



Candidatura N. 999230 4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IC FELTRE
Codice meccanografico	BLIC83300P
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA A. FUSINATO 14
Provincia	BL
Comune	Feltre
CAP	32032
Telefono	0439885680
E-mail	BLIC83300P@istruzione.it
Sito web	www.comprensivofeltre.it
Numero alunni	1075
Plessi	BLAA83301G - VIGNUI BLAA83302L - ANZU' BLAA83303N - MUGNAI BLAA83304P - PASQUER BLAA83305Q - TOMO BLAA83306R - VELLAI BLEE83301R - "VITTORINO DA FELTRE" FELTRE BLEE83302T - FARRA BLEE83303V - OSPEDALE CIVILE BLEE83304X - FOEN BLEE833051 - MUGNAI BLMM83301Q - "GINO ROCCA" FELTRE



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 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 progettazione interdisciplinare, sviluppando percorsi che integrino più aree tematiche in una ricostruzione organica e critica del 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. 999230 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.5A Competenze trasversali

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	In viaggio nel paesaggio. Identità e cultura.	€ 4.977,90
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	Per la città e per i musei	€ 5.082,00
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	Di villa in villa: Feltre e la cultura della Villa Veneta	€ 5.082,00
Produzione artistica e culturale	Artigiani 3D	€ 5.082,00
Produzione artistica e culturale	Tancredi in versi	€ 5.082,00
Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali	La scuola nel verde	€ 4.665,60
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 29.971,50



Articolazione della candidatura

10.2.5 - Competenze trasversali

10.2.5A - Competenze trasversali

Sezione: Progetto

Progetto: In viaggio nel paesaggio

<p>Descrizione progetto</p>	<p>In considerazione delle particolari esigenze della nostra realtà scolastica e territoriale, il progetto che presentiamo prevede la realizzazione di laboratori pomeridiani che occupino i ragazzi in attività coinvolgenti, volte a stimolare il desiderio di conoscenza e salvaguardia dei nostri beni culturali, artistici e paesaggistici. Abbiamo previsto l'attivazione di sei moduli didattici:</p> <p>Due moduli per la 'Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile':</p> <ul style="list-style-type: none"> - In viaggio nel paesaggio, identità e cultura. - Per la città e per i musei. <p>Tali moduli prevedono diverse uscite sul territorio locale per la visita di realtà culturali locali e dei principali musei dell'area Feltrina. L'obiettivo principale è la conoscenza delle identità culturali e artistiche territoriali.</p> <p>Un modulo per lo 'Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)':</p> <ul style="list-style-type: none"> - Di villa in villa: Feltre e la cultura della Villa Veneta. <p>Il modulo prevede la visita alle principali Ville Venete Feltrine e successivamente la realizzazione di una 'Brochure' informativa realizzata con strumenti digitali.</p> <p>Due moduli relativi alla 'Produzione artistica e culturale':</p> <ul style="list-style-type: none"> - Artigiani 3D. - Tancredi in versi. <p>Il primo modulo prevede la realizzazione di modelli in scala ridotta, mediante stampa in 3D, delle principali opere del maestro del ferro 'Carlo Rizzarda'. L'obiettivo è la conoscenza dell'opera del 'Rizzarda' e l'acquisizione delle competenze digitali nell'uso della stampante 3D, sempre più diffusa nella didattica scolastica.</p> <p>Il secondo modulo prevede lo studio dell'opere di Tancredi per realizzare una 'performance' musicale da esibire in pubblico.</p> <p>Infine abbiamo previsto un modulo per gli 'Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali':</p> <ul style="list-style-type: none"> - La scuola nel verde. <p>Il modulo prevede la riqualificazione del nostro giardino scolastico mediante la realizzazione di ampie aree verdi all'interno dello stesso.</p> <p>Per la realizzazione dei moduli verranno attuate collaborazioni a titolo oneroso con esperti nei vari settori e verranno coinvolti docenti in servizio.</p> <p>Le attività verranno realizzate per la maggior parte negli ambienti della Scuola Secondaria di Primo Grado dell'Istituto Comprensivo con il supporto di esperti esterni.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto



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)

Contesto di riferimento

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

Feltre, seconda città della Provincia di Belluno, occupa una posizione di rilievo per gli aspetti storico-culturali che la caratterizzano. La città e il territorio comunale sono situati in un'ampia conca delimitata da una zona pedemontana e montana, in cui il nucleo centrale urbano (città di Feltre) si espande in un'immediata periferia caratterizzata da quartieri densamente popolati con un'alta percentuale di famiglie straniere; vi sono poi una ventina di frazioni dislocate nella zona pedemontana. In passato a Feltre era fiorente il settore dell'artigianato, