione artistica e culturale: <u>Alla ricerca dell'arte perduta</u>	€ 5.682,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali: <u>Restaurando</u>	€ 5.682,00	



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola I.C. LEONARDO DA VINCI -
SENAGO (MIIC8EP007)

	Totale Progetto "L'ARTE E NOI: Educare alla bellezza per imparare la convivenza"	€ 22.728,00	€ 30.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 22.728,00	