



Candidatura N. 1001121 4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IC ROGLIANO
Codice meccanografico	CSIC87400Q
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA ORESTE D'EPIRO
Provincia	CS
Comune	Rogliano
CAP	87054
Telefono	0984983109
E-mail	CSIC87400Q@istruzione.it
Sito web	www.istitutocomprensivorogliano.gov.it
Numero alunni	819
Plessi	CSAA87401L - ROGLIANO - VIA DEI MILLE CSAA87402N - ROGLIANO - VIA F.ROBERTI CSAA87403P - ROGLIANO - MARZI CSAA87404Q - ROGLIANO VIA V. GALLO CSAA87405R - PARENTI - CENTRO CSEE87401T - VIA O. D' EPIRO CSEE87402V - ROGLIANO IC CSEE874041 - MARZI CSEE874052 - PARENTI - CENTRO CSMM87401R - SM ROGLIANO CSMM87402T - SM PARENTI (IC ROGLIANO)



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 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	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. 1001121 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.5A Competenze trasversali

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Cos'è una guida turistica - la guida cartacea, le risorse della rete, il lavoro di una guida turistica	€ 4.977,90
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Alla scoperta del territorio - ricercare i luoghi più significativi e raccogliere materiali, informazioni, storie, legende, ecc.	€ 5.082,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	Raccontare il territorio - la comunicazione ed il racconto, la narrazione fiabesca e lo schema di Propp, raccontare l'esperienza per comunicare il valore.	€ 5.082,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	Benvenuti in tante lingue - raccontare il territorio in italiano, inglese e vernacolo	€ 4.665,60
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	Una guida turistica digitale - utilizzo di strumenti Open source per la rappresentazione digitale dei contenuti multimediali	€ 5.082,00
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	Il territorio come risorsa - selezionare i contenuti multimediali, strutturare ed implementare sul web una guida con i contenuti selezionati, posizionare sul territorio le palette con i QR code e pubblicizzare la guida.	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 29.971,50



Articolazione della candidatura

10.2.5 - Competenze trasversali

10.2.5A - Competenze trasversali

Sezione: Progetto

Progetto: Raccontiamo i beni comuni

<p>Descrizione progetto</p>	<p>La proposta progettuale mira a superare la dimensione frontale e trasmissiva dei saperi, promuovendo una didattica attiva, mettendo al centro del percorso didattico le alunne e gli alunni, valorizzandone lo spirito d'iniziativa e la ricerca diretta sul campo.</p> <p>Gli obiettivi principali che l'iniziativa vuole perseguire possono essere così rappresentati: 1) Accrescere la conoscenza del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico dell'Area del Savuto da parte delle alunne e degli alunni;</p> <p>2) Sviluppare le competenze digitali per la conoscenza, la fruizione e la promozione dei beni comuni;</p> <p>3) Diffondere la cultura d'impresa in campo sociale e culturale per la valorizzazione del patrimonio locale;</p> <p>4) Restituire alla Comunità locale uno strumento (guida digitale) fruibile attraverso tecnologie digitali e scalabile</p> <p>Realizzazione di una 'guida digitale' su emergenze architettoniche, monumenti di particolare pregio, luoghi di particolare valore paesaggistico, implementata sul sito istituzionale dell'IC di Rogliano ed accessibile tramite QR Code predisposti su palette (tabelle informative) collocate in prossimità degli stessi siti d'interesse.</p> <p>Valorizzazione del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico locale in un'ottica di diffusione della cultura d'impresa in ambito sociale e culturale.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'intervento proposto si inserisce in un contesto territoriale (l'Area del Savuto) economicamente fragile anche se prossima ed in parte contigua all'area urbana del capoluogo di provincia (Cosenza). Le potenzialità inesprese di luoghi, tradizioni e cultura rappresentano un notevole patrimonio latente che, per le nuove generazioni, potrà rappresentare un 'capitale' su cui fondare una rinascita culturale, sociale ed economica. In particolare il territorio del comune di Rogliano (CS), sede principale dell'IC, presenta 'emergenze' architettoniche e paesaggistiche che, se opportunamente coniugate con il patrimonio culturale immateriale (tradizioni, produzioni artistiche in vernacolo, racconti e legende, ecc.) ed una cultura diffusa d'impresa, possono rappresentare un volano di attività per uno sviluppo sostenibile di questi territori. A titolo di esempio si citano le antiche scuole di scalpellini e intagliatori roglianesi, delle cui opere sono adornate le tredici chiese e diversi palazzi gentilizi che arricchiscono la città storica, che hanno realizzato anche importanti lavori presso il Palazzo reale di Napoli (in epoca borbonica). Nel territorio ricade l'unica opera d'ingegneria stradale di epoca romana (Via Popilia - 131/121 a.C.) che è sopravvissuta al tempo: il ponte romano sul fiume Savuto di località S. Angelo.

