



## Candidatura N. 998062 4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	'F. TRANI'
<b>Codice meccanografico</b>	SAIS04700R
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
<b>Indirizzo</b>	VIA M. IANNICELLI, 9
<b>Provincia</b>	SA
<b>Comune</b>	Salerno
<b>CAP</b>	84126
<b>Telefono</b>	089791694
<b>E-mail</b>	SAIS04700R@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.iisfrancescotrani.it
<b>Numero alunni</b>	631
<b>Plessi</b>	SARF04701D - "G. MOSCATI" SARI04701C - "F. TRANI"



## Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.5 Competenze trasversali	10.2.5A Competenze trasversali	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO	Elaborazione di strategie di progettazione cooperativa per la restituzione sociale del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico, in connessione a istituzioni, enti, associazioni e altri soggetti attivi nei territori delle istituzioni scolastiche promotrici. Potenziamento dello spirito di iniziativa, delle competenze organizzative e relazionali nel lavoro di squadra, nella pianificazione e nella comunicazione Promozione della creatività e dell'autonomia nell'immaginazione di scenari e soluzioni di sviluppo sostenibile per il patrimonio culturale, artistico e paesaggistico Valorizzazione del patrimonio culturale, artistico, paesaggistico come bene comune e potenziale per lo sviluppo democratico, attraverso pratiche di didattica laboratoriale
10.2.5 Competenze trasversali	10.2.5C Competenze trasversali - In rete		Elaborazione di strategie di progettazione cooperativa per la restituzione sociale del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico, in connessione a istituzioni, enti, associazioni e altri soggetti attivi nei territori delle istituzioni scolastiche promotrici. Potenziamento dello spirito di iniziativa, delle competenze organizzative e relazionali nel lavoro di squadra, nella pianificazione e nella comunicazione Promozione della creatività e dell'autonomia nell'immaginazione di scenari e soluzioni di sviluppo sostenibile per il patrimonio culturale, artistico e paesaggistico Valorizzazione del patrimonio culturale, artistico, paesaggistico come bene comune e potenziale per lo sviluppo democratico, attraverso pratiche di didattica laboratoriale



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 998062 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.2.5C Competenze trasversali - In rete

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Tecniche di digitalizzazione e multimedialità	€ 7.082,00
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Creazione di un'app destinata alla localizzazione delle installazioni Luci di Artista-mod.1	€ 7.082,00
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Creazione di un'app destinata alla localizzazione delle installazioni Luci di Artista-mod.2	€ 7.082,00
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Ogliara in fiore	€ 7.082,00
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	Luci sul passato:illuminiamo l'area archeologica etrusco-sannitica di Fratte	€ 7.082,00
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	ORGANIZZAZIONE E GESTIONE DI EVENTI	€ 7.082,00
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	Turismo solidale	€ 7.082,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	Marketing e Web marketing degli eventi turistici e culturali del territorio	€ 7.082,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	Artist lights: a Contemporary Art	€ 7.082,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	Artist lights 2	€ 7.082,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	A tour around Fratte	€ 7.082,00
Produzione artistica e culturale	Design di Arredo Urbano, Luci e Decorì	€ 7.082,00
Produzione artistica e culturale	Progettazione, installazione e manutenzione impianti di Luci Urbane	€ 7.082,00
Produzione artistica e culturale	cerAmica	€ 7.082,00
Produzione artistica e culturale	Laboratorio di danze popolari	€ 7.082,00
Produzione artistica e culturale	LE NUOVE TECNOLOGIE AL SERVIZIO DELLA CREATIVITA'	€ 7.082,00
Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali	ARTE ALL' APERTO	€ 5.682,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 118.994,00</b>



## Articolazione della candidatura

### 10.2.5 - Competenze trasversali

#### 10.2.5C - Competenze trasversali - In rete

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: LUCI D'ARTISTA IN LAB

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>La sensibilizzazione dei cittadini verso una migliore interazione con l'ambiente, parte dall'elaborazione di progetti educativi che comincino nelle scuole, finalizzati a stimolare nelle nuove generazioni la capacità di acquisire consapevolezza circa il valore del patrimonio artistico e culturale del territorio in cui crescono. Per questi motivi il presente progetto intende coinvolgere gli studenti degli Istituti della rete nella conoscenza e valorizzazione del patrimonio salernitano, partendo dall'evento Luci d'Artista, e delle zone collinari con le loro risorse artistiche ed archeologiche. Il progetto mira ad un duplice obiettivo: trasferire abilità e conoscenze integrative e trasversali agli studenti coinvolti, e trasmettere loro l'importanza delle emergenze strutturali, ambientali e artistiche come oggetto di valorizzazione del territorio in un'ottica di sviluppo turistico ed economico sostenibile.</p> <p>Saranno, pertanto realizzate le seguenti azioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• l'indagine e la valorizzazione del patrimonio culturale e paesaggistico tramite la comunicazione attraverso nuovi linguaggi tecnologici e multimediali, in lingua italiana e straniera;</li> <li>• la valorizzazione del territorio, del paesaggio e della cultura locale tramite progetti imprenditoriali finalizzati allo sviluppo turistico in forma sostenibile o alla cooperazione territoriale e facilitare lo start-up di micro iniziative artigianali</li> <li>• la progettazione, ideazione e installazione di luminarie, "app" e servizi annessi</li> </ul>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

##### Contesto di riferimento

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

Il territorio di riferimento del progetto è Salerno, con le frazioni di Fratte, Ogliara e Matierno e il comprensorio limitrofo del Comune di San Mango Piemonte. Il centro storico di Salerno presenta un significativo patrimonio artistico e culturale le cui principali evidenze sono il Duomo del XI secolo, Palazzo Ruggi D'Aragona, Palazzo Fruscione, Complesso monumentale di San Pietro a Corte e Museo Virtuale della Scuola Medica Salernitana. Di recente l'Amministrazione cittadina ha realizzato un ampio programma di trasformazione urbana accompagnato da firme illustri dell'architettura mondiale contemporanea quali Zaha Hadid, David Chipperfield, Ricardo Bofill, Arada Isozaki e Santiago Calatrava. Dal 2006 ospita l'evento "Luci d'Artista", che si svolge da novembre a gennaio quando le notti salernitane sono illuminate da opere d'arte luminose e spettacolari e la città è visitata da milioni di turisti provenienti da tutto il mondo. Anche i rioni periferici e collinari presentano evidenze di rilievo come a Fratte: l'Area archeologica etrusco-sannitica; ad Ogliara: il Museo di interesse regionale "Città Creativa" noto fin dal Medioevo per l'estrazione e produzione del cotto di Rufoli, ed ancora oggi prodotto rinomato in ambito nazionale ed internazionale.



## 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.

Obiettivo è potenziare l'educazione degli studenti delle nostre scuole secondarie di I e II grado, alla conoscenza, salvaguardia e promozione del patrimonio artistico e culturale del territorio. Si intende raggiungere tale obiettivo erogando moduli didattici, distinti per singolo istituto ma integrati e complementari fra loro, ad impronta prevalentemente laboratoriale, che consentano l'apprendimento di conoscenze e tecniche da spendere sul mercato del lavoro anche in forma autonoma. Il progetto integra le diverse aree tematiche sia con i curricula degli Istituti aderenti alla rete che con le politiche economiche e sociali che stanno caratterizzando lo sviluppo e la valorizzazione del Patrimonio di Salerno e delle aree periferiche. Gli alunni saranno peraltro orientati alla creazione di microimprese innovative e creative per favorire la nascita di una filiera che punterà al lancio di un prodotto intorno al quale si potrà sviluppare una nuova economia cittadina nei settori che vanno dal design delle luci d'artista alla loro realizzazione e installazione, alla realizzazione di strumenti tecnologici per diffondere la conoscenza del patrimonio, alla organizzazione e gestione di eventi turistici e culturali, attraverso Moduli di digitalizzazione del patrimonio; produzioni di design, modelli e luci artistiche; riqualificazione di aree periferiche; comunicazione multimediale e conoscenza del patrimonio in lingua straniera; proposte di turismo culturale, sociale e ambientale.

## 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

Dall'analisi e monitoraggio dei test d'ingresso, delle prove di verifica formative e sommativie, dalla somministrazione di un questionario di gradimento ai genitori e agli stessi studenti, dall'osservazione dei comportamenti, dal colloquio diretto con gli alunni e le loro famiglie, sono stati individuati allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; altri che dimostrano demotivazione e disaffezione verso lo studio, sfiducia verso le istituzioni, un peggioramento di performance scolastiche frustranti, dovute a difficoltà di apprendimento non sempre certificate, scarsa fiducia nelle proprie capacità e nella possibilità di migliorare. L'utenza dei nostri istituti prevede, fra gli altri, allievi con bassi livelli di competenze e in condizioni socio-economiche svantaggiate a cui proporre strategie di apprendimento alternative e supporto psicologico, offrendo un'occasione di riscatto ed un modo per guardare positivamente al futuro. Esiste, infatti, una percentuale di studenti con maggiori difficoltà di apprendimento, perchè demotivati culturalmente soprattutto in relazione al contesto socioculturale ed è proprio a questa categoria di studenti che l'istituto intende rivolgere questi progetti alternativi per escogitare nuove strategie didattiche soprattutto in orari scolastici pomeridiani.



### 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.

Gli Istituti già nell'assetto attuale sono aperti di pomeriggio sia per attività diversificate di ampliamento dell'offerta formativa, distinte per ciascun indirizzo, sia per iniziative ed interventi in collaborazione con Enti, associazioni e aziende del territorio (alcuni giorni dalle ore 8 alle 19). La maggiore disponibilità di risorse consentirebbe, mediante un'articolazione flessibile dell'orario di lavoro dei collaboratori scolastici, di garantire ulteriori spazi di apertura nonché il funzionamento anche nei periodi di sospensione delle attività didattiche. In tal modo, oltre al conseguimento degli obiettivi specifici del progetto, si sosterebbe l'idea di una scuola attiva, attraente e veramente capace di contrastare fenomeni quali la dispersione e gli abbandoni precoci da parte di un'utenza che richiede una impostazione prettamente incentrata sulla pratica laboratoriale.

### 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.

I genitori sono invitati ad offrire una disponibilità di tempo da dedicare come volontari per le attività didattiche, indicando anche il tipo di apporto che possono offrire: motivazionale, relazionale, professionale e altro. Essi possono inserirsi in gruppi di lavoro nelle attività laboratoriali, accompagnare i propri figli negli spostamenti nel territorio, agli eventi culturali proposti, presenziare alle manifestazioni a scuola, interagire con loro online. Possono fornire supporto ma anche idee e suggerimenti al sito web dell'istituto oppure testimoniare la loro personale esperienza nel mondo del lavoro. Aprire periodicamente la domenica alle famiglie favorirebbe la loro partecipazione alle attività del PON ma, soprattutto, andrebbe a rinforzare il senso di appartenenza comune ad una società che si fonda sul contributo di tutti e vivere il giorno di festa a scuola. Gli studenti e i genitori saranno così coinvolti insieme nelle fasi di: progettazione; scelta dei contenuti, degli spazi fisici e non, dei tempi di realizzazione, del prodotto finale in cui convergere l'esperienza di alternanza scuola-lavoro, inteso come learning objects o performances, della sua pubblicazione e condivisione.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

## 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.

Il progetto si basa su attività di laboratorio di approfondimento delle discipline di indirizzo e di sviluppo delle vocazioni che analizzino problemi scientifico-tecnologici significativi, collegati con la ricerca, l'esperienza quotidiana, le aziende, l'utilizzo tradizionale e alternativo dei materiali di lavoro e delle strumentazioni in una prospettiva pluridisciplinare. Inoltre, si prevede la condivisione e divulgazione delle esperienze attraverso la produzione di learning objects e la pubblicazione sui social, sul sito della scuola o eventualmente su un blog, partecipando, nel contempo, anche ad eventi, manifestazioni, convegni e fiere sul territorio per relazionarsi con le aziende del settore ed acquisire esperienza diretta dei rapporti di lavoro. All'approccio laboratoriale tradizionale, come attività di rinforzo o ampliamento del curriculum, in cui creare, sperimentare, relazionare si affianca l'uso della rete, l'e-learning, il debate, la flipped classroom, il learning by doing, anche se dall'esperienziale al digitale, è il metodo che cambia, ma non la finalità. Sempre puntando sull'esperienziale, la lezione si sposta sui centri di interesse, per osservare e interagire concretamente con la realtà e le sue regole, imparando a confrontarsi sugli aspetti più significativi delle problematiche coinvolte, sperimentando forme di progettazione partecipata degli spazi scolastici e progettazione partecipata di attività della scuola.

## 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 curriculum, oltre la normale attività didattica, è integrato da interventi che completano ed arricchiscono l'offerta formativa, permettendo agli alunni esperienze di confronto e di apertura verso il territorio locale e nazionale, verso problematiche sociali e politiche che li aiutino ad acquisire un'identità di popolo e a comprendere il senso dell'appartenenza ad una democrazia concreta e reale verso l'accoglienza e l'inclusione. Tutte le attività hanno anche l'obiettivo di orientare e di aiutare ogni singolo alunno ad individuare le risorse personali in prospettiva dello studio e del lavoro, di far acquisire strumenti idonei a raggiungere una mentalità flessibile e aperta al cambiamento e di operare scelte responsabili sia sul piano individuale che sociale. A questo target si aggiunge, prioritariamente, l'obiettivo di motivare gli alunni alla frequenza scolastica, rendendo la scuola più attrattiva e stimolante possibile, variando il range di attività proposte, gli ambienti di apprendimento e le metodologie. Tutti i progetti previsti sono coerenti con le priorità, le aree e gli obiettivi di processo indicati nel Piano di Miglioramento. I moduli proposti trovano corrispondenza negli obiettivi, nei contenuti nonché nelle metodologie di progetti approvati nella revisione del PTOF dell'a.s. 2016/2017 e in via di realizzazione. Ne consegue che i moduli indicati andrebbero ad essere esplicitati in un contesto di progettazione e di organizzazione già avviato e preventivato, facilitando e consentendo il successo delle attività formative. D'altra parte avere a disposizione ulteriori risorse umane e finanziarie consentirebbe ai nostri studenti di usufruire di maggiori opportunità.



## 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 prevede un adeguato coinvolgimento anche degli allievi con svantaggi sociali e culturali. È previsto il coinvolgimento delle Istituzioni Locali e delle Associazioni che operano a favore dei giovani con difficoltà sociali e culturali apportando know how e case study di iniziative di successo inserite nelle dinamiche sociali ed economiche locali. Inoltre l'inclusività si concretizzerà nel coinvolgimento attivo dei giovani con difficoltà nel programma di coworking attraverso l'organizzazione del lavoro in team con altri allievi per una piena collocazione e collaborazione in tutte le fasi di definizione del progetto. Il Laboratorio e tutti gli altri spazi destinati alle attività didattiche, aggregative e laboratoriali sono accessibili e fruibili dai diversamente abili e adeguatamente messi in sicurezza.

## 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.

**Impatto sul territorio:** feedback sulla crescita dell'appeal turistico salernitano e sarà valutabile in base all'effetto in termini di incremento di presenze turistiche e di accessi ai siti web dedicati alle Luci d'artista e alle evidenze artistiche e culturali centrali e periferiche.

**Impatto sulle comunità scolastiche partecipanti:** analisi dei dati di accesso ai siti delle scuole, in particolare ai siti dedicati al progetto, alle richieste di informazioni da parte delle famiglie dei potenziali iscritti al I anno, indefinitiva in base all'incremento di iscrizioni.

**Impatto sui destinatari:** verifica del diverso grado di raggiungimento degli obiettivi prefissati, dell'impegno, l'interesse e la partecipazione di ciascuno, nonché del livello di autonomia raggiunto. La valutazione sarà basata su compiti significativi e reali, e sarà, altresì, proattiva e autovalutativa, ossia capace di fornire allo studente indicazioni utili per proseguire il proprio percorso di apprendimento. Si adotteranno rubriche valutative, in diverse fasi del progetto, come strumento per una valutazione diacronica e più articolata delle prestazioni degli studenti, singolarmente e in gruppi.

Saranno, infine, valutate le implicazioni educative delle attività e dei loro effetti sui livelli di apprendimento, nel corso dei colloqui all'esame di maturità (per gli alunni dell'anno conclusivo) ed in sede di scrutini finali (per gli studenti del 3° e 4° anno) per constatarne la ricaduta sull'andamento curricolare



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

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

Tutte le attività e i risultati del progetto saranno pubblicate sui siti web delle scuole in maniera da consentire alla collettività di scaricare le linee guida delle attività ed avere la possibilità di adottare l'iniziativa sul proprio territorio. La diffusione avverrà tramite i canali social sia delle scuole che dei partner coinvolti (Facebook, blog, video tutorial su Youtube, Twitter, ecc.) e il lancio dell'hashtag # Luci d'Artista in LAB, a cura degli stessi studenti, anche al fine di ancorare al territorio l'iniziativa, e coinvolgere operatori economici e sociali. E' prevista anche la creazione di un brand legato al marchio identificativo "Luci D'Artista in LAB" creato dagli studenti delle scuole partner. Al termine del progetto la scuola capofila organizzerà un evento pubblico al quale potranno partecipare i genitori dei ragazzi e la cittadinanza anche per proseguire le attività del progetto tramite la proposta di creare un'Agenzia Urbana della Creatività, promossa dai partner di progetto. L'evento potrà svolgersi nei locali della scuola o presso uno spazio dedicato da uno dei partner. Attraverso dimostrazioni, foto, video e racconti, i partecipanti all'evento potranno scoprire il progetto realizzato e diffondere così le buone pratiche della scuola. Ai fini sia dell'orientamento in ingresso che alla valorizzazione del programma europeo PON, il progetto sarà presentato presso le scuole secondarie di I e II grado del territorio bacino d'utenza degli Istituti partner

### Qualità della rete costituita

Indicare, ad esempio, il ruolo dei soggetti coinvolti nella rete specificando l'apporto di ciascuno di essi.

La rete è stata strutturata con il fine di creare un ponte tra aree centrali e periferiche della città attraverso la valorizzazione delle peculiarità di ciascuna. Ha, pertanto, condiviso un progetto omogeneo in cui ciascuno apporterà il contributo di sua competenza in vista del raggiungimento dell'obiettivo finale. L' IIS TRANI, Capofila, è responsabile della realizzazione del Progetto. Apporterà le proprie competenze curriculari del settore progettazione e manutenzione di impianti elettrici. Il Liceo Artistico apporterà il proprio contributo in termini di competenze artistiche e di design. L'ITT Focaccia perfezionerà il progetto grazie alle competenze dei suoi studenti in materia di "app" e soluzioni innovative per la valorizzazione del territorio. I 2 Istituti comprensivi, insistenti nelle aree collinari, apporteranno il proprio contributo di conoscenze legate alle precedenti esperienze di organizzazione eventi e valorizzazione delle emergenze artistiche locali. Gli enti pubblici contribuiranno in funzione del proprio ruolo istituzionale, offrendo agli studenti facilitazioni nell'accesso al patrimonio artistico e culturale locale (permessi, accesso ad archivi comunali); promuoveranno la diffusione dell'iniziativa organizzando conferenze stampa di lancio e di chiusura. Effetti Collaterali, apporterà la sua competenza nel design urbano, nella conoscenza del patrimonio artistico ed architettonico locale, e nella riqualificazione urbana delle aree periferiche collinari

### **Promozione del valore sociale del patrimonio**

Indicare, ad esempio, in che modo il progetto intenda contribuire concretamente a diffondere il valore sociale del patrimonio presso la comunità e il territorio.

La sensibilizzazione dei cittadini verso una migliore interazione con l'ambiente, parte dall'elaborazione di un progetto educativo, che cominci nelle scuole, finalizzato a stimolare nelle nuove generazioni la capacità di vedere con occhi nuovi il proprio territorio e vivere in modo armonico le relazioni umane che produce. L'acquisizione progressiva di consapevolezza per il valore dell'ambiente e dei beni, naturali ed artistici, aumenta la responsabilità che i cittadini di domani dovranno sentire verso di essi, poiché la qualità della vita di tutti è influenzata dall'ambiente medesimo. In quest'ottica la rete dei partner intende contribuire nell'opera di rigenerazione sociale e valorizzazione di spazi di interesse culturale e artistico di Salerno e delle aree periferiche e sostenere progetti innovativi che favoriscano anche processi di recupero e rivitalizzazione di aree sottoutilizzate, attraverso occasioni di nuova socialità e di percorsi partecipati dal basso. La cultura può rappresentare il punto di partenza per avviare progettualità dal forte impatto sociale, con processi di collaborazione e co-progettazione tra cittadini, scuole ed Enti. Quindi un inserimento dei giovani studenti nella vita sociale, economica e politica della città di Salerno per dare un contributo dinamico, innovativo e creativo alla città attraverso l'attivazione di servizi innovativi e inclusivi capaci di contribuire alla riqualificazione urbana anche nelle aree periferiche e marginali.

### **Coinvolgimento di ulteriori istituzioni scolastiche**

Indicare, per esempio, se sono state coinvolte altre istituzioni scolastiche oltre alle tre previste dalla rete e in che modo



## Sezione: Rete che presenta il progetto

<p>Caratteristiche e composizione della rete</p>	<p>In linea con le prescrizioni dell'Avviso, la rete è costituita da 5 istituzioni scolastiche statali, due enti locali ed un'associazione senza scopo di lucro competente sulle tematiche oggetto dell'Avviso.</p> <p>Fungerà da capofila l'Istituto di Istruzione Superiore "Trani – Moscati" di Salerno, affiancata dal Liceo Artistico "Sabatini-Menna", dall'I.T.T. "B. Focaccia" dall'Istituto Comprensivo "San Tommaso d'Aquino" – tutti di Salerno, dall'I. C. V Circolo di Ogliara, dal Comune di Salerno, dal Comune di San Mango Piemonte e dall'Associazione "Effetti Collaterali" di Salerno.</p> <p>L'I.I.S. Trani Moscati è un polo formativo professionale di eccellenza ubicato al centro di Salerno e centro di innovazione per gli indirizzi degli Istituti professionali che in esso sono attivi; attua un'offerta formativa strettamente correlata al territorio e al tessuto produttivo, fondata su metodologie innovative e sull'impiego diffuso della laboratorialità in tutti gli ambiti disciplinari, nonché punto di riferimento sul territorio per la formazione di una cultura dell'imprenditorialità. Oltre all'indirizzo 'Tecnico dei servizi socio-sanitari', con le sue articolazioni Odontotecnico e Ottico, comprende l'indirizzo 'Manutenzione e assistenza tecnica' che eroga competenze nella gestione, organizzazione ed effettuazione di interventi di installazione e manutenzione ordinaria, di diagnostica, riparazione e collaudo di sistemi, impianti e apparati tecnici ed elettrici industriali e civili e l'indirizzo "Produzioni industriali e artigianali" che eroga competenze tecnico-professionali riferite alle filiere dei settori produttivi generali quali abbigliamento, grafica industriale, edilizia, produzioni multimediali, sviluppate in relazione alle esigenze espresse dal territorio.</p> <p>Il Liceo Artistico 'Sabatini-Menna' comprende gli indirizzi 'Arti Figurative', 'Architettura e Ambiente', 'Audiovisivo e multimedia', 'Design', 'Grafica' e 'Scenografia'. Presenta anche degli Indirizzi sperimentali quali Indirizzo "Immagine Fotografica Filmica e Televisiva" ed Indirizzo "Architettura e Arredo".</p> <p>L' I.T.T. "B. Focaccia" presente i seguenti Indirizzi di studio: Elettronica ed Elettrotecnica, Informatica e Telecomunicazioni, Chimica, materiali e biotecnologie. L'Istituto, pur essendo ad evidente vocazione scientifico-tecnologica, ha sempre cercato di coltivare negli studenti oltre che la passione per gli studi di indirizzo anche per quelli storico /umanistici e artistici con l'obiettivo di far conoscere e riconoscere i beni culturali come parte del retaggio e pertanto come beni da tutelare e salvaguardare; visite a musei. In questo ambito la scuola incentiva in particolare alcune iniziative, che ormai vanno avanti da diversi anni, che guidano gli studenti su percorsi non tradizionali con metodologie innovative,</p> <p>L'I.C. 'San Tommaso d'Aquino' è invece un Istituto Comprensivo, comprendente le scuole dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I Grado, con sede nel rione Fratte di Salerno, quartiere della zona alta di Salerno.</p> <p>I.C. di Ogliara, abbraccia un'area che, sotto il profilo territoriale, è piuttosto estesa, comprendendo la fascia delle frazioni collinari del Comune di Salerno (con i plessi di Ogliara, S. Angelo, Giovi Piegolelle e Giovi Casa Polla), cui si aggiungono i plessi del Comune di S. Mango Piemonte. Proprio nei pressi della sua Sede Centrale è ubicato il Museo "Città Creativa" di Ogliara, un museo dinamico, luogo di ricerca, sperimentazione, esposizione e documentazione sulla ceramica che la Scuola ha adottato nell'ambito del progetto "La scuola adotta un monumento"</p> <p>Per ambedue gli Istituti Comprensivi il progetto è destinato agli alunni della Scuola Secondaria di I Grado.</p> <p>Il Comune di Salerno e il Comune di San Mango Piemonte sono i due enti pubblici presenti nella rete; essi con le specificità consone al loro ruolo istituzionale, interverranno nel presente progetto in considerazione della loro costante attenzione alle esigenze formative delle scuole del territorio nonché quali promotore e sostenitori delle azioni di valorizzazione turistica dei loro territori di appartenenza: l'ormai nota manifestazione 'Luci d'Artista' per il Comune di Salerno e le iniziative culturali, artistiche e folcloristiche a promozione e tutela del territorio collinare, per il Comune di San Mango Piemonte.</p> <p>Infine l'Associazione 'Effetti Collaterali', associazione culturale senza scopo di lucro che opera per diffondere l'architettura come prodotto sociale e far comprendere come l'architettura possa interferire nella società, attraversando vari campi del sapere e del</p>
--	--



	<p>comportamento collettivo, partendo dall'analisi delle trasformazioni urbane della città di Salerno e da come esse possano incidere sul quotidiano della società civile, indurre comportamenti nuovi, rinnovate sensibilità, contribuire ad una educazione alla lettura degli spazi e dei luoghi, e da ultimo, ma non per importanza, come possano favorire lo sviluppo economico e la nuova occupazione giovanile.</p> <p>La composizione della rete si presenta coerente con le finalità del progetto che si intende realizzare, e costruita in maniera tale da garantire complementarità degli interventi, in cui ognuno in base alle proprie peculiarità, fornirà un contributo al successo dell'iniziativa.</p>
Num. Protocollo	2669/2017
Data Protocollo	2017-07-19

## Soggetti partecipanti alla Rete

### Scuola - 'B. FOCACCIA' (SATF06000P)

Ruolo nel progetto	<p>L'Istituto Focaccia in qualità di partner, interverrà nell'erogazione presso la propria sede di n. 2 Moduli didattici laboratoriali efferenti l'ambito dell'Accesso Accesso e conoscenza digitale del patrimonio, segnatamente riguardo la realizzazione di 'app' turistiche a servizio del turismo. Nell'erogazione del suddetto Modulo apporterà al progetto la competenza e l'esperienza dei docenti della scuola, impegnati in fase curricolare nella realizzazione di supporti tecnologici e multimediali d'avanguardia.</p> <p>Unitamente agli altri partner della rete contribuirà alla promozione dell'iniziativa e alla diffusione dei suoi risultati.</p>

### Scuola - 'SABATINI-MENNA' (SASL040008)

Ruolo nel progetto	<p>Il Liceo Artistico 'Sabatini-Menna' erogherà 3 moduli didattici della durata di 30 ore ciascuno, destinati 30 alunni frequentanti l'ultimo triennio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- MODULO 1 ACCESSO, ESPLORAZIONE E CONOSCENZA ANCHE DIGITALE DEL PATRIMONIO</li> <li>Corso Tecniche di digitalizzazione e multimedialità</li> <li>MODULO 4 -CONOSCENZA E COMUNICAZIONE DEL PATRIMONIO LOCALE ANCHE ATTRAVERSO PERCORSI IN LINGUA STRANIERA</li> <li>Corso Marketing e Web marketing degli eventi turistici e culturali del territorio</li> <li>MODULO 6 PRODUZIONE ARTISTICA E CULTURALE</li> <li>Corso Design di Arredo Urbano, Luci e Decorì</li> </ul> <p>Collaborerà, altresì, con i partner della rete nell'azione di diffusione e comunicazione del progetto.</p>

### Scuola - IST.COMPR. SALERNO V 'OGLIARA' (SAIC81800L)

Ruolo nel progetto	<p>L'Istituto comprensivo, insistente nelle aree collinari, realizzerà un Modulo finalizzato alla valorizzazione del territorio, dove i giovani studenti, in veste di reporter, documenteranno l'evento dell' 'Infiorata' nell'ambito della manifestazione "Luci d'artista". Apporterà al progetto, il proprio contributo di conoscenze legate alle precedenti esperienze di organizzazione eventi e valorizzazione delle emergenze artistiche locali.</p> <p>Unitamente agli altri partner della rete contribuirà alla promozione dell'iniziativa e alla diffusione dei suoi risultati.</p>

### Scuola - IST.COMPR. SALERNO-FRATTE S.TOM (SAIC89100P)



Ruolo nel progetto	L'Istituto, ubicato in una zona di forte interesse archeologico grazie alla presenza di un'area etrusco-sannitica di rilevante interesse artistico-culturale, sarà impegnato nella realizzazione di Moduli didattici afferenti la diffusione della conoscenza del patrimonio locale ai suoi studenti e alla valorizzazione del suo patrimonio anche a fini turistici, in un'ottica di ampliamento dell'offerta turistica salernitana e decongestione dei flussi, attualmente concentrata nella area centrale cittadina. Unitamente agli altri partner della rete contribuirà alla promozione dell'iniziativa e alla diffusione dei suoi risultati.
--------------------	---

### Ente Locale - Comune di S.Mango Piemonte

Sede interessata	Presidenza
Persona riferimento	Sindaco avv. Alessandro Rizzo
Email riferimento	info@alessandrorizzo.com
Persona riferimento	Sindaco avv. Alessandro Rizzo
Telefono riferimento	089 631031
Ruolo nel progetto	Il Comune di San Mango Piemonte contribuirà in funzione del proprio ruolo istituzionale, offrendo agli studenti facilitazioni nell'accesso al patrimonio artistico e culturale locale (permessi, accesso ad archivi comunali); collaborerà con l'istituto suggerendo proposte per la valorizzazione del proprio comprensorio e l'ampliamento dell'offerta di servizi e di fruizione del patrimonio storico, artistico e naturalistico; promuoverà infine, la diffusione dell'iniziativa organizzando conferenze stampa di lancio e di chiusura del progetto.

### Ente Locale - COMUNE DI SALERNO

Sede interessata	assessorato urbanistica mobilita; assessorato bilancio sviluppo;
Persona riferimento	Sindaco. Dott. Vincenzo Napoli
Email riferimento	assessoratourbanisticamobilita@comune.salerno.it
Persona riferimento	Sindaco. Dott. Vincenzo Napoli
Telefono riferimento	089662480
Ruolo nel progetto	Il Comune di Salerno contribuirà in funzione del proprio ruolo istituzionale, offrendo agli studenti facilitazioni nell'accesso al patrimonio artistico e culturale locale (permessi, accesso ad archivi comunali); e promuoverà la diffusione dell'iniziativa organizzando conferenze stampa di lancio e di chiusura del progetto.

### Ente non profit - effetti.collaterali\_ associazione culturale

--	--



Ufficio/settore interessati	Via Pirro 2
Persona riferimento	Gianluca Voci
Email riferimento	effetticollaterali226@gmail.com
Persona riferimento	Gianluca Voci
Telefono riferimento	089.2965713
Ruolo nel progetto	Effetti Collaterali, apporterà la sua competenza nel design urbano, nella conoscenza del patrimonio artistico ed architettonico locale, e nella riqualificazione urbana delle aree periferiche collinari. Progetterà, insieme agli studenti, interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie in aree periferiche e marginali, offrirà testimonianze, e contribuirà alla promozione e diffusione dell'iniziativa.

### 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
Automazione domestica mediante PLC Siemens	pag.34 e 35 PTOF e pag.52 sche	SAIS04700R <a href="http://iistranimoscati.gov.it/files/animaDIGIT/anno%20scolastico%202016-17/schede_progetti_2016-17.pdf">http://iistranimoscati.gov.it/files/animaDIGIT/anno%20scolastico%202016-17/schede_progetti_2016-17.pdf</a>
CERAMICA ARREDO CITTA'	pag. 4-8	<a href="http://iistranimoscati.gov.it/files/animaDIGIT/anno%20scolastico%202016-17/schede_progetti_2016-17.pdf">http://iistranimoscati.gov.it/files/animaDIGIT/anno%20scolastico%202016-17/schede_progetti_2016-17.pdf</a>
INFORMATICA CHE PASSIONE	pag.4 dell'all. Progetti PTOF	<a href="http://www.ittfocaccia.gov.it/2017/ptof/Progetti%20PTOF%202016_17.pdf">http://www.ittfocaccia.gov.it/2017/ptof/Progetti%20PTOF%202016_17.pdf</a>
Inverter digitale 500 VA	pag.34 e 35 PTOF e pag.30 sche	SAIS04700R <a href="http://iistranimoscati.gov.it/files/animaDIGIT/anno%20scolastico%202016-17/schede_progetti_2016-17.pdf">http://iistranimoscati.gov.it/files/animaDIGIT/anno%20scolastico%202016-17/schede_progetti_2016-17.pdf</a>
LA SCUOLA ADOTTA UN MONUMENTO	pag.4 dell'all. Progetti PTOF	<a href="http://www.ittfocaccia.gov.it/2017/ptof/Progetti%20PTOF%202016_17.pdf">http://www.ittfocaccia.gov.it/2017/ptof/Progetti%20PTOF%202016_17.pdf</a>
La scuola adotta un monumento Progetti di educazione al patrimonio storico-artistico ( adotta un monumento in collaborazione col Comune di Salerno, partecipazione alla mostra biennale arte contemporanea e a mostre sul territorio)	pag 2 "progettualità extracurr	<a href="http://www.icsantommaso.gov.it/sezione-trasparenza">www.icsantommaso.gov.it/sezione-trasparenza</a>
La scuola adotta un monumento	24	<a href="https://www.istitutogliara.gov.it/wp-content/uploads/2017/07/PTOF_2016-2019.pdf">https://www.istitutogliara.gov.it/wp-content/uploads/2017/07/PTOF_2016-2019.pdf</a>
PERCORSI MUSICALI NEL MELODRAMMA	pag.4 dell'all. Progetti PTOF	<a href="http://www.liceoartisticosabatini.mn.gov.it/documenti/2016-17/POF2017.pdf">http://www.liceoartisticosabatini.mn.gov.it/documenti/2016-17/POF2017.pdf</a>
Percorso 'Castello Arechi'	pag. 4-8	<a href="http://www.liceoartisticosabatini.mn.gov.it/documenti/2016-17/POF2017.pdf">http://www.liceoartisticosabatini.mn.gov.it/documenti/2016-17/POF2017.pdf</a>



Progetto P.O.R. – FSE 2014-2020 “estETICA. La bellezza salverà il mondo. Percorsi formativi per lo sviluppo di una cultura dei valori attraverso i linguaggi dell’arte”.	63	<a href="http://www.istitutogliara.gov.it/index.php/198-scuola-viva?start=21">http://www.istitutogliara.gov.it/index.php/198-scuola-viva?start=21</a>
Rifasamento trifase con PLC	pag.34 PTOF e pag.28 schede pr	SAIS04700R <a href="http://iistranimoscati.gov.it/files/animaDIGIT/anno%20scolastico%202016-17/schede_progetti_2016-17.pdf">http://iistranimoscati.gov.it/files/animaDIGIT/anno%20scolastico%202016-17/schede_progetti_2016-17.pdf</a>
Salerno...Storia di un cambiamento.	24	<a href="https://www.istitutogliara.gov.it/wp-content/uploads/2017/07/PTOF_2016-2019.pdf">https://www.istitutogliara.gov.it/wp-content/uploads/2017/07/PTOF_2016-2019.pdf</a>
TESORI NASCOSTI - - PROGETTO RESTAURO AFFRESCO	pag. 4-8	<a href="http://www.liceoartisticosabatinienna.gov.it/documenti/2016-17/POF2017.pdf">http://www.liceoartisticosabatinienna.gov.it/documenti/2016-17/POF2017.pdf</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

### Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Tecniche di digitalizzazione e multimedialità	€ 7.082,00
Creazione di un'app destinata alla localizzazione delle installazioni Luci di Artista-mod.1	€ 7.082,00
Creazione di un'app destinata alla localizzazione delle installazioni Luci di Artista-mod.2	€ 7.082,00
Ogliara in fiore	€ 7.082,00
Luci sul passato:illuminiamo l'area archeologica etrusco-sannitica di Fratte	€ 7.082,00
ORGANIZZAZIONE E GESTIONE DI EVENTI	€ 7.082,00
Turismo solidale	€ 7.082,00
Marketing e Web marketing degli eventi turistici e culturali del territorio	€ 7.082,00
Artist lights: a Contemporary Art	€ 7.082,00
Artist lights 2	€ 7.082,00
A tour around Fratte	€ 7.082,00
Design di Arredo Urbano, Luci e Decorati	€ 7.082,00
Progettazione, installazione e manutenzione impianti di Luci Urbane	€ 7.082,00
cerAmica	€ 7.082,00
Laboratorio di danze popolari	€ 7.082,00
LE NUOVE TECNOLOGIE AL SERVIZIO DELLA CREATIVITA'	€ 7.082,00



ARTE ALL' APERTO	€ 5.682,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 118.994,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio**

**Titolo: Tecniche di digitalizzazione e multimedialità**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Tecniche di digitalizzazione e multimedialità



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Il Modulo, della durata complessiva di 30 ore, si svilupperà nel corso di 10 incontri pomeridiani tenuti presso l'aula multimediale del Liceo Artistico Sabatini Menna, nelle ore pomeridiane, per n. 3 ore ciascuno e per un totale di 10 incontri. Obiettivi didattico-formativi del modulo sono fornire agli studenti le conoscenze abilitanti all'uso creativo e consapevole dei diversi linguaggi di storytelling, utilizzati nell'elaborazione di contenuti finalizzati a valorizzare il patrimonio culturale materiale e immateriale del Territorio, con particolare riguardo alle Luci d'Artista, evento ormai entrato a far parte del patrimonio degli eventi di forte attrattività turistica che interessano la città di Salerno nel periodo che va da Novembre a Gennaio. Gli studenti saranno affiancati da un esperto nell'utilizzo dei differenti moduli linguistici relativi ai diversi formati della comunicazione multimediale digitale (Video breve divulgativo, Videonotiziario, Audioguida, Timeline, Realtà aumentata, Rendering 3d, .... ).</p> <p>Contenuti del Modulo sono</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) la digitalizzazione in modalità immagine, dell'evento Luci d'Artista e di entità culturali del territorio ad esso collegate</li> <li>2) story-telling digitale per la creazione di contenuti video fruibili in realtà aumentata</li> <li>3) realizzazione di teche e pannelli interattivi inerenti l'evento</li> <li>4) pianificazione e realizzazione di filmati sull'evento</li> <li>5) rendering 3D di simboli dell'evento</li> <li>6) graphic motion per raccontare storie in realtà aumentata</li> <li>7) digital story-telling immersivo (con visori a 360°) su Luci d'Artista</li> <li>8) Tecniche di Digital mapping</li> </ol> <p>Le metodologie adottate saranno di natura prevalentemente laboratoriale, basate su metodologia learning by doing, project-based ed in particolar modo product-based. Sono previste visite esterne per la ricerca di informazioni su eventi e monumenti, gli allievi realizzeranno fotografie e catture fotometriche grazie ad applicazioni gratuite. Le attività di progettazione e scrittura testi saranno basate sul challenge based learning. Il corso si concretizzerà nella realizzazione di itinerari progettuali volti a costruire spazi di esperienza ad alto potenziale motivazionale e "atelier di mestiere", favorendo il superamento di un modello trasmissivo di scuola centrato solo sulla conoscenza teorica.</p> <p>Risultati attesi: Questo Laboratorio segue, completa e perfeziona il lavoro di ricognizione strutturata delle forme artistico-culturali del territorio svolto nell'a.s. 2016-2017 dagli alunni dell'Istituto nell'ambito del Programma Scuola Viva. Al lavoro svolto, focalizzato sulle emergenze artistiche e architettoniche salernitane, si aggiunge ora la descrizione ed illustrazione del fenomeno denominato "Luci d'Artista" che tanta risonanza ha nel panorama turistico regionale ed extra-regionale. Il progetto mira al conseguimento per i partecipanti delle competenze digitali e multimediali, sono di conoscenza e analisi del contenuto di valorizzare, progettazione, sceneggiatura e composizione dei moduli linguistici di comunicazione in storytelling differenziati in relazione ai canali di diffusione sulle reti.</p> <p>L'acquisizione di dette competenza sarà verificata e valutata attraverso design brief, permettendo agli studenti un'analisi critica del processo e del prodotto che stanno sviluppando. Saranno inoltre predisposte delle rubriche valutative ed autovalutative da compilare alla fine del modulo. 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. I dati quantitativi del monitoraggio e valutazione saranno disponibili, in forma anonima, sulla piattaforma Moodle dell'istituto con licenze Creative Commons</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>20/11/2017</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>12/01/2018</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>Altre</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)</p>



Numero ore

30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Tecniche di digitalizzazione e multimedialità

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>7.082,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio**

**Titolo: Creazione di un'app destinata alla localizzazione delle installazioni Luci di Artista-mod.1**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Creazione di un'app destinata alla localizzazione delle installazioni Luci di Artista-mod.1



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Il Modulo, della durata complessiva di 30 ore, si svilupperà nel corso di 10 incontri pomeridiani tenuti presso i laboratori di Informatica della sede dell'ITT Focaccia di Via Monticelli Alta , nelle ore pomeridiane, per n. 3 ore ciascuno e per un totale di 10 incontri. Obiettivo del Modulo sarà trasferire nei discenti competenze ed abilità circa la progettazione, installazione e diffusione di un'app destinata alla localizzazione e tipizzazione di installazioni luminose realizzate nell'ambito di luci di artista e diffuse sull'intero territorio comunale. Il modulo dovrà quindi: Sviluppare negli studenti la capacità di utilizzare le proprie competenze informatiche; sviluppare il linguaggio informatico in ambiente IOS ed Android; sviluppare le loro capacità critiche ; far comprendere l'importanza dei linguaggi trasversali e l'importanza dell'arte quale fattore di sviluppo personale e dell'intero territorio; sviluppare negli studenti l'imprenditorialità e il fare impresa; mettere in pratica le competenze acquisite nel percorso curriculare e verificarne i risultati</p> <p>I contenuti del Modulo consisteranno in una fase preventiva di esame accurato dei fini della app e dei suoi destinatari al fine di realizzare delle scelte opportune ed eventualmente quali possono essere le funzionalità che la distingueranno da altre possibili app simili ed alle quali dare maggiore importanza in fase di analisi. Nella fase successiva gli studenti si documenteranno a mezzo foto o video personalmente sulle installazioni che intendono segnalare con la propria app ( fase della documentazione). Seguirà l'implementazione vera e propria della app con valutazione iniziale del tipo di sistema scelto IOS della Apple per iphone o Android di Google. Verrà quindi definita la struttura dell'interfaccia utente, la tavolozza dei colori, i font e la distribuzione delle informazioni, ecc al fine di realizzare la "user experience" dell'app da proporre. Seguirà lo sviluppo vero e proprio della app, che è solitamente un processo iterativo in cui si sviluppano e si testano blocchi di codice. Lo sviluppo finale e il collaudo è focalizzato alla stabilizzazione della mobile app, ad apportare piccole modifiche finali in base al feedback dell'utente (fine tuning) e garantire la compatibilità con i vari dispositivi mobili presenti sul mercato. Dopo le fasi di sviluppo e di test il progetto è completo. Ad esso segue la fase di release per rilasciare l'applicazione mobile per l'Apple App Store, Google Play Store, o altri app store da cui gli utenti finali potranno scaricare gratuitamente la app realizzata.</p> <p><b>METODOLOGIE</b>-Le metodologie che verranno adottate saranno centrate sullo studente al fine sviluppare :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• un apprendimento di tipo collaborativo. Il tutor creerà le condizioni nelle quali gli studenti potranno collaborare con gli altri. Ciò permetterà allo studente di sviluppare le abilità analitiche e riflessive, il pensiero critico, il problem solving, e le abilità di presentazione e di migliorare il personale grado di sicurezza, l'abilità nel prendere decisioni, le tecniche di discussione e di diventare parte integrante del processo di valutazione.</li> <li>• una didattica laboratoriale. Essa consiste in una metodologia che valorizza l'approccio sperimentale alla risoluzione di problemi e ne esalta le potenzialità formative, prevedendo una sequenza di attività in cui l'alunno non è un esecutore che mette in pratica operazioni suggerite, ma colui che riflette sulle sequenze e sulle modalità con cui condurre l'attività</li> </ul> <p><b>VALUTAZIONE</b>-Il processo di valutazione verrà svolto, naturalmente, nella sequenza di - valutazione iniziale, relativa alla fase di avviamento del progetto e relativa agli aspetti propri della progettazione, delle risorse disponibili, dell'esistenza dei prerequisiti da parte degli studenti, ecc.; - valutazione intermedia, di tipo formativo, connessa con il percorso di studio e lavoro dello studente; - valutazione finale, di tipo sommativo, connessa anche a specifiche prove finali, estesa alla intera gestione del progetto, facendo ricorso ad appositi strumenti definiti a livello di valutazione finale, di tipo sommativo, connessa anche a specifiche prove finali, estesa alla intera gestione del progetto. Particolare attenzione verrà posta all'auto-valutazione, intesa come strumento per migliorare l'efficacia dell'insegnamento ed i risultati dell'apprendimento.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI</b>-Il progetto mira al rafforzamento delle competenze curricolari degli studenti della specializzazione Informatica e ad un potenziamento delle competenze acquisite nella progettazione e nella realizzazione di app. Il Modulo si concluderà con la diffusione gratuita di un'app progettata e finalizzata alla localizzazione di luci d'Artista, un evento che coinvolge da diversi anni la città da novembre a febbraio.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>02/10/2017</p>



<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	Altre
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Creazione di un'app destinata alla localizzazione delle installazioni Luci di Artista-mod.1

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>7.082,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio**

**Titolo: Creazione di un'app destinata alla localizzazione delle installazioni Luci di Artista-mod.2**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Creazione di un'app destinata alla localizzazione delle installazioni Luci di Artista-mod.2
----------------------	---



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Il Modulo, della durata complessiva di 30 ore, si svilupperà nel corso di 10 incontri pomeridiani tenuti presso i laboratori di Informatica della sede dell'ITT Focaccia di Via Pio XI/Urbano II, nelle ore pomeridiane, per n. 3 ore ciascuno e per un totale di 10 incontri. Obiettivo del Modulo sarà trasferire nei discenti competenze ed abilità circa la progettazione, installazione e diffusione di un'app destinata alla localizzazione e tipizzazione di installazioni luminose realizzate nell'ambito di luci di artista e diffuse sull'intero territorio comunale. Il modulo dovrà quindi: Sviluppare negli studenti la capacità di utilizzare le proprie competenze informatiche; sviluppare il linguaggio informatico in ambiente IOS ed Android; sviluppare le loro capacità critiche ; far comprendere l'importanza dei linguaggi trasversali e l'importanza dell'arte quale fattore di sviluppo personale e dell'intero territorio; sviluppare negli studenti l'imprenditorialità e il fare impresa; mettere in pratica le competenze acquisite nel percorso curriculare e verificarne i risultati</p> <p>I contenuti del Modulo consisteranno in una fase preventiva di esame accurato dei fini della app e dei suoi destinatari al fine di realizzare delle scelte opportune ed eventualmente quali possono essere le funzionalità che la distingueranno da altre possibili app simili ed alle quali dare maggiore importanza in fase di analisi. Nella fase successiva gli studenti si documenteranno a mezzo foto o video personalmente sulle installazioni che intendono segnalare con la propria app ( fase della documentazione). Seguirà l'implementazione vera e propria della app con valutazione iniziale del tipo di sistema scelto IOS della Apple per iphone o Android di Google. Verrà quindi definita la struttura dell'interfaccia utente, la tavolozza dei colori, i font e la distribuzione delle informazioni, ecc al fine di realizzare la "user experience" dell'app da proporre. Seguirà lo sviluppo vero e proprio della app, che è solitamente un processo iterativo in cui si sviluppano e si testano blocchi di codice. Lo sviluppo finale e il collaudo è focalizzato alla stabilizzazione della mobile app, ad apportare piccole modifiche finali in base al feedback dell'utente (fine tuning) e garantire la compatibilità con i vari dispositivi mobili presenti sul mercato. Dopo le fasi di sviluppo e di test il progetto è completo. Ad esso segue la fase di release per rilasciare l'applicazione mobile per l'Apple App Store, Google Play Store, o altri app store da cui gli utenti finali potranno scaricare gratuitamente la app realizzata.</p> <p><b>METODOLOGIE</b>-Le metodologie che verranno adottate saranno centrate sullo studente al fine sviluppare :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• un apprendimento di tipo collaborativo. Il tutor creerà le condizioni nelle quali gli studenti potranno collaborare con gli altri. Ciò permetterà allo studente di sviluppare le abilità analitiche e riflessive, il pensiero critico, il problem solving, e le abilità di presentazione e di migliorare il personale grado di sicurezza, l'abilità nel prendere decisioni, le tecniche di discussione e di diventare parte integrante del processo di valutazione.</li> <li>• una didattica laboratoriale. Essa consiste in una metodologia che valorizza l'approccio sperimentale alla risoluzione di problemi e ne esalta le potenzialità formative, prevedendo una sequenza di attività in cui l'alunno non è un esecutore che mette in pratica operazioni suggerite, ma colui che riflette sulle sequenze e sulle modalità con cui condurre l'attività</li> </ul> <p><b>VALUTAZIONE</b>-Il processo di valutazione verrà svolto, naturalmente, nella sequenza di - valutazione iniziale, relativa alla fase di avviamento del progetto e relativa agli aspetti propri della progettazione, delle risorse disponibili, dell'esistenza dei prerequisiti da parte degli studenti, ecc.; - valutazione intermedia, di tipo formativo, connessa con il percorso di studio e lavoro dello studente; - valutazione finale, di tipo sommativo, connessa anche a specifiche prove finali, estesa alla intera gestione del progetto, facendo ricorso ad appositi strumenti definiti a livello di valutazione finale, di tipo sommativo, connessa anche a specifiche prove finali, estesa alla intera gestione del progetto. Particolare attenzione verrà posta all'auto-valutazione, intesa come strumento per migliorare l'efficacia dell'insegnamento ed i risultati dell'apprendimento.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI</b>-Il progetto mira al rafforzamento delle competenze curricolari degli studenti della specializzazione Informatica e ad un potenziamento delle competenze acquisite nella progettazione e nella realizzazione di app. Il Modulo si concluderà con la diffusione gratuita di un'app progettata e finalizzata alla localizzazione di luci d'Artista, un evento che coinvolge da diversi anni la città da novembre a febbraio.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>02/10/2017</p>



<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	Altre
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Creazione di un'app destinata alla localizzazione delle installazioni Luci di Artista-mod.2

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>7.082,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio**

**Titolo: Ogliara in fiore**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Ogliara in fiore
----------------------	------------------



<b>Descrizione modulo</b>	Se, sotto il profilo logistico, l'I.C. "Salerno V Ogliara" ha innegabilmente una collocazione periferica, la sua progettazione si connota, di converso, per la costruzione di un ponte con le altre Istituzioni, le Associazioni e tutti gli attori presenti nel tessuto socio-culturale della città. E' un rapporto dialettico, assolutamente non subalterno, che si ispira ad una visione policentrica della città, con l'intento di valorizzare e potenziare quanto di positivo – nonostante le evidenti criticità- esista nelle periferie. Non è un caso che il Comune di Salerno abbia incluso, tra gli interventi di riqualificazione urbana delle periferie finanziati dal Consiglio dei Ministri, anche la creazione, progettata dal nostro Istituto, di un "giardino della Legalità", concepito come luogo di aggregazione e presidio di cittadinanza attiva. In linea con questo costante lavoro che potremmo definire di rifondazione, il modulo mira alla valorizzazione del territorio, nelle sue pratiche sociali più significative, tra le quali, appunto l'"Infiorata". Festa di matrice religiosa, la manifestazione riveste un valore importante, perché esprime il bisogno di abbellire il proprio territorio, attribuendogli una forte identità comunitaria. I ragazzi, in veste di reporter, saranno quindi guidati alla documentazione di questa festa, ricostruita attraverso un vero e proprio docu-film, e proposta, insieme ai materiali elaborati negli altri percorsi, in spazi messi a disposizione dal Comune di Salerno, nell'ambito della manifestazione "Luci d'artista". In questa occasione, peraltro, gli studenti daranno vita ad un "Art attack", creando fiori con materiali da riciclo, con modalità analoghe a quelle utilizzate nella realizzazione delle luci d'artista cittadine. Obiettivi: potenziare le competenze di base e trasversali; favorire la conoscenza e la consapevolezza delle proprie radici, la capacità di muoversi da protagonisti in contesti differenti. Pubblicizzare alcune tradizioni legate al territorio, intercettando un interesse turistico. Risultati attesi: potenziamento delle competenze di base e trasversali, in particolar modo relative all'elaborazione testuale (interviste, testo del docu-film) ed alla consapevolezza ed espressione culturale; miglioramento delle dinamiche relazionali; utilizzo consapevole del digitale. Modalità di verifica: griglie di osservazione e somministrazione di questionari di gradimento, valutazione dell'efficacia dell'intervento a cura dei consigli di classe.
<b>Data inizio prevista</b>	15/03/2018
<b>Data fine prevista</b>	29/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	Altre
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Ogliara in fiore

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>7.082,00 €</b>



## Elenco dei moduli

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

**Titolo: Luci sul passato:illuminiamo l'area archeologica etrusco-sannitica di Fratte**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Luci sul passato:illuminiamo l'area archeologica etrusco-sannitica di Fratte
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il Modulo, della durata complessiva di 30 ore, si svilupperà nel corso di 10 incontri pomeridiani tenuti presso il plesso di Fratte dell'I.C. San Tommaso, nelle ore pomeridiane, per n. 3 ore ciascuno. L'Istituto San Tommaso è ubicato in una zona collinare della città di Salerno, primo insediamento urbano della città stessa, dove sorge una necropoli etrusco-sannitica che in varie occasioni è stata oggetto di studi e di attività da parte degli studenti. Con questo percorso si vuole dare maggiore visibilità a quest'area all'interno di una manifestazione, quale quella di Luci d'artista, che coinvolge prevalentemente il centro della città e stimolare, nello stesso tempo, una maggiore consapevolezza della bellezza e dell'importanza storico artistica del territorio in cui si vive. Nella consapevolezza, anche, che i siti archeologici, se opportunamente organizzati, possono promuovere e valorizzare il contesto in cui sorgono, pure se in aree svantaggiate come quella di Fratte e Matierno, e ne possono migliorare la capacità di attrarre visitatori favorendo anche l'imprenditoria locale.</p> <p>Obiettivi didattico-formativi del modulo sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-fornire la partecipazione attiva degli allievi nella gestione e valorizzazione dei beni artistici che il territorio in cui vivono offre</li> <li>-approfondire la conoscenza storica e artistica del sito archeologico etrusco-sannitico di Fratte</li> <li>-acquisire tecniche artistiche sia del passato che contemporanee per la realizzazione di manufatti (lavorazione della ceramica, tecniche di riciclo) finalizzati a mostre nonché all'illuminazione di percorsi fuori e dentro il sito.</li> </ul> <p>Contenuti del Modulo sono</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Conoscenza storico- artistica dell'epoca etrusco-sannitica</li> <li>2) Sopralluogo e documentazione fotografica</li> <li>3) Rilievo tecnico del sito</li> <li>4) Progettazione e realizzazione dei manufatti da installare</li> </ol> <p>Le metodologie adottate saranno di natura prevalentemente laboratoriale, basate su metodologia learning by doing, project-based ed in particolar modo product-based. Sono previste visite esterne per la ricerca di informazioni sul sito oggetto di studio; gli allievi realizzeranno rilievi tecnici e fotografici del sito da cui partiranno per la progettazione dell'installazione dei manufatti.</p> <p>Risultati attesi: Questo Laboratorio che è in linea con i percorsi svolti all'interno del progetto Adotta un monumento a cui la scuola partecipa attivamente da anni sia adottando il sito archeologico etrusco che la Chiesa della Sacra Famiglia di Fratte, vuole valorizzare il territorio anche all'interno di altre manifestazioni cittadine quali Luci d'artista. La verifica del progetto sarà realizzata in itinere con appositi questionari di gradimento mentre le acquisizioni interdisciplinari saranno valutate considerando le ricadute sugli apprendimenti curricolari.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	15/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/01/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	Altre



<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Luci sul passato:illuminiamo l'area archeologica etrusco-sannitica di Fratte

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>7.082,00 €</b>

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile**

**Titolo: ORGANIZZAZIONE E GESTIONE DI EVENTI**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	ORGANIZZAZIONE E GESTIONE DI EVENTI
----------------------	-------------------------------------



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Il Modulo, della durata complessiva di 30 ore, si svilupperà nel corso di 10 incontri pomeridiani tenuti presso i Laboratori dell'Istituto Trani-Moscato, nelle ore pomeridiane, per n. 3 ore ciascuno e per un totale di 10 incontri.</p> <p>Obiettivo del progetto è promuovere la cultura d'impresa attraverso la cooperazione tra il mondo della scuola e il mondo imprenditoriale prevedendo attività formative e di laboratorio, rivolte agli studenti, con l'obiettivo di diffondere la cultura d'impresa e sviluppare competenze di imprenditorialità nelle scuole</p> <p>Obiettivo didattico-formativi del modulo è ideare e costruire pacchetti e percorsi "turistico-educativi" collegati all'evento Luci d'Artista.</p> <p>Gli studenti saranno affiancati da esperti in creazione d'impresa che, patendo dalla valutazione delle migliori idee d'impresa promosse dagli studenti, li guideranno nell'elaborazione del business plan.</p> <p>Contenuti del Modulo sono</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• costruzione e promozione di una proposta territoriale di turismo</li> <li>• content marketing per la promozione di pacchetti turistici tematici</li> <li>• progettazione di materiale grafico informativo e promozionale collegato agli eventi del territorio.</li> <li>• creazione e implementazione di un business plan e di un piano di web-marketing per la valorizzazione degli eventi turistici del territorio</li> <li>• definizione di strategie per il posizionamento dei contenuti sui mercati esteri</li> <li>• tecniche di comunicazione della cultura e del patrimonio culturale: branding e co-branding digitale</li> </ul> <p>Gli studenti, divisi in squadre, in seguito ad una mirata formazione, avranno come obiettivo ultimo quello di realizzare un vero e proprio progetto d'impresa partendo da un'idea concepita da loro stessi.</p> <p>Le metodologie adottate saranno di natura prevalentemente laboratoriale, i ragazzi saranno suddivisi in gruppi di lavoro, ciascuno dei quali elaborerà un modello di business che poi presenterà all'aula. La classe partecipante, coordinata da un consulente in creazione d'impresa, si impegnerà ad "inventare" ed articolare un'idea imprenditoriale, fino a strutturare un progetto generale di fattibilità. Il corso si concretizzerà nella realizzazione di itinerari progettuali volti a costruire spazi di esperienza ad alto potenziale motivazionale e "atelier di mestiere", favorendo il superamento di un modello trasmissivo di scuola centrato solo sulla conoscenza teorica</p> <p>Risultati attesi: E' prevista l'acquisizione di competenze tecniche specifiche dell'esperienza vissuta nel progetto, acquisite in particolare attraverso il learning by doing, tra cui tecnica, ideazione e realizzazione grafica e testuale di testi informativi; competenze cognitive funzionali ad una maggiore efficienza lavorativa e organizzativa quali capacità di analisi, ampliamento delle conoscenze, capacità decisionale e di iniziativa nella soluzione dei problemi (problem solving), team working; competenze sociali e di sviluppo utili alla promozione dell'organizzazione che realizza il progetto ma anche di se stessi, quali capacità nella ricerca di relazioni sinergiche e propositive, creazione di reti di rapporti all'esterno, lavoro all'interno di un gruppo, capacità di mirare e mantenere gli obiettivi con una buona dose di creatività; competenze dinamiche importanti per il miglioramento e l'accrescimento della propria professionalità quali gestione e valorizzazione del tempo di lavoro, ottimizzazione delle proprie risorse.</p> <p>Infine, altro risultato atteso dal modulo è la realizzazione di almeno 2 progetti d'impresa nel settore dell'organizzazione di eventi turistici.</p> <p>L'acquisizione delle competenze acquisite dagli studenti i dette competenza sarà verificata e valutata attraverso l'analisi dei progetti portati a compimento e l'osservazione de visu dei contributi apportati da ciascuno nell'ambito dei singoli gruppi che andranno a crearsi. Nondimeno gli esperti predisporranno delle rubriche valutative ed autovalutative da compilare alla fine del modulo. 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.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>20/11/2017</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>11/01/2018</p>



<b>Tipo Modulo</b>	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SARF04701D
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: ORGANIZZAZIONE E GESTIONE DI EVENTI

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>7.082,00 €</b>

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile**

**Titolo: Turismo solidale**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Turismo solidale
----------------------	------------------



<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il Modulo propone di conciliare le esigenze formative della realtà turistica e di quella sociale e ha come obiettivo finale la realizzazione di prodotti turistici rivolti al turismo sociale in collaborazione con il Comune di Salerno , da sempre attento alle problematiche sociali.</p> <p>Il Modulo si rivolge agli alunni della classe terza dell'Istituto Professionale TRANI –MOSCATI Settore Servizi Socio-Sanitari, per un totale 20 alunni.</p> <p>Essi effettueranno a gruppi di alunni attività laboratoriali consistenti, nello specifico, in:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>? individuazione di siti di interesse turistico caratterizzati da accessibilità del luogo</li> <li>? realizzazione materiale didattico (schede descrittive dei luoghi visitati dagli alunni in alternanza)</li> </ul> <p>In considerazione della particolare importanza della educazione alla tolleranza e alla diversità, particolare attenzione verrà data alla creazione e fruizione di prodotti turistici realizzati per soddisfare le esigenze di viaggio dei disabili , degli anziani e delle famiglie e dei giovani , rispetto ad altre categorie di soggetti che alimentano tale settore. Un progetto per garantire la fruizione di siti accessibili anche alle persone svantaggiate e per promuoverne l'accessibilità, attraverso un prodotto finale , viaggio/visita guidata/turismo religioso/turismo scolastico.</p> <p>Il progetto non si ferma alla realizzazione dei prodotti ma cura anche l'aspetto comunicativo che si servirà dell'uso delle nuove tecnologie. Questo nella considerazione del fatto che sia il settore turistico che il settore socio sanitario sono settori economici che utilizzano in maniera molto spinta le opportunità messe loro a disposizione dalla tecnologia. In particolare la creazione di reti tra le imprese del settore sociale rende possibile la sopravvivenza a tante piccole realtà lavorative che da sole non riuscirebbero a portare avanti il loro prezioso contributo allo sviluppo del benessere sociale .</p> <p>Al termine del percorso si provvederà, attraverso la realizzazione di un evento organizzato dagli allievi, a proporre i pacchetti turistici realizzati dagli alunni ad un gruppo di scuole selezionate.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/05/2018
<b>Data fine prevista</b>	31/07/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SARF04701D
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Turismo solidale

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>7.082,00 €</b>



## Elenco dei moduli

**Modulo: Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera**

**Titolo: Marketing e Web marketing degli eventi turistici e culturali del territorio**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Marketing e Web marketing degli eventi turistici e culturali del territorio
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il Modulo, della durata complessiva di 30 ore, si svilupperà nel corso di 10 incontri pomeridiani tenuti presso l'aula multimediale del Liceo Artistico Sabatini Menna, nelle ore pomeridiane, per n. 3 ore ciascuno e per un totale di 10 incontri.</p> <p>Obiettivo del Modulo sarà favorire la conoscenza e la comunicazione del patrimonio locale con particolare riferimento all'evento Luci d'Artista.</p> <p>Il Modulo, della durata complessiva di 30 ore, si svilupperà nel corso di 10 incontri pomeridiani tenuti presso l'aula multimediale del Liceo Artistico Sabatini Menna, nelle ore pomeridiane, per n. 3 ore ciascuno e per un totale di 10 incontri.</p> <p>Obiettivo del Modulo sarà favorire la conoscenza e la comunicazione del patrimonio locale con particolare riferimento all'evento Luci d'Artista.</p> <p>I contenuti del Modulo consisteranno nell'apprendimento delle tecniche basilari di marketing e web-marketing, seguito dalla realizzazione di strumenti cartacei di comunicazione, quali mappe multimediali tematiche (in lingua italiana e straniera), in cui siano raccolti i prodotti narrativi dei ragazzi (video, fotografie) e che costituiscano nel loro insieme una sorta di documentario dell'evento di Luci d'Artista. Seguirà la realizzazione di un sito web o di un blog sul sito della scuola, che consenta di postare materiale multimediale da consultare on-line (testi, podcast, video...) su aspetti inerenti l'evento, gestito dagli allievi stessi per aggiornamenti e monitoraggio. Oltre alla presentazione delle caratteristiche dell'evento, il sito potrà contenere anche:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- indicazioni utili: strutture ricettive, produzione e vendita prodotti, calendario eventi, trasporti, news;</li> <li>- materiali creativi prodotti dalle classi: reportage di visite e partecipazioni ad iniziative, Videointerviste antropologiche a testimoni del territorio sugli eventi legati a Luci d'Artista, materiali didattici tematici per Lim, etc.;</li> </ul> <p>Le metodologie adottate saranno di natura laboratoriale, basate sul metodo learning by doing, project-based ed in particolar modo product-based. E' prevista la presenza di un docente di lingua spagnola possibilmente madrelingua che si interfacerà con gli studenti esclusivamente in lingua straniera. Il corso si concretizzerà nella realizzazione di itinerari progettuali volti a costruire spazi di esperienza ad alto potenziale motivazionale e "atelier di mestiere", favorendo il superamento di un modello trasmissivo di scuola centrato solo sulla conoscenza teorica</p> <p>Risultati attesi: Il progetto mira al conseguimento per i partecipanti delle competenze di rilevazione delle emergenze artistiche e culturali del territorio e di marketing territoriale in lingua italiana e straniera. Si acquisiranno, altresì, capacità progettuali e di pianificazione del lavoro, capacità di destreggiarsi con le lingue straniere e competenze fotografiche.</p> <p>La valutazione delle competenze acquisite avverrà mediante la metodologia del design brief che permette agli studenti un'analisi critica del processo e del prodotto che stanno sviluppando. Saranno inoltre predisposte delle rubriche valutative ed autovalutative da compilare alla fine del modulo. 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.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- indicazioni utili: strutture ricettive, produzione e vendita prodotti, calendario eventi, trasporti, news;</li> <li>- materiali creativi prodotti dalle classi: reportage di visite e partecipazioni ad iniziative, Videointerviste antropologiche a testimoni del territorio sugli eventi legati a Luci d'Artista, materiali didattici tematici per Lim, etc.;</li> </ul> <p>Le metodologie adottate saranno di natura laboratoriale, basate sul metodo learning by</p>



	<p>doing, project-based ed in particolar modo product-based. E' prevista la presenza di un docente di lingua spagnola possibilmente madrelingua che si interfacerà con gli studenti esclusivamente in lingua straniera.</p> <p>Risultati attesi: Il progetto mira al conseguimento per i partecipanti delle competenze di rilevazione delle emergenze artistiche e culturali del territorio e di marketing territoriale in lingua italiana e straniera. Si acquisiranno, altresì, capacità progettuali e di pianificazione del lavoro, capacità di destreggiarsi con le lingue straniere e competenze fotografiche. La valutazione delle competenze acquisite avverrà mediante la metodologia del design brief che permette agli studenti un'analisi critica del processo e del prodotto che stanno sviluppando. Saranno inoltre predisposte delle rubriche valutative ed autovalutative da compilare alla fine del modulo. 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.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	15/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	28/02/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	Altre
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Marketing e Web marketing degli eventi turistici e culturali del territorio

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>7.082,00 €</b>

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera**

**Titolo: Artist lights: a Contemporary Art**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Artist lights: a Contemporary Art
----------------------	-----------------------------------



**Descrizione  
modulo**

Il Modulo, della durata complessiva di 30 ore, si svilupperà nel corso di 10 incontri pomeridiani tenuti presso l'aula multimediale del Trani Moscati, nelle ore pomeridiane, per n. 3 ore ciascuno e per un totale di 10 incontri.

Obiettivo del Modulo sarà rielaborare in lingua inglese i contenuti prodotti nei Moduli che l'istituto intende realizzare col presente progetto, al fine di costruire una proposta di comunicazione del patrimonio locale ad una platea internazionale.

A tal fine si prevede l'ideazione e la realizzazione di un video-documentario in lingua inglese in cui gli studenti illustreranno il fenomeno delle "Artist lights come forma di arte contemporanea diffusa in tutto il mondo, con una sezione dedicata alle Luci d'Artista di Salerno. Pertanto i contenuti del Modulo consisteranno oltre ai moduli linguistici, in linguaggi video, modalità di veicolare contenuti mediatici da modulare nel format di brevi video da pubblicare sul web, ideati e gestiti dagli studenti stessi con la guida di esperti e tutor che li orientano nell'identificazione delle tematiche oggetto del video, tecniche di sceneggiatura, composizione e montaggio audio-video, di promozione e diffusione nel web. Nel dettaglio gli obiettivi sono:

- ? Facilitare la comunicazione, la ricerca, l'accesso alle informazioni e alle risorse, ai materiali didattici da parte degli allievi
- ? Aprire un nuovo canale di comunicazione e formazione tra e verso i discenti, le famiglie e il territorio
- ? Promozione e diffusione nel web per l'uso creativo e consapevole delle tecnologie multimediali
- ? Utilizzare il computer e altre tecnologie per comunicare e instaurare rapporti collaborativi
- ? Costruzione di sceneggiatura, di composizione e montaggio audio-video

Il video/documentario oltre ad essere pubblicato sul sito web della scuola, verrà proiettato nel corso di manifestazioni aperte alla cittadinanza, disseminate su varie location del nostro territorio ed inoltre messo a disposizione delle centinaia di visitatori che affollano l'evento Luci d'Artista

Le metodologie adottate saranno di natura laboratoriale, basate sul metodo learning by doing, con lezione interattive, uscite didattiche, visite guidate. E' prevista la presenza di un docente di lingua inglese possibilmente madrelingua che si interfacerà con gli studenti esclusivamente in lingua straniera. Il corso si concretizzerà nella realizzazione di itinerari progettuali volti a costruire spazi di esperienza ad alto potenziale motivazionale e "atelier di mestiere", favorendo il superamento di un modello trasmissivo di scuola centrato solo sulla conoscenza teorica

Risultati attesi: Il progetto mira al conseguimento per i partecipanti delle competenze di lingua inglese, competenze fotografiche e di video trasmissione, acquisizione di tecniche nel reperire le informazioni e nel rielaborarle attraverso le nuove tecnologie, padronanza nell'uso della lingua inglese, oltre a capacità progettuali e di pianificazione del lavoro.

Inoltre la creazione di un video multimediale sarà uno strumento complementare ai processi educativi e didattici, diventando un pretesto per sviluppare il senso di appartenenza alla collettività scolastica, nell'intento di favorire lo sviluppo integrale dell'individuo e migliorare, al contempo, il clima all'interno dei vari gruppi classe, inseguendo l'idea chiave della prevenzione del disagio e della dispersione scolastica. In quest'ottica il laboratorio artistico-espressivo di realizzazione del video si offre come uno spazio attivo, di educazione, di confronto, riflessione e arricchimento, permettendo alla scuola di rivestire pienamente il proprio ruolo di istituzione formativa e culturale.

