

AVVISO - 59369, 19/04/2024, FSE+, Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025
CANDIDATURA N. 1495
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	ANTONIO SEGNI OZIERI
Codice meccanografico	SSIS02400N
Tipo istituto	ISTITUTO SUPERIORE
Indirizzo	VIA S.SATTA N. 6
Provincia	SASSARI
Comune	OZIERI
CAP	07014
Telefono	079787710
Email	SSIS02400N@istruzione.it
Sito web	www.iisantoniosegni.edu.it
Numero Alunni	646
Plessi	SSIS02400N SSPC024011 SSPC024022 SSPS024014 SSPS024025 SSPS024036

Il file è organizzato in 'Riepilogo candidatura' e a seguire i progetti con i relativi moduli.

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025
Istituto	SSIS02400N - ANTONIO SEGNI OZIERI
Codice candidatura	1495
Importo totale richiesto	€ 51.480,00
Num. Prot. Delibera Delibera Collegio Docenti	5461
Data Delibera Delibera Collegio Docenti	16/05/2024
Num. Prot. Delibera Delibera Consiglio d'istituto	5662
Data Delibera Delibera Consiglio d'istituto	22/05/2024
Stato candidatura	Inviata
Data invio candidatura	22/05/2024

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
COMPETENTI AL SEGNI	€ 51.480,00
TOTALE PROGETTI	€ 51.480,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	matematica in gioco	€ 10.590,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	segni di scienze	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Occhio all'etichetta, conosci quello che mangi?	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	orienteeering	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	coding in classe	€ 12.120,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	programmiamo	€ 12.120,00
TOTALE MODULI			€ 51.480,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: COMPETENTI AL SEGNI

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	COMPETENTI AL SEGNI
--------	---------------------

Descrizione

Il progetto "Competenti al Segni" nasce dall'esigenza di rafforzare le competenze di base in Italiano, Inglese, Matematica e scienze, negli studenti del biennio dei vari Licei presenti nel nostro Istituto. Il progetto prevede infatti la creazione di una redazione multimediale che unisca i vantaggi del podcast, dei video e del testo scritto. Attraverso questi percorsi di apprendimento, nei quali gli studenti diventano autori di contenuti mediante strumenti open source, vorremmo avere una ricaduta anche per gli studenti che non parteciperanno, mettendo a disposizione della collettività i vari materiali prodotti, che saranno prevalentemente a carattere culturale e di studio. Siamo fortemente convinti che percorsi quali il podcasting audio e/o video, sviluppino competenze linguistiche molto importanti (attraverso la scrittura di sceneggiature, la creazione di interviste, la divulgazione alternativa di contenuti di studio), oltre a permettere la messa in pratica delle capacità di conversazione di ascolto. Non ultima, uno sviluppo in chiave scolastica, ma non solo, delle competenze digitali. Altro elemento fortemente caratterizzante saranno le metodologie didattiche impiegate dagli esperti, che spazieranno dal Project/ Problem/Inquiry- Based Learning, alla Flipped Classroom. Le lezioni generalmente finiscono alle ore 13:20, ma grazie alla nostra variegata ed ampia offerta formativa, la Scuola è aperta di norma:
fino alle ore 17:00 dal lunedì al venerdì;
fino alle ore 14:00 il sabato.

L'apertura in orario extrascolastico, in caso di approvazione del progetto, è quindi ampiamente garantita. Inoltre, gli spazi a disposizione degli studenti sarebbero numerosi e adatti ad ogni tipo di esigenza. Allo stato attuale, durante i pomeriggi di apertura, gli studenti fruiscono corsi di preparazione per le varie certificazioni linguistiche, frequentano sportelli didattici volti al recupero dei debiti formativi, oppure prendono parte a progetti specifici previsti dal POF dell'Istituto. Si tratta quindi di un contesto vivace e motivante, e non di una scuola vuota ed aperta solo per chi ha difficoltà.