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.

Gli obiettivi principali che l'iniziativa vuole perseguire possono essere così rappresentati: 1) Accrescere la conoscenza del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico dell'Area del Savuto da parte delle alunne e degli alunni; 2) Sviluppare le competenze digitali per la conoscenza, la fruizione e la promozione dei beni comuni; 3) Diffondere la cultura d'impresa in campo sociale e culturale per la valorizzazione del patrimonio locale; 4) Restituire alla Comunità locale uno strumento (guida digitale) fruibile attraverso tecnologie digitali e scalabile (ampliabile come contenuti e territori interessati senza sostenere costi aggiuntivi: le attività laboratoriali possono essere ripetute negli anni utilizzando strumenti già operativi). Le metodologie didattiche previste sono individuate in base alla particolare tipologia di intervento prevista per i diversi moduli. Si utilizzerà la learning by doing per moduli relativi alla conoscenza (anche digitale) del 'patrimonio' e all'acquisizione di competenze digitali, la peer-learning per lo scambio tra gruppi di lavoro, la blended learning e lo storytelling per la costruzione della guida digitale e la restituzione dei risultati.

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

Il progetto si rivolge principalmente a ragazze e ragazzi appartenenti a contesti svantaggiati, a coloro i quali sono portatori di handicap o con bisogni educativi speciali, in un'ottica di inclusività e di integrazione sociale. Si vogliono valorizzare le attitudini di ragazzi e soprattutto ragazze del territorio che attraverso attività atte a sviluppare il pensiero critico e divergente, possano crescere costruendo una forte identità che abbatta ogni pregiudizio di genere, che purtroppo nei piccoli paesi della Calabria ancora persistono. Un'attenta analisi ai bisogni delle classi è stata portata avanti attraverso l'osservazione delle dinamiche relazionali, delle caratteristiche psico-emotive in situazione di aula e in situazioni informali, la continua partecipazione e condivisione dei percorsi con le famiglie e del raggiungimento degli obiettivi disciplinari. Anche gli esiti delle prove Nazionali INVALSI hanno messo in luce carenze nell'ambito linguistico e logico matematico con risultati che si attestano al di sotto della media regionale. Sono presenti alunni che provengono da casa-famiglia con retroterra sociale familiare affettivo carente.

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.

La scuola in Collaborazione con le Amministrazioni Comunali ed il Comitato genitori garantisce l'apertura e la gestione attraverso le figure di sistema quali i collaboratori scolastici che cureranno gli spazi e il materiale. I docenti tutor saranno individuati, come da normativa vigente, tra i docenti in servizio e prevalentemente tra i docenti dei relativi ordini di scuola; i docenti esperti, come da normativa vigente, in possesso dei requisiti necessari alla realizzazione del progetto. I moduli si attiveranno nelle sedi di Parenti, di Rogliano e di Marzi dove le Amministrazioni comunali garantiscono i servizi necessari al buon andamento del corso. Poichè la scuola pratica l'orario settimanale nella maggior parte dei plessi, intende realizzare i moduli in orario pomeridiano per dieci giorni a modulo e con tre ore al giorno. inizio lezioni ore 14.00 termine a ore 17.00. In tali giornate la scuola si impegna a garantire docenti addetti alla vigilanza durante l'ora di intervallo pranzo. Nei plessi dove si pratica l'orario della settimana corta (comuni di Parenti e di Marzi) i progetti si possono realizzare con apertura antimeridiana anche nelle giornate di sabato.

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni

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

Nel territorio si registra un significativo fiorire di iniziative no-profit finalizzate alla promozione e valorizzazione del patrimonio culturale, artistico, paesaggistico locale. L'intervento è caratterizzato dal determinante coinvolgimento in termini di fattiva collaborazione di diversi soggetti attivi nella riscoperta e valorizzazione del patrimonio identitario (paesaggio, borghi antichi, produzione artistica, lingua, ecc.).

Sono state formalizzate lettere d'intenti con: Due APS - Area Proworking Savuto, Associazione Nazionale Italiana Rocciatori, Radio Video Flash 2001 (altre realtà da ricontattare e coinvolgere: guide, produzione artistica, ecc.).

Particolarmente significativo è il coinvolgimento dell'Associazione Coder Dojo Cosenza per ciò che attiene alle competenze digitali.

I comuni di Parenti Rogliano e Marzi dove insiste L'Istituto Comprensivo Rogliano sono amministrazioni sempre attente.



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.