La valutazione delle competenze acquisite avverrà mediante la metodologia del design brief che permette agli studenti un'analisi critica del processo e del prodotto che stanno sviluppando. Saranno inoltre predisposte delle rubriche valutative ed autovalutative da compilare alla fine del modulo. 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

**Data inizio prevista**

02/04/2018

**Data fine prevista**

25/05/2018

**Tipo Modulo**

Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SARF04701D
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Artist lights: a Contemporary Art

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>7.082,00 €</b>

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera**

**Titolo: Artist lights 2**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Artist lights 2
----------------------	-----------------



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Il Modulo, della durata complessiva di 30 ore, si svilupperà nel corso di 10 incontri pomeridiani tenuti presso l'aula multimediale del Trani Moscati, nelle ore pomeridiane, per n. 3 ore ciascuno e per un totale di 10 incontri.</p> <p>Obiettivo del Modulo sarà rielaborare in lingua inglese i contenuti prodotti nei Moduli che l'istituto intende realizzare col presente progetto, al fine di costruire una proposta di comunicazione del patrimonio locale ad una platea internazionale.</p> <p>A tal fine si prevede l'ideazione e la realizzazione di un video-documentario in lingua inglese in cui gli studenti illustreranno il fenomeno delle "Artist lights come forma di arte contemporanea diffusa in tutto il mondo, con una sezione dedicata alle Luci d'Artista di Salerno. Pertanto i contenuti del Modulo consisteranno oltre ai moduli linguistici, in linguaggi video, modalità di veicolare contenuti mediatici da modulare nel format di brevi video da pubblicare sul web, ideati e gestiti dagli studenti stessi con la guida di esperti e tutor che li orientano nell'identificazione delle tematiche oggetto del video, tecniche di sceneggiatura, composizione e montaggio audio-video, di promozione e diffusione nel web. Nel dettaglio gli obiettivi sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>? Facilitare la comunicazione, la ricerca, l'accesso alle informazioni e alle risorse, ai materiali didattici da parte degli allievi</li> <li>? Aprire un nuovo canale di comunicazione e formazione tra e verso i discenti, le famiglie e il territorio</li> <li>? Promozione e diffusione nel web per l'uso creativo e consapevole delle tecnologie multimediali</li> <li>? Utilizzare il computer e altre tecnologie per comunicare e instaurare rapporti collaborativi</li> <li>? Costruzione di sceneggiatura, di composizione e montaggio audio-video</li> </ul> <p>Il video/documentario oltre ad essere pubblicato sul sito web della scuola, verrà proiettato nel corso di manifestazioni aperte alla cittadinanza, disseminate su varie location del nostro territorio ed inoltre messo a disposizione delle centinaia di visitatori che affollano l'evento Luci d'Artista</p> <p>Le metodologie adottate saranno di natura laboratoriale, basate sul metodo learning by doing, con lezione interattive, uscite didattiche, visite guidate. E' prevista la presenza di un docente di lingua inglese possibilmente madrelingua che si interfacerà con gli studenti esclusivamente in lingua straniera. Il corso si concretizzerà nella realizzazione di itinerari progettuali volti a costruire spazi di esperienza ad alto potenziale motivazionale e "atelier di mestiere", favorendo il superamento di un modello trasmissivo di scuola centrato solo sulla conoscenza teorica</p> <p>Risultati attesi: Il progetto mira al conseguimento per i partecipanti delle competenze di lingua inglese, competenze fotografiche e di video trasmissione, acquisizione di tecniche nel reperire le informazioni e nel rielaborarle attraverso le nuove tecnologie, padronanza nell'uso della lingua inglese, oltre a capacità progettuali e di pianificazione del lavoro.</p> <p>Inoltre la creazione di un video multimediale sarà uno strumento complementare ai processi educativi e didattici, diventando un pretesto per sviluppare il senso di appartenenza alla collettività scolastica, nell'intento di favorire lo sviluppo integrale dell'individuo e migliorare, al contempo, il clima all'interno dei vari gruppi classe, inseguendo l'idea chiave della prevenzione del disagio e della dispersione scolastica. In quest'ottica il laboratorio artistico-espressivo di realizzazione del video si offre come uno spazio attivo, di educazione, di confronto, riflessione e arricchimento, permettendo alla scuola di rivestire pienamente il proprio ruolo di istituzione formativa e culturale.</p> <p>La valutazione delle competenze acquisite avverrà mediante la metodologia del design brief che permette agli studenti un'analisi critica del processo e del prodotto che stanno sviluppando. Saranno inoltre predisposte delle rubriche valutative ed autovalutative da compilare alla fine del modulo. 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</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>04/06/2018</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>30/07/2018</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera</p>



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	Altre
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Artist lights 2

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>7.082,00 €</b>

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera**

**Titolo: A tour around Fratte**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	A tour around Fratte
----------------------	----------------------



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Con il presente modulo intendiamo realizzare una guida turistico-culturale anche in lingua inglese, dei beni artistico-storico-culturali dell'area di Fratte, zona in cui è ubicato l'Istituto San Tommaso d'Aquino. Nello specifico la guida illustrerà la Necropoli etrusco-sannitica e la Chiesa della Sacra Famiglia realizzata dall'architetto Paolo Portoghesi, beni di grande valenza culturale della città. La guida potrà essere utilizzata in formato cartaceo come promozione dall'ente Turistico salernitano e potrà essere illustrata dai ragazzi stessi all'interno delle manifestazioni culturali promosse dal Comune di Salerno, come Adotta un monumento o Luci d'artista.</p> <p>Il progetto, rivolto agli alunni della scuola secondaria di primo grado, si svilupperà in 10 incontri da tre ore da svolgersi in orario extracurricolare, sia in attività laboratoriali all'interno dell'istituto che in attività esperienziali esterne nei luoghi oggetto dell'intervento.. Il percorso sarà svolto in modo interdisciplinare e coinvolgerà discipline quali, arte, storia, tecnologia e lingua inglese.</p> <p>Gli obiettivi che ci si propone di raggiungere sono: far conoscere e valorizzare il patrimonio storico, culturale, ambientale del proprio territorio contribuire allo sviluppo turistico socio-culturale locale approfondire conoscenze storico-artistiche assimilare le principali nozioni relative ai luoghi da visitare ed imparare ad elaborarle per iscritto e oralmente sia in italiano che in inglese sviluppo di abilità comunicative e relazionali Sviluppare competenze linguistiche e digitali</p> <p>Contenuti del Modulo sono</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Conoscenza storico- artistica dell'epoca etrusco-sannitica</li> <li>2) Conoscenza dell'architettura della Chiesa La Sacra Famiglia dell'architetto Paolo Portoghesi</li> <li>3) Progettazione ed assemblaggio della guida turistica in italiano e in inglese</li> <li>4) Realizzazione cartacea e digitale della guida turistica</li> <li>5) Esercitazioni pratiche per l'esposizione dei contenuti in eventuali manifestazioni</li> </ol> <p>Le metodologie adottate saranno di natura prevalentemente laboratoriale ed esperienziali, basate su metodologie attive quali il learning by doing e il project-based learning. Sono previste, infatti, visite esterne per la ricerca di informazioni sui luoghi di interesse e attività di role playing come guide turistiche.</p> <p>Risultati attesi: sarà realizzato un prodotto finale, quale quello della guida turistica cartacea e digitale, che potrà essere distribuito dall'ente turistico locale e nelle principali manifestazioni cittadine per far conoscere e valorizzare beni presenti in un'area periferica della città.</p> <p>La verifica del progetto sarà realizzata in itinere con appositi questionari di gradimento mentre le acquisizioni interdisciplinari saranno valutate considerando le ricadute sugli apprendimenti curriculari.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>30/09/2018</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>28/02/2019</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>Altre</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: A tour around Fratte**



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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>7.082,00 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Produzione artistica e culturale**

**Titolo: Design di Arredo Urbano, Luci e Decorì**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Design di Arredo Urbano, Luci e Decorì
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il Modulo, della durata complessiva di 30 ore, si svilupperà nel corso di 10 incontri pomeridiani tenuti presso l'aula multimediale del Liceo Artistico Sabatini Menna, nelle ore pomeridiane, per n. 3 ore ciascuno e per un totale di 10 incontri.</p> <p>Obiettivo del Modulo sarà trasferire nei discenti competenze ed abilità circa la realizzazione di nuovi modelli di luci e decori urbani in continuità con l'esperienza di Luci d'Artista, per la quale l'Amministrazione Comunale si avvale di contributi di professionalità e competenze provenienti dal territorio extra-regionale.</p> <p>I contenuti del Modulo consisteranno nella realizzazione pratica di disegni di nuove luci e decori urbani improntati alle tradizioni e alla storia salernitana. Saranno, per questo preceduti da una breve disamina delle peculiarità e delle emergenze artistiche ed ambientali locali, condotta da docenti esperti del settore. Esperti del settore illustreranno come progettare la luce all'interno di qualsiasi progetto architettonico e padroneggiarne con sicurezza gli strumenti in modo da sfruttarne tutto il potenziale in termini funzionali, estetici ed espressivi. Seguiranno giornate dedicate al trasferimento delle competenze teoriche e delle attitudini necessarie per intraprendere la professione del Lighting Designer, sia in forma dipendente che autonoma.</p> <p>Le metodologie adottate saranno di natura laboratoriale, basate sul metodo learning by doing, project-based ed in particolar modo product-based. Il corso si concretizzerà nella realizzazione di itinerari progettuali volti a costruire spazi di esperienza ad alto potenziale motivazionale e "atelier di mestiere", favorendo il superamento di un modello trasmissivo di scuola centrato solo sulla conoscenza teorica</p> <p>Risultati attesi: Il progetto mira al perfezionamento delle competenze curriculari relative al design, alle arti figurative, architettura e ambiente, grafica, audiovisivo e multimediale / fotografia, scenografia.</p> <p>La valutazione delle competenze acquisite avverrà mediante la metodologia del design brief che permette agli studenti un'analisi critica del processo e del prodotto che stanno sviluppando. Saranno inoltre predisposte delle rubriche valutative ed autovalutative da compilare alla fine del modulo. 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</p>
<b>Data inizio prevista</b>	05/03/2018
<b>Data fine prevista</b>	23/04/2018



<b>Tipo Modulo</b>	Produzione artistica e culturale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	Altre
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Design di Arredo Urbano, Luci e Decorati

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>7.082,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Produzione artistica e culturale**

**Titolo: Progettazione, installazione e manutenzione impianti di Luci Urbane**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Progettazione, installazione e manutenzione impianti di Luci Urbane
----------------------	---



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Il Modulo, della durata complessiva di 30 ore, si svilupperà nel corso di 10 incontri pomeridiani tenuti presso Laboratori dell'Istituto Trani-Moscato, nelle ore pomeridiane, per n. 3 ore ciascuno e per un totale di 10 incontri.</p> <p>Obiettivo del Modulo sarà trasferire nei discenti competenze ed abilità circa la progettazione, installazione e manutenzione di impianti di Luci artistiche sul territorio comunale.</p> <p>I contenuti del Modulo consisteranno in rilievo e analisi dell'illuminazione esistente; classificazione di differenti aree urbane; classificazione di elementi urbani di particolare significato (monumenti, chiese, piazze...), approfondimento sulle peculiarità artistiche, culturali ed ambientali della città, progettazione di nuovi impianti in linea con le peculiarità artistiche del territorio, progettazione con i LED, ideazione di sistemi di proiezione sulle facciate dei monumenti, esercitazioni con software illuminotecnico, sistemi di telecontrollo e di gestione degli impianti di illuminazione, variazione dei flussi di luce artificiale al variare delle condizioni di luce naturale, raccordo tra illuminazione funzionale e illuminazione artistica e monumentale , "Domotica" per il controllo delle luci. All'interno del Modulo sono, inoltre previste incontri con esperti in enterprise creation per trasferire nei discenti la cultura d'impresa e accompagnare con un'appropriata consulenza eventuali propositi auto-imprenditoriali.</p> <p>Il progetto persegue le seguenti finalità: Sviluppare negli studenti la capacità di progettare impianti di tipo particolare con l'impiego del PLC; accrescere la sensibilità alle problematiche del risparmio energetico; stimolare l'interesse per l'utilizzo di apparecchiature digitali; sviluppare apparecchiature elettriche ad alto rendimento energetico; sviluppare negli studenti l'imprenditorialità e il fare impresa. Esso inoltre consentirà agli studenti di mettere in pratica le competenze acquisite nel percorso curriculare e verificarne i risultati.</p> <p>Le metodologie adottate saranno di natura laboratoriale, basate sul metodo learning by doing, e sul confronto con aziende del settore. Il corso si concretizzerà in una sorta di "atelier di mestiere", favorendo il superamento di un modello trasmissivo di scuola centrato solo sulla conoscenza teorica Raccordo con aziende del settore degli impianti elettrici</p> <p>Risultati attesi: Il progetto mira al perfezionamento delle competenze curricolari degli studenti del settore industria e Artigianato, Indirizzo Manutenzione e Assistenza Tecnica e ad un potenziamento delle competenze acquisite nella progettazione e nella realizzazione di impianti e sistemi di illuminazione di ultima generazione. Il Modulo si concluderà con un prototipo di un progetto di illuminazione coerente con le componenti dello spazio architettonico locale, intimamente connesso al tessuto della città, ed in armonia con il contesto urbano.</p> <p>La valutazione delle competenze acquisite avverrà mediante la metodologia del design brief che permette agli studenti un'analisi critica del processo e del prodotto che stanno sviluppando. Saranno inoltre predisposte delle rubriche valutative ed autovalutative da compilare alla fine del modulo. Per accertare il raggiungimento degli obiettivi prefissati, si ricorrerà a diverse strategie valutative come l'uso dei test, la valutazione delle esercitazioni realizzate nel laboratorio assegnato, colloqui. La valutazione considererà il grado di raggiungimento degli obiettivi prefissati in termini di conoscenza, competenza, impegno, interesse, partecipazione, progressione nell'apprendimento. 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</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>05/02/2018</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>23/03/2018</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Produzione artistica e culturale</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>SARF04701D</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)</p>