Partendo dai dati in possesso alla scuola, ed in sintonia con le linee guida del bando, si è deciso di destinare prioritariamente i vari moduli agli studenti BES/DSA, inserendo all'interno del PDP di ogni alunno, a partire dal prossimo Anno Scolastico, il consiglio di frequentare uno o più moduli attivati dall'Istituto. Nei primi mesi dell'A.S., saranno poi i vari Consigli di Classe, sulla base dei risultati

	<p>ottenuti grazie ai test d'ingresso, ad indicare quegli alunni che necessiteranno di frequentare i percorsi previsti all'interno del presente progetto. Il Consiglio di Classe darà precedenza agli studenti con svantaggio economico e/o sociale, sulla base dei dati già in possesso dello stesso. La frequenza ai moduli sarà alternativa ad un eventuale sportello didattico, generalmente attivato alla fine del primo quadrimestre, volto al recupero del debito formativo. Al termine dei vari moduli previsti dal progetto, prevediamo la creazione di una Giornata della Condivisione tra docenti, studenti e soprattutto genitori, all'interno della quale vengano mostrate le competenze acquisite dagli alunni. La Giornata della Condivisione sarà un'occasione fondamentale, non solo per rendere ulteriormente protagonisti gli alunni e le alunne e tributargli il giusto riconoscimento, ma sarà un modo per avere un feedback da parte dei genitori all'attività svolta, così da avere degli spunti per progettare in maniera efficace anche i moduli dell'Anno Scolastico successivo. All'interno della Giornata della Condivisione saranno quindi realizzate interviste per i podcast, saranno fatte riprese video, verranno messe in scena le rappresentazioni teatrali elaborate dagli esperti.</p>
Codice CUP	B54D24002320007
Data inizio prevista	01/07/2024
Data fine prevista	31/05/2025
Numero moduli	6
Importo richiesto	€ 51.480,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	matematica in gioco

<p>Descrizione</p>	<p>Descrizione modulo Il progetto “matematica in gioco” si propone di offrire una serie di opportunità di successo negli apprendimenti degli alunni, incentivando lo sviluppo e il recupero delle capacità logico-matematiche con attività coinvolgenti e divertenti capaci di stimolare il ragionamento.</p> <p>FINALITÀ</p> <ul style="list-style-type: none">-Migliorare le capacità logiche, alla base dell'apprendimento, nell'area logico matematica.-Utilizzare la matematica come strumento di gioco individuale e collettivo.-Creare situazioni alternative per l'apprendimento e il potenziamento di capacità logiche.-Educare al piacere dell'impegno mentale. <p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p> <ul style="list-style-type: none">- Consolidare e potenziare l'apprendimento della matematica attraverso percorsi alternativi ed accattivanti.- Stimolare la curiosità, il gusto per la ricerca e l'abitudine a riflettere.- Sviluppare la capacità di risoluzione dei problemi.- Incentivare l'apprendimento cooperativo.- Apprendere e consolidare il linguaggio logico-matematico.- Utilizzare strategie, ragionamenti, percorsi mentali in situazioni nuove. <p>DESTINATARI:</p> <p>Alunni delle classi prime della scuola secondaria di secondo grado.</p> <p>METODOLOGIE:</p> <ul style="list-style-type: none">- lavori di gruppo;- cooperative learning;- tutoring;- attività laboratoriali in cui ogni alunno possa cercare possibili soluzioni a problemi (Problem solving) in collaborazione con gli altri all'interno di un contesto sereno e <p>RISULTATI ATTESI:</p> <ul style="list-style-type: none">- Potenziamento delle competenze logico-matematiche;- potenziamento del pensiero razionale;- capacità di affrontare situazioni problematiche, prospettando diverse strategie risolutive;- capacità di trasferire e riutilizzare le conoscenze in altri contesti e in altre situazioni;- miglioramento dell'autostima;
--------------------	--