Il coinvolgimento degli alunni della scuola primaria e secondaria sarà veicolato dalle insegnanti e dai genitori durante le fasi di socializzazione del progetto come risposta alle esigenze delle famiglie che spesso chiedono alla scuola interventi mirati a coinvolgere e sensibilizzare alcuni alunni alla vita scolastica. In questo momento si inviteranno i genitori ad esplicitare le attese e i bisogni e la scuola illustrerà le finalità formative e gli obiettivi delle competenze di base utili a favorire lo sviluppo della personalità, le metodologie innovative e del vantaggio di apprendere nel gruppo sotto la guida del docente e del tutor. La possibilità di accedere ad una consapevolezza del proprio territorio e delle potenzialità insito in esso, sarà certamente una risposta alle esigenze degli alunni e delle famiglie. I ragazzi inoltre saranno protagonisti dell'azione didattica e soprattutto nella realizzazione del prodotto finale che verrà condivisa sul sito della scuola e piattaforme istituzionali.

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.

La proposta progettuale mira a superare la dimensione frontale e trasmissiva dei saperi, promuovendo una didattica attiva, mettendo al centro del percorso didattico le alunne e gli alunni, valorizzandone lo spirito d'iniziativa e la ricerca diretta sul campo.

Si farà ricorso a metodologie di learning by doing, peer-learning, blended learning e storytelling, sostenendo l'apprendimento fra pari e lo scambio di best practices con il coinvolgimento di realtà del terzo settore attive sul territorio nella promozione e valorizzazione dei beni comuni e del patrimonio paesaggistico, storico ed architettonico.

L'utilizzo del 'digitale' come elemento d'innovazione nella comunicazione e racconto di un territorio consentirà di definire una metodologia di lavoro 'scalabile' che potrà diventare un 'laboratorio permanente' che, di anno in anno, arricchisce la guida turistica digitale di nuovi racconti e nuove pagine.

Carattere fortemente innovativo è dato dalla realizzazione di testi e video racconti in tre 'lingue' (italiano, inglese e vernacolo) finalizzati a creare e ri-creare un link generazionale e transnazionale con una vasta gamma di soggetti (dai turisti occasionali ai gruppi organizzati, dagli emigrati agli appassionati di turismo esperienziale).



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

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 progetto ha collegamenti con più progetti inseriti nel PTOF e realizzati negli ultimi anni. La mission inclusiva d'istituto e l'acquisizione di competenze trasversali con particolare riguardo alle competenze di cittadinanza, si esplica anche mediante l'adesione a progetti curricolari ed extracurricolari oltreché con l'integrazione delle medesime competenze nella programmazione curricolare. Il Collegio dei docenti, sulla base dei bisogni formativi degli allievi, ha approvato, per l'anno scolastico 2016/17, molteplici attività progettuali d'Istituto di seguito menzionate e l'adesione a progetti a respiro regionale e nazionale quali Libriamoci e Maggio dei libri, Coding e Olimpiadi di Problem Solving, Shuttle time, Sport di classe, Racchette di classe, Ragazze in gioco, Campionati sportivi studenteschi, a respiro locale in collaborazione con l'Amministrazione Comunale di Rogliano e con l'Associazione Volontari di Protezione Civile Sto sicuro se conosco. Dall'autovalutazione interna, ponendosi il fine ultimo di un'inclusività ad ampio respiro, è emersa l'opportunità di intervenire sulle competenze digitali degli studenti attraverso la formazione ed il potenziamento dei medesimi mediante l'utilizzo regolare dei laboratori e degli strumenti digitali a supporto della didattica.

Inclusività

Indicare, ad esempio, quali strategie sono previste per il coinvolgimento di destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale; quali misure saranno adottate per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti.

Finalità precipua di questo progetto sarà proseguire le attività di inclusione, di coinvolgimento e di valorizzazione dei ragazzi e soprattutto delle ragazze del territorio, che l'Istituto ha come obiettivi già conclamati nel PTOF, creando una cultura di maggiore tolleranza e di superamento di ogni pregiudizio utilizzando le diversità come risorse. L'approccio è finalizzato a garantire la massima integrazione tra alunni particolarmente dotati nell'espressività tecnico-artistica, alunni con disabilità e con DSA. Svolgere formazione in un contesto aperto e creativo, in orario extracurricolare, significa creare solidi basi per attuare un vero e proprio progetto di scuola aperta al territorio. La scuola come luogo di apprendimento orientato alla valorizzazione del territorio, in modo da coinvolgere soprattutto gli alunni con bisogni educativi speciali per avvicinarle ad una consapevolezza delle loro capacità e potenziali, ma soprattutto per orientare, è meglio dire, condurle per mano a scelte consapevoli. Si utilizzerà: Metodologia generale Approccio laboratoriale,; ricerca attiva, Approccio comunicativo e motivazionale, Peer to peer, role playning, cicle time, brain storming, learning by doing.