Numero ore

30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Progettazione, installazione e manutenzione impianti di Luci Urbane

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>7.082,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Produzione artistica e culturale**

**Titolo: cerAmica**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	cerAmica
<b>Descrizione modulo</b>	Il nostro Istituto sorge su un territorio caratterizzato per secoli dall'attività di estrazione e trasformazione dell'argilla: il "cotto di Rufoli", prodotto ancora oggi seguendo l'antica tecnica della muratura delle fornaci, testimonia una forte vocazione territoriale, che probabilmente risale al tempo degli Etruschi. Un retaggio che non può essere cancellato e che, anzi, può trovare puntuale declinazione nell'offerta formativa della Scuola. Il lavoro della ceramica, infatti, possiede in sé un grande potenziale educativo e didattico, che gli alunni sperimenteranno in un modulo caratterizzato da un approccio fortemente attivo e laboratoriale. Partendo da un'introduzione alla storia della ceramica nel territorio, attraverso la visita alle Fornaci De Martino ed al Museo Città Creativa, si passerà alla pratica, con sperimentazione di tecniche di forgiatura e decorazione e produzione di manufatti, che saranno esposti nella manifestazione organizzata dalla rete, in occasione delle "Luci d'artista". Gli obiettivi che si intendono raggiungere sono: superare blocchi espressivi e comunicativi; sviluppare le capacità rappresentative, percettive e creative; rafforzare la fiducia nelle proprie capacità; stimolare l'operatività e incentivare la partecipazione dei ragazzi meno motivati o con problemi relazionali. Le verifiche saranno effettuate in itinere con griglie di osservazione e questionari di gradimento. Sarà inoltre valutata la ricaduta sugli apprendimenti e sulla partecipazione alla vita scolastica, coinvolgendo i consigli di classe
<b>Data inizio prevista</b>	18/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Produzione artistica e culturale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	Altre



<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: cerAmica

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>7.082,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Produzione artistica e culturale**

**Titolo: Laboratorio di danze popolari**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Laboratorio di danze popolari
<b>Descrizione modulo</b>	La danza costituisce una delle pratiche che definiscono e caratterizzano un popolo e riveste pertanto un'importante valenza culturale. E' importante che le nuove generazioni, immerse in una dimensione globale, si accostino alle tradizioni locali ed imparino a considerarle parte del proprio patrimonio culturale ed identitario. Inoltre, in un periodo di forte crisi relazionale, la danza esercita un'influenza positiva anche sulle dinamiche affettive e sociali, rafforzando l'autocontrollo, la collaborazione, il senso di appartenenza al gruppo. La riscoperta della cultura popolare ed in particolare delle tradizioni antropologiche del territorio di Giovi vuole essere, quindi, un modo per comunicare agli allievi del nostro Istituto l'importanza di conoscere le proprie radici per costruire un senso di appartenenza e di continuità alla comunità di riferimento e al territorio. Gli obiettivi sono: migliorare le capacità coordinative e l'orientamento spaziale; potenziare le capacità espressive degli studenti, attraverso la gestualità, la mimica, la teatralità, la cinetica degli arti e la postura del corpo che questa tipologia di danze richiede proprio perché evocativa. Le verifiche saranno effettuate in itinere con griglie di osservazione e questionari di gradimento. Sarà inoltre valutata la ricaduta sugli apprendimenti e sulla partecipazione alla vita scolastica, coinvolgendo i consigli di classe.
<b>Data inizio prevista</b>	01/03/2018
<b>Data fine prevista</b>	28/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Produzione artistica e culturale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	Altre



<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Laboratorio di danze popolari

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>7.082,00 €</b>

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Produzione artistica e culturale**

**Titolo: LE NUOVE TECNOLOGIE AL SERVIZIO DELLA CREATIVITA'**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	LE NUOVE TECNOLOGIE AL SERVIZIO DELLA CREATIVITA'
----------------------	---



**Descrizione  
modulo**

Il Modulo, della durata complessiva di 30 ore, si svilupperà nel corso di 10 incontri pomeridiani tenuti presso i laboratori di elettrotecnica ed elettronica della sede dell'ITT Focaccia di Via Monticelli Alta , nelle ore pomeridiane, per n. 3 ore ciascuno e per un totale di 10 incontri.

Obiettivo del Modulo sarà trasferire nei discenti competenze ed abilità circa la progettazione, realizzazione e messa in funzione di una installazione 'natalizia' (Presepe o Albero ) da collocare in uno spazio da concordare con il Comune di Salerno in sintonia con la manifestazione Luci di Artista.

CONTENUTI-Il corso sarà articolato in tre fasi:

- lo studio dell'oggetto da realizzare, che potrà essere fatto anche in collaborazione con gli studenti del Liceo Artistico Menna-Sabatini, al fine di creare una sinergia tra estro creativo e competenze tecnologiche,
- la sua realizzazione, dotandolo in particolare di luci e suoni interattive con l'ausilio e la programmazione di semplici circuiti contenenti la scheda- microcontrollore Arduino, con particolare riferimento alla sua implementazione in sistemi di controllo a distanza (Bluetooth)
- la messa in funzione ed il collaudo di quanto realizzato.

Il modulo dovrà quindi: Sviluppare negli studenti la capacità di utilizzare le proprie competenze in campo elettrotecnico ed elettronico; sviluppare il linguaggio informatico con Arduino Web Editor; sviluppare le loro capacità critiche; favorire l'abitudine alla rappresentazione, alla modellazione, alla ideazione di oggetti reali; promuovere la capacità di pensiero e di risoluzione di problemi e la creatività grazie all'offerta di nuove forme di espressione; favorire l'abitudine alla manualità in attività pratico-operative, spesso mancante dei giovani di oggi; favorire l'abitudine alla collaborazione, al lavoro di gruppo, all'uso di strumenti cooperativi; comprendere l'importanza dei linguaggi trasversali e l'importanza dell'arte quale fattore di sviluppo personale e dell'intero territorio; sviluppare negli studenti l'imprenditorialità e il fare impresa; mettere in pratica le competenze acquisite nel percorso curriculare e verificarne i risultati

METODOLOGIE-Le metodologie che verranno adottate saranno centrate sullo studente al fine sviluppare :

- un apprendimento di tipo collaborativo. Il tutor creerà le condizioni nelle quali gli studenti potranno collaborare con gli altri. Ciò permetterà allo studente di sviluppare le abilità analitiche e riflessive, il pensiero critico, il problem solving, e le abilità di presentazione e di migliorare il personale grado di sicurezza, l'abilità nel prendere decisioni, le tecniche di discussione e di diventare parte integrante del processo di valutazione.
- una didattica laboratoriale. Essa consiste in una metodologia che valorizza l'approccio sperimentale alla risoluzione di problemi e ne esalta le potenzialità formative, prevedendo una sequenza di attività in cui l'alunno non è un esecutore che mette in pratica operazioni suggerite, ma colui che riflette sulle sequenze e sulle modalità con cui condurre l'attività

VALUTAZIONE-Il processo di valutazione verrà svolto, naturalmente, nella sequenza di - valutazione iniziale, relativa alla fase di avviamento del progetto e relativa agli aspetti propri della progettazione, delle risorse disponibili, dell'esistenza dei prerequisiti da parte degli studenti, ecc.; - valutazione intermedia, di tipo formativo, connessa con il percorso di studio e lavoro dello studente; - valutazione finale, di tipo sommativo, connessa anche a specifiche prove finali, estesa alla intera gestione del progetto, facendo ricorso ad appositi strumenti definiti a livello di valutazione finale, di tipo sommativo, connessa anche a specifiche prove finali, estesa alla intera gestione del progetto. Particolare attenzione verrà posta all'auto-valutazione, intesa come strumento per migliorare l'efficacia dell'insegnamento ed i risultati dell'apprendimento.

RISULTATI ATTESI-Il progetto mira al rafforzamento delle competenze curricolari degli studenti della specializzazione Elettrotecnica e ad un potenziamento delle loro competenze con la progettazione e la realizzazione di un manufatto finalizzato ad essere esposto nei percorsi di luci d'Artista, un evento che coinvolge da diversi anni la città di Salerno da novembre a febbraio.

<b>Data inizio prevista</b>	02/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Produzione artistica e culturale



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	Altre
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: LE NUOVE TECNOLOGIE AL SERVIZIO DELLA CREATIVITA'

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>7.082,00 €</b>

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: ARTE ALL' APERTO**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	ARTE ALL' APERTO
<b>Descrizione modulo</b>	Proseguendo la positiva esperienza attuata con il progetto POR Scuola Viva, interamente incentrato sul binomio etica-bellezza, il modulo coinvolgerà gli studenti dell'Istituto in un'attività di sensibilizzazione sul degrado ambientale, promuovendo un lavoro di riqualificazione artistica degli spazi, individuati con l'Amministrazione di San Mango Piemonte. I ragazzi sono affascinati dai murales, anche perché probabilmente ne colgono la natura ambivalente, di prodotto artistico e al contempo di strumento di lettura –se non di denuncia- sociale. Il modulo consente di dare spazio ad attività di tipo marcatamente operativo, che –pur articolandosi su un'attenta progettualità- lasciano ampio spazio alla creatività ed all'improvvisazione artistica. Concordato il tema, i ragazzi –organizzati in piccoli gruppi di lavoro- dovranno disegnare le bozze, preparare le superfici su cui intervenire, per poi procedere con la colorazione e la rifinitura dei soggetti. Gli obiettivi sono: favorire l'esplorazione di nuovi linguaggi artistici; incoraggiare la creatività e la libera espressione, rafforzare le competenze sociali e relazionali; sensibilizzare sulla tutela del territorio e la riqualificazione di spazi degradati. Le verifiche saranno effettuate in itinere con griglie di osservazione e questionari di gradimento. Sarà inoltre valutata la ricaduta sugli apprendimenti e sulla partecipazione alla vita scolastica, coinvolgendo i consigli di classe.
<b>Data inizio prevista</b>	22/03/2018



<b>Data fine prevista</b>	28/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	Altre
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: ARTE ALL' APERTO

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>



## Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
LUCI D'ARTISTA IN LAB	€ 118.994,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 118.994,00</b>

<b>Avviso</b>	4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico(Piano 998062)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 118.994,00
<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 inoltrato</b>	Piano non inoltrato

#### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Tecniche di digitalizzazione e multimedialità</u>	€ 7.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Creazione di un'app destinata alla localizzazione delle installazioni Luci di Artista-mod.1</u>	€ 7.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Creazione di un'app destinata alla localizzazione delle installazioni Luci di Artista-mod.2</u>	€ 7.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Ogliara in fiore</u>	€ 7.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): <u>Luci sul passato:illuminiamo l'area archeologica etrusco-sannitica di Fratte</u>	€ 7.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: <u>ORGANIZZAZIONE E GESTIONE DI EVENTI</u>	€ 7.082,00	



10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: <u>Turismo solidale</u>	€ 7.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>Marketing e Web marketing degli eventi turistici e culturali del territorio</u>	€ 7.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>Artist lights: a Contemporary Art</u>	€ 7.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>Artist lights 2</u>	€ 7.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>A tour around Fratte</u>	€ 7.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Produzione artistica e culturale: <u>Design di Arredo Urbano, Luci e Decor</u>	€ 7.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Produzione artistica e culturale: <u>Progettazione, installazione e manutenzione impianti di Luci Urbane</u>	€ 7.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Produzione artistica e culturale: <u>cerAmica</u>	€ 7.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Produzione artistica e culturale: <u>Laboratorio di danze popolari</u>	€ 7.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Produzione artistica e culturale: <u>LE NUOVE TECNOLOGIE AL SERVIZIO DELLA CREATIVITA'</u>	€ 7.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali: <u>ARTE ALL' APERTO</u>	€ 5.682,00	
	<b>Totale Progetto "LUCI D'ARTISTA IN LAB"</b>	<b>€ 118.994,00</b>	€ 120.000,00
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 118.994,00</b>	