	- successo scolastico Target Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socioo-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare
Data inizio prevista	01/07/2024
Data fine prevista	30/11/2024
Sede dove è previsto il modulo	SSPS024014
Numero destinatari	15
Numero ore	60
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

matematica in gioco

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 4.200,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 1.800,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 4.590,00
TOTALE				€ 10.590,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	segni di scienze
Descrizione	<p>Lo scopo del progetto, rivolto agli alunni di classe seconda, è quello di ripercorrere le principali tematiche scientifiche che vengono affrontate nel corso dei tre anni di scuola secondaria di secondo grado. Le esperienze proposte riguarderanno la Fisica, Chimica, Anatomia, Genetica e la Geologia e permetteranno di potenziare e consolidare gli argomenti già trattati in precedenza passando però dall'apprendimento puramente teorico a quello pratico e manuale del laboratorio; nello stesso tempo verranno offerte anche delle basi sugli argomenti che verranno trattati in futuro attraverso attività ed esperimenti che punteranno ad offrire una maggiore familiarità e conoscenza su tematiche più articolate della programmazione scientifica. Nello specifico verranno affrontate e svolte le seguenti tematiche:</p> <p>Il metodo scientifico: come effettuare le misurazioni e la raccolta dei dati.</p> <p>La materia e la dimostrazione delle sue proprietà.</p> <p>I miscugli e le soluzioni: come crearle e classificarle.</p> <p>Come misurare il PH.</p> <p>Botanica: osservazioni sui diversi organi delle piante, il loro funzionamento e come imparare a classificarle.</p> <p>Zoologia: osservazioni tramite vetrini di alcune parti di invertebrati e vertebrati e imparare a sezionare in laboratorio vertebrati più semplici come i pesci.</p> <p>Anatomia: dimostrazione del funzionamento dell'app. Circolatorio e sezione in laboratorio del cuore.</p> <p>Dimostrazione tramite esperimenti del funzionamento dell'apparato digerente e sezione in laboratorio del fegato.</p> <p>Genetica: costruzione di un modellino del DNA ed estrazione del DNA animale e vegetale.</p> <p>Geologia: classificazione delle rocce e riconoscimento morfologico.</p>
Data inizio prevista	01/10/2024
Data fine prevista	15/01/2025
Sede dove è previsto il modulo	SSPS024025

Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

segni di scienze

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	Occhio all'etichetta, conosci quello che mangi?

Descrizione

I principi nutritivi contenuti negli alimenti costituiscono l'energia per la "macchina che è l'uomo", seguire una corretta alimentazione bilanciando l'apporto calorico è fondamentale per potenziare la qualità di vita di ogni singolo. Il cibo ha un impatto diretto e fondamentale con la nostra salute e il nostro essere uomo, conoscere ciò che mangiamo dovrebbe rientrare fra le priorità di ogni individuo. Una prima analisi può essere fatta direttamente, al supermercato, con la lettura dell'etichetta alimentare e delle bevande. L'etichetta è la carta d'identità dell'alimento e della bevanda: riporta informazioni sul contenuto nutrizionale del prodotto e fornisce una serie di indicazioni per comprendere come i diversi alimenti concorrono a una dieta corretta ed equilibrata. Saper leggere correttamente le etichette rappresenta un atto di responsabilità verso il nostro benessere e verso quello delle persone che mangiano le cose che acquistiamo. Attraverso la lettura delle etichette si vuole guidare gli studenti a una scelta critica dei prodotti alimentari da assumere per acquisire una maggiore consapevolezza sull'importanza della qualità di vita a lungo termine. L'attività si concentrerà sull'analisi dei principi nutritivi (classificazione delle molecole, piramide alimentare ed energetica, dieta equilibrata) degli alimenti e bevande che gli studenti e le studentesse consumano abitualmente. L'attività comprenderà anche un'analisi statistica, in base a sesso ed età, sui consumi abituali ed equilibrati (apporto calorico giornaliero e tipologia di prodotti). Il progetto ha lo scopo di incanalare la conoscenza degli studenti rispetto:

1. composizione degli alimenti (carboidrati, fibre, vitamine, sali minerali, proteine, grassi, acqua)
2. cenni di alimentazione equilibrata
3. struttura dell'etichetta nutrizionale così descritta dal Regolamento Europeo 1169/11
4. indicazioni presenti in una etichetta nutrizionale tipo ingredienti in ordine decrescente, additivi, allergeni, conservazione, composizione percentuale e valore energetico
5. problemi di salute di un'alimentazione non equilibrata (cardio vasco circolatori per elevata e persistente assunzione di grassi e sale e

	diabete per analogia assunzione di zuccheri) 6. lettura ed interpretazione dei messaggi pubblicitari
Data inizio prevista	01/10/2024
Data fine prevista	07/12/2024
Sede dove è previsto il modulo	SSIS02400N
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Occhio all'etichetta, conosci quello che mangi?

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	orienteering

Descrizione

L'Orienteering è uno sport caratterizzato da molteplici componenti educative, offre la possibilità di poter svolgere attività all'aria aperta, in linea con i principi dell'educazione ambientale, dell'educazione alla salute, dell'educazione ecologica assieme al concetto di "palestre verdi".

Grazie a questo tipo di attività i ragazzi hanno la possibilità di esercitare e stimolare il ragionamento creativo, valorizzare la motricità come elemento essenziale dello sviluppo della persona, sviluppare la collaborazione e la socializzazione, la fiducia e la relazione con i pari e sviluppare, anche attraverso il gioco, una maggiore educazione ambientale e conoscenza del territorio.

La validità del progetto orienteering risulterà anche per i possibili sviluppi nell'ambito interdisciplinare con i docenti di Scienze naturali, Scienze motorie, Geografia e Storia, Disegno e Storia dell'Arte. Gli alunni, prima di svolgere l'attività sul campo, potranno apprendere nozioni di cartografia, nozioni di conoscenza del territorio, disegnare mappe e imparare a orientarsi attraverso il corretto utilizzo della bussola. Il progetto ha lo scopo di incanalare gli studenti verso il raggiungimento di obiettivi:

Di tipo educativo:

- Miglioramento degli schemi motori di base (correre, saltare, afferrare.)
- Sviluppo delle capacità condizionali e coordinative
- Sviluppare il senso dell'orientamento e lo spirito di osservazione.
- Favorire la relazione attraverso il confronto/collaborazione con gli altri
- Favorire l'assunzione di responsabilità
- Sviluppo delle capacità pratiche, fisiche e tecniche relative alla disciplina

Di tipo cognitivo specifico:

- Conoscenza delle basilari nozioni di lettura della carta topografica
- Conoscenza delle basilari nozioni di orientamento della bussola
- Capacità di utilizzare la bussola insieme alla carta topografica
- Capacità di percorrere un itinerario predeterminato utilizzando gli strumenti e applicando le nozioni apprese

MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO

Saranno previsti anche percorsi facilitati per gli alunni diversamente abili, che inseriti in piccoli gruppi, potranno anche loro partecipare alle attività previste migliorando l'aspetto dell'integrazione con i compagni di classe. Il

	vantaggio dell'Orienteering, rispetto ad altre discipline, consiste nel fatto che non vengono richieste doti fisiche particolari: le abilità coinvolte sono prevalentemente di ragionamento creativo e capacità relazionale e non di coraggio, forza e doti atletiche o sportive e gli esercizi proposti sono sempre alla portata di tutti i partecipanti.
Data inizio prevista	01/10/2024
Data fine prevista	01/02/2025
Sede dove è previsto il modulo	SSIS02400N
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