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.

Per valutare gli esiti del progetto saranno utilizzate prove di realtà attraverso la ricostruzione di prove-problema, verranno strutturate autobiografie cognitive, in modo da far raccontare agli alunni gli aspetti più interessanti dei compiti, le difficoltà incontrate e le impressioni e sensazioni dei compiti svolti. Si appronteranno griglie, questionari e interviste che si riferiscono anche agli aspetti quali l'autonomia, la capacità di relazionarsi e la partecipazione attiva. Gli elaborati finali saranno il risultato di competenze acquisite. Si prevede un continuo monitoraggio delle fasi del lavoro, con registrazione dei punti forza e dei punti deboli, trascritto sin un 'diario di bordo' inoltre saranno effettuate riprese video sui punti salienti dell'azione, i momenti dei lavori di gruppo. Tutto ciò sarà successivamente condiviso con la comunità scolastica come momento di riflessione sulla pratica didattica ed eventualmente proposto come UDA da replicare nelle sezioni di questo Istituto e di altre Istituzioni scolastiche. Il materiale prodotto sarà pubblicato sul sito della scuola. Lo sforzo dei vari soggetti coinvolti nella partnership consente di raggiungere nel tempo un cambiamento culturale nell'approccio delle Comunità locali verso il patrimonio storico, artistico e paesaggistico. Una volta implementato il modello di guida nel sito istituzionale dell'Istituto Comprensivo sarà possibile aggiornarlo ed ampliarlo senza costi aggiuntivi.

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).

Il progetto per sua natura e concezione è scalabile nel tempo e nello spazio. Infatti, il modello sperimentato ed implementato potrà interessare, nel tempo, le attività di altre classi e altri alunni e produrre materiale su nuove tracce, luoghi e racconti del territorio. Potrà realizzarsi un ampliamento a 'macchia d'olio' in particolare per un effetto emulativo che potrà coinvolgere nuovi soggetti anche esterni al mondo della scuola. Si prevede di realizzare un seminario finale, rivolto a studenti e famiglie, organizzato dai ragazzi che hanno frequentato il corso. Si metteranno in gioco presentando il lavoro svolto e facendo vedere come lo hanno realizzato. Con il nuovo anno scolastico faranno da tutor ai compagni organizzando insieme all'Animatore Digitale e al Team dell'Innovazione corsi, anche extracurricolari per approfondire le tematiche affrontate in un contesto peer to peer. Si valorizza la scuola intesa come comunità attiva e aperta al territorio. Per questo motivo si è deciso di programmare incontri tra docenti, formatori e genitori, al fine di collaborare attivamente al processo educativo delle alunne e degli alunni coinvolti nel PON.

Coinvolgimento degli Enti Locali

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

Le amministrazioni comunali, sempre attente alla comunità scolastica, saranno coinvolte negli adempimenti burocratici, autorizzazione installazione cartellonistica, messa in sicurezza, sponsorizzazione sui siti istituzionali, trasporti.

E' stata realizzata una lettera di intenti, in questo ambito, con varie associazioni del territorio, attive ormai da anni nel settore dell'associazionismo naturalistico, sportivo, paesaggistico, nella formazione e nuove tecnologie.

Il coinvolgendo sarà fortemente attivo e prevederà momenti di confronto sulla progettazione di dettaglio a progetto approvato, sul monitoraggio in itinere dell'andamento del progetto e della valutazione finali degli esiti.

Non mancherà una collaborazione finale sulla presentazione pubblica degli esiti del progetto attraverso il coinvolgimento dell'intera comunità di riferimento della scuola: famiglie, studenti e personale docente e non docente.

Particolarmente utile, inoltre, sarà il patrimonio culturale e documentario, anche digitale, che le associazioni potranno mettere a disposizione dei docenti e degli studenti nella fase più operativa del progetto. Auspicato sarà anche il coinvolgimento diretto di esperti e professionisti interni ed esterni che le associazioni vorranno eventualmente consigliare e con i quali vorrà promuovere la collaborazione.



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
Campionati sportivi	24	http://www.istitutocomprensivorogliano.gov.it/joomla/images/circolari_2016/ptof_definitivo
Coding	25	http://www.istitutocomprensivorogliano.gov.it/joomla/pof-2013-2014/26-progetti-2016-2017/122-coding
Guerra e pace	25	http://www.istitutocomprensivorogliano.gov.it/joomla/images/circolari_2016/ptof_definitivo
Le microstorie	26	http://www.istitutocomprensivorogliano.gov.it/joomla/images/circolari_2016/ptof_definitivo
Libriamoci	23	http://www.istitutocomprensivorogliano.gov.it/joomla/images/circolari_2016/ptof_definitivo
Libriamoci primaria	24	http://www.istitutocomprensivorogliano.gov.it/joomla/images/circolari_2016/ptof_definitivo
Olimpiadi Problem Solving	27	http://www.istitutocomprensivorogliano.gov.it/joomla/pof-2013-2014/26-progetti-2016-2017/123-olimpiadi-problem-solving
Scrittori in erba	24	http://www.istitutocomprensivorogliano.gov.it/joomla/images/circolari_2016/ptof_definitivo

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All'egato
Adesione come partner alla proposta progettuale	1	Due APS Rogliano, Via Regina Elena 126d/e	Dichiarazione di intenti	4689/c-23	20/07/2017	Sì
Adesione come partner alla proposta progettuale	1	Associazione Nazionale Italiana Rocciatori	Dichiarazione di intenti	4682/c-23	19/07/2017	Sì
Adesione come partner alla proposta progettuale	1	Associazione Culturale Radio Video Flash 2001 Via S. Andrea 23 d/e, Marzi	Dichiarazione di intenti	4668/c-23	20/07/2017	Sì



Adesione come partner alla proposta progettuale	1	ASSOCIAZIONE CULTURALE CODERDOJO Luigi Maria Greco, 29-Cosenza	Accordo	4698/c-23	20/07/2017	Si
Adesione come partner alla proposta progettuale	1	Associazione AGRINA.TOU.R.E. Via Francesco Li Marzi,4-Marzi	Dichiarazione di intenti	4693/c-23	20/07/2017	Si
Adesione progetto	1	Comune di Rogliano Via Municipio,16. Rogliano	Dichiarazione di intenti	4684/c-23	19/07/2017	Si
Adesione progetto	1	Comune di Marzi Via Nazionale, 38-Marzi	Dichiarazione di intenti	4683/c-23	19/07/2017	Si
Adesione al progetto	1	Comune di Parenti Via Silana,13- Parenti	Dichiarazione di intenti	4694/c-23	20/07/2017	Si

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Cos'è una guida turistica - la guida cartacea, le risorse della rete, il lavoro di una guida turistica	€ 4.977,90
Alla scoperta del territorio - ricercare i luoghi più significativi e raccogliere materiali, informazioni, storie, legende, ecc.	€ 5.082,00
Raccontare il territorio - la comunicazione ed il racconto, la narrazione fiabesca e lo schema di Propp, raccontare l'esperienza per comunicare il valore.	€ 5.082,00
Benvenuti in tante lingue - raccontare il territorio in italiano, inglese e vernacolo	€ 4.665,60
Una guida turistica digitale - utilizzo di strumenti Open source per la rappresentazione digitale dei contenuti multimediali	€ 5.082,00
Il territorio come risorsa - selezionare i contenuti multimediali, strutturare ed implementare sul web una guida con i contenuti selezionati, posizionare sul territorio le palette con i QR code e pubblicizzare la guida.	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 29.971,50

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Titolo: Cos'è una guida turistica - la guida cartacea, le risorse della rete, il lavoro di una guida turistica



Dettagli modulo

Titolo modulo	Cos'è una guida turistica - la guida cartacea, le risorse della rete, il lavoro di una guida turistica
Descrizione modulo	<p>Descrizione modulo (Unità didattiche):</p> <p>UD1 3h – Conoscere il territorio con le guide (guida-strumento e guida-professionista) blended learning</p> <p>UD2 3h - Le tracce storiche presenti nel territorio e l'importanza del patrimonio artistico e culturale blended learning</p> <p>UD3 3h - Modelli e rappresentazioni grafiche utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. learning by doing</p> <p>UD4 3h – La guida cartacea del mio quartiere learning by doing</p> <p>UD5 3h – Quadro d'unione guida cartacea peer-learning</p> <p>UD6 3h – Modelli e rappresentazioni digitali del proprio quartiere blended learning</p> <p>UD7 3h - La guida digitale del mio quartiere learning by doing</p> <p>UD8 3h – Quadro d'unione guida digitale peer-learning</p> <p>UD9 3h – Cosa fa una guida-professionista blended learning</p> <p>UD10 3h – Mettiamoci alla prova: Ti presento... learning by doing</p> <p>Outcome intermedi:</p> <p>1) Maggiore conoscenza del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico del territorio da parte delle alunne e degli alunni;</p> <p>2) Sviluppo di competenze manuali e digitali per la rappresentazione dei beni comuni;</p> <p>3) Conoscenza delle opportunità economiche offerte dalla valorizzazione del patrimonio locale (come cultura d'impresa in campo socio-culturale).</p> <p>Output intermedi:</p> <p>Raccolta di "tracce" del patrimonio artistico, culturale e paesaggistico;</p> <p>Restituzione cartacea e digitale;</p> <p>Raccolta di video presentazioni delle "tracce" fatte dai destinatari.</p> <p>Numero destinatari 20 IV e V Primaria</p>
Data inizio prevista	04/12/2017
Data fine prevista	24/02/2018
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	CSEE874052 CSMM87402T
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 9 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Cos'è una guida turistica - la guida cartacea, le risorse della rete, il lavoro di una guida turistica

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €



Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Titolo: Alla scoperta del territorio - ricercare i luoghi più significativi e raccogliere materiali, informazioni, storie, legende, ecc.