orienteering

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	coding in classe
Descrizione	<p>Il progetto “Coding in classe “ si inserisce nel percorso curriculare del piano di studi delle classi. L’ area di sviluppo delle attività proposte è quella indicata e prevista nel Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) in quanto attiene all’uso quotidiano delle nuove tecnologie e alle direttive ministeriali concernenti le abilità e le competenze che deve conseguire l’allievo. Il progetto è rivolto agli alunni di tutte le classi.</p> <p>L’obiettivo principale del progetto è quello di insegnare il Coding, cioè la programmazione informatica, per passare ad un’informatica maker, oltre che consumer. Si parte da un’alfabetizzazione digitale, per arrivare allo sviluppo del pensiero computazionale essenziale affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società e le tecnologie del futuro, non come consumatori passivi, ma come utenti attivi. L’obiettivo non è quello di far diventare tutti dei programmatori informatici, ma di diffondere conoscenze scientifiche di base per la comprensione della società moderna. Capire i principi alla base del funzionamento dei sistemi e della tecnologia informatica è altrettanto importante del capire come funzionano l'elettricità o la cellula. È necessario che gli studenti apprendano questa cultura scientifica qualunque sia il lavoro che desiderano fare da grandi: medici, avvocati, giornalisti, imprenditori, amministratori, politici, e così via. Le competenze acquisite mediante il pensiero computazionale sono di carattere generale perché insegnano a strutturare una attività in modo che sia svolta da un qualsiasi “esecutore”, che può essere certo un calcolatore ma anche un gruppo di lavoro all’interno di una azienda o di un’amministrazione. Inoltre, la conoscenza dei concetti fondamentali dell’informatica aiuta a sviluppare la capacità di risoluzione di problemi e la creatività. Gli strumenti didattici previsti sono i seguenti: Strumentazione informatica: (tablet, computer, proiettori, etc.); materiale software free: (presentazioni PPT, PDF, siti internet); attività unplugged: proposte di attività inerenti la programmazione senza computer; Piattaforma http://programmmailfuturo.it ; Ambiente Scratch: software installabile ed utilizzabile offline, disponibile per le piattaforme Windows, macOS e GNU/Linux.</p>

Data inizio prevista	08/07/2024
Data fine prevista	31/10/2024
Sede dove è previsto il modulo	SSPS024025
Numero destinatari	20
Numero ore	60
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

coding in classe

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 4.200,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 1.800,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 6.120,00
TOTALE				€ 12.120,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	programmiamo
Descrizione	<p>I contenuti di questo modulo sono da intendersi come attività di approfondimento di attività curriculari.</p> <p>La sfida del buco: programmare un robot affinché attraversi uno spazio vuoto tra due banchi. Sfida con livelli differenti di difficoltà (es. http://www.legoengineering.com/crossingthe-gap/)</p> <p>La sfida dei labirinti: inventare un labirinto che il robot possa affrontare utilizzando i sensori. Anche qui diversi livelli possibili di difficoltà (es. http://www.legoengineering.com/the-maze-challenge-great-for-all-levels-and-ages/).</p> <p>La sfida del ballo: programmare i robot di tutte le squadre perché creino delle sequenze di danza robotica in sincronia tra loro.</p> <p>Diversi livelli possibili di difficoltà (https://www.youtube.com/watch?v=kfB3suyBxZc).</p> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e utilizzare alcuni algoritmi comuni - Utilizzare funzioni e parametri - Comprendere ed utilizzare i principali connettivi logici - Estendere la comprensione e l'utilizzo delle ripetizioni per creare algoritmi complessi - Utilizzare sensori ed attuatori per interagire con la realtà aumentare il livello di automazione del robot - Prevedere il comportamento di un algoritmo o un programma attraverso il ragionamento - Individuare, con il ragionamento, errori in algoritmi o programmi e correggerli
Data inizio prevista	16/09/2024
Data fine prevista	31/12/2024
Sede dove è previsto il modulo	SSPS024025
Numero destinatari	20
Numero ore	60
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

programmiamo

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 4.200,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 1.800,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 6.120,00
TOTALE				€ 12.120,00

DICHIARAZIONI

Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo/rendiconto relativo all'ultimo anno di esercizio utile a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei

CRITERI DI VALUTAZIONE AVVISO

Domanda criterio - "Coerenza con il PN e il PTOF"

Il progetto è coerente con gli obiettivi del Programma Nazionale 21-27 e del PTOF dell'Istituzione Scolastica?

Risposta:

- SI

Domanda criterio - "Parità di accesso e pari opportunità"

Il progetto garantisce parità di accesso e pari opportunità?

Risposta:

- SI