Dettagli modulo

Titolo modulo	Alla scoperta del territorio - ricercare i luoghi più significativi e raccogliere materiali, informazioni, storie, legende, ecc.
Descrizione modulo	<p>Descrizione modulo (Unità didattiche)</p> <p>UD1 3h – Conoscere il paesaggio attraverso illustrazioni e racconti dei luoghi-simbolo (immagini, storie, legende) blended learning</p> <p>UD2 3h – I luoghi-simbolo come patrimonio paesaggistico blended learning</p> <p>UD3 3h – I luoghi-simbolo più significativi del mio territorio. learning by doing</p> <p>UD4 3h – Quadro d'unione guida cartacea peer-learning</p> <p>UD5 3h – Organizzare una escursione (Trekking, trekking urbano, percorsi "sospesi") learning by doing</p> <p>UD6 3h – Modelli e rappresentazioni digitali del proprio territorio blended learning</p> <p>UD7 3h - La guida digitale del mio territorio learning by doing</p> <p>UD8 3h – Quadro d'unione guida digitale peer-learning</p> <p>UD9 3h – Il paesaggio "luogo sospeso" del Savuto blended learning</p> <p>UD10 3h – Mettiamoci alla prova: Ti presento... learning by doing</p> <p>Outcome intermedi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Maggiore conoscenza del patrimonio paesaggistico del territorio da parte delle alunne e degli alunni; 2) Sviluppo di competenze manuali e digitali per la rappresentazione del paesaggio; 3) Conoscenza delle opportunità economiche offerte dalla valorizzazione del patrimonio locale (come cultura d'impresa in campo socio-culturale). <p>Output intermedi:</p> <p>Raccolta di "luoghi-simbolo" del patrimonio paesaggistico;</p> <p>Restituzione cartacea e digitale;</p> <p>Raccolta di video presentazioni delle "luoghi-simbolo" fatte dai destinatari.</p> <p>Numero destinatari 20 V Primaria e I Secondaria di I grado</p>
Data inizio prevista	04/12/2017
Data fine prevista	24/02/2018
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	CSEE87401T CSMM87401R
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



Numero ore	30
------------	----

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Alla scoperta del territorio - ricercare i luoghi più significativi e raccogliere materiali, informazioni, storie, legende, ecc.

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: Raccontare il territorio - la comunicazione ed il racconto, la narrazione fiabesca e lo schema di Propp, raccontare l'esperienza per comunicare il valore.

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Raccontare il territorio - la comunicazione ed il racconto, la narrazione fiabesca e lo schema di Propp, raccontare l'esperienza per comunicare il valore.



Descrizione modulo	<p>Descrizione modulo (Unità didattiche):</p> <p>UD1 3h – Raccontare il territorio (dalla narrazione fiabesca all'esperienza reale) blended learning UD2 3h – Come è fatta una fiaba (schema di Propp per tutti) learning by doing e storytelling UD3 3h – Le fiabe più belle del nostro territorio learning by doing UD4 3h – Riscriviamo la fiaba del nostro territorio peer-learning UD5 3h – Raccontare una esperienza (viaggio, escursione, visita) learning by doing e storytelling UD6 3h – I racconti più belli del nostro territorio learning by doing UD7 3h – Raccolta dei racconti del Savuto learning by doing UD8 3h – Strumenti per raccontare (radio, tv, web) blended learning UD9 3h – Una raccolta digitale dei racconti peer-learning UD10 3h – Mettiamoci alla prova: Ti racconto... learning by doing e storytelling</p> <p>Outcome intermedi: 1) Maggiore conoscenza delle tecniche di narrazione legate alla promozione del territorio da parte delle alunne e degli alunni; 2) Sviluppo di competenze manuali e digitali per la promozione del paesaggio; 3) Conoscenza delle opportunità economiche offerte dalla valorizzazione del patrimonio locale (come cultura d'impresa in campo socio-culturale).</p> <p>Output intermedi: Raccolta di fiabe e racconti su luoghi e personaggi legati al territorio; Restituzione cartacea e digitale; Raccolta di video-racconti su "tracce" e "luoghi-simbolo" fatte dai destinatari.</p> <p>Numero destinatari 20Secondaria di I grado</p>
Data inizio prevista	26/02/2018
Data fine prevista	15/04/2018
Tipo Modulo	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	CSMM87401R CSMM87402T
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Raccontare il territorio - la comunicazione ed il racconto, la narrazione fiabesca e lo schema di Propp, raccontare l'esperienza per comunicare il valore.

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €



Elenco dei moduli

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

Titolo: Benvenuti in tante lingue - raccontare il territorio in italiano, inglese e vernacolo

Dettagli modulo

Titolo modulo	Benvenuti in tante lingue - raccontare il territorio in italiano, inglese e vernacolo
Descrizione modulo	<p>Descrizione modulo (Unità didattiche):</p> <p>I gruppo</p> <p>UD1 3h – Lingua e sistema di comunicazione blended learning</p> <p>UD2 3h – Vernacolo ed identità culturale blended learning</p> <p>UD3 3h – Presentazione di “tracce” e “luoghi-simbolo” - Italiano learning by doing</p> <p>UD4 3h – Presentazione di “tracce” e “luoghi-simbolo” - Inglese learning by doing</p> <p>UD5 3h – Presentazione di “tracce” e “luoghi-simbolo” - Vernacolo peer-learning</p> <p>II gruppo</p> <p>UD6 3h – Lingua e sistema di comunicazione blended learning</p> <p>UD7 3h – Vernacolo ed identità culturale blended learning</p> <p>UD8 3h – Presentazione di “tracce” e “luoghi-simbolo” - Italiano learning by doing</p> <p>UD9 3h – Presentazione di “tracce” e “luoghi-simbolo” - Inglese learning by doing</p> <p>UD10 3h – Presentazione di “tracce” e “luoghi-simbolo” - Vernacolo peer-learning</p> <p>Outcome intermedi:</p> <p>1) Maggiore conoscenza del patrimonio paesaggistico del territorio da parte delle alunne e degli alunni;</p> <p>2) Sviluppo di competenze per la comunicazione e promozione dei beni artistici, culturali e paesaggistici;</p> <p>3) Conoscenza delle opportunità economiche offerte dalla valorizzazione del patrimonio locale (come cultura d'impresa in campo socio-culturale).</p> <p>Output intermedi:</p> <p>Raccolta di “tracce”, “luoghi-simbolo” e “racconti” del patrimonio locale in tre lingue;</p> <p>Raccolta di video presentazioni fatte dai destinatari in più lingue.</p>
Data inizio prevista	16/04/2018
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	CSEE87402V CSEE874041
Numero destinatari	16 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Benvenuti in tante lingue - raccontare il territorio in italiano, inglese e vernacolo

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
------------	---------------	------------------	-----------------	----------	--------------	--------------



Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		16	1.665,60 €
	TOTALE					4.665,60 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: Una guida turistica digitale - utilizzo di strumenti Open source per la rappresentazione digitale dei contenuti multimediali

Dettagli modulo

Titolo modulo	Una guida turistica digitale - utilizzo di strumenti Open source per la rappresentazione digitale dei contenuti multimediali
Descrizione modulo	<p>Descrizione modulo (Unità didattiche):</p> <p>UD1 3h – Strumenti digitali e risorse educative aperte blended learning UD2 3h – Acquisire immagini e video con strumenti digitali blended learning UD3 3h – Modelli e rappresentazioni digitali del territorio learning by doing UD4 3h – Cattura digitale di “tracce” e “luoghi” learning by doing UD5 3h – La guida digitale del mio territorio peer-learning UD6 3h – Utilizzo di Open data per descrivere un territorio blended learning UD7 3h - Geocoding dei contenuti digitali learning by doing UD8 3h – Utilizzo di QR Code, NFC e APR learning by doing UD9 3h – Condividiamo le risorse educative con strumenti digitali peer-learning UD10 3h – Mettiamoci alla prova: Una guida digitale sul web learning by doing</p> <p>Outcome intermedi:</p> <p>1) Maggiore conoscenza degli strumenti digitali utili alla promozione del territorio da parte delle alunne e degli alunni; 2) Sviluppo di competenze digitali per la promozione del paesaggio; 3) Conoscenza delle opportunità economiche offerte dalla valorizzazione del patrimonio locale (come cultura d'impresa in campo socio-culturale).</p> <p>Output intermedi:</p> <p>Raccolta di immagini e video su luoghi e beni comuni del territorio; Modello di guida digitale sul web; Strumenti formativi (OER) realizzati da alunne e alunni e utilizzabili da altri soggetti non inseriti nelle attività.</p> <p>Numero destinatari 20 Secondaria di I grado)</p>
Data inizio prevista	02/04/2018
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	CSMM87401R CSMM87402T



Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Una guida turistica digitale - utilizzo di strumenti Open source per la rappresentazione digitale dei contenuti multimediali

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: Il territorio come risorsa - selezionare i contenuti multimediali, strutturare ed implementare sul web una guida con i contenuti selezionati, posizionare sul territorio le palette con i QR code e pubblicizzare la guida.

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Il territorio come risorsa - selezionare i contenuti multimediali, strutturare ed implementare sul web una guida con i contenuti selezionati, posizionare sul territorio le palette con i QR code e pubblicizzare la guida.



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Selezionare i contenuti multimediali, strutturare ed implementare sul web una guida con i contenuti selezionati, posizionare sul territorio le palette con i QR code e pubblicizzare la guida.</p> <p>Tipologia del modulo: Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile</p> <p>Descrizione modulo (Unità didattiche)</p> <p>UD1 3h – Informazioni e contenuti della Guida digitale (immagini, video, testi) blended learning</p> <p>UD2 3h – Come selezionare le informazioni. Le tre U dell'informazione (utile, utilizzabile, utilizzata) learning by doing</p> <p>UD3 3h – Selezione luoghi e contenuti prodotti durante i moduli precedenti learning by doing</p> <p>UD4 3h – Post produzione dei contenuti peer-learning</p> <p>UD5 3h – Costruzione di una pagina web tipo per la guida digitale (CMS) blended learning</p> <p>UD6 3h – Costruiamo le nostre pagine web 1 learning by doing</p> <p>UD7 3h – Costruiamo le nostre pagine web 2 learning by doing</p> <p>UD8 3h – Promozione della guida digitale 1 – Le palette informative con QR Code blended learning</p> <p>UD9 3h – Promozione della guida digitale 2 – Come presentare la guida ai Media peer-learning</p> <p>UD10 3h – Messa On-line : Ti racconto... learning by doing</p> <p>Outcome finali:</p> <p>Maggiore conoscenza del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico dell'Area del Savuto da parte delle alunne e degli alunni coinvolti;</p> <p>Sviluppo di competenze digitali per la conoscenza, la fruizione e la promozione del paesaggio;</p> <p>Conoscenza delle opportunità economiche offerte dalla valorizzazione del patrimonio locale (come cultura d'impresa in campo socio-culturale);</p> <p>Promozione e stimolo della Comunità locale sul valore del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico locale.</p> <p>Output finali:</p> <p>Guida digitale sul web, con alunne e alunni protagonisti dei racconti, accessibile anche attraverso QR Code posizionati nei luoghi di racconto.</p> <p>Modello scalabile nel territorio e riproponibile nel tempo come progetto educativo.</p> <p>Numero destinatari 15 - Secondaria di I grado)</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>02/04/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>10/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>CSEE87401T CSEE87402V CSEE874041 CSMM87401R</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Il territorio come risorsa - selezionare i contenuti



multimediali, strutturare ed implementare sul web una guida con i contenuti selezionati, posizionare sul territorio le palette con i QR code e pubblicizzare la guida.

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €



Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Raccontiamo i beni comuni	€ 29.971,50
TOTALE PROGETTO	€ 29.971,50

Avviso	4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico(Piano 1001121)
Importo totale richiesto	€ 29.971,50
Num. Prot. Delibera collegio docenti	4631/A19
Data Delibera collegio docenti	11/04/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	4632/A19
Data Delibera consiglio d'istituto	11/04/2017
Data e ora inoltro	23/07/2017 23:36:31
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.5A - Competenze trasversali	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Cos'è una guida turistica - la guida cartacea, le risorse della rete, il lavoro di una guida turistica</u>	€ 4.977,90	
10.2.5A - Competenze trasversali	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Alla scoperta del territorio - ricercare i luoghi più significativi e raccogliere materiali, informazioni, storie, legende, ecc.</u>	€ 5.082,00	



10.2.5A - Competenze trasversali	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>Raccontare il territorio - la comunicazione ed il racconto, la narrazione fiabesca e lo schema di Propp, raccontare l'esperienza per comunicare il valore.</u>	€ 5.082,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>Benvenuti in tante lingue - raccontare il territorio in italiano, inglese e vernacolo</u>	€ 4.665,60	
10.2.5A - Competenze trasversali	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>Una guida turistica digitale - utilizzo di strumenti Open source per la rappresentazione digitale dei contenuti multimediali</u>	€ 5.082,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>Il territorio come risorsa - selezionare i contenuti multimediali, strutturare ed implementare sul web una guida con i contenuti selezionati, posizionare sul territorio le palette con i QR code e pubblicizzare la guida.</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Raccontiamo i beni comuni"	€ 29.971,50	€ 30.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 29.971,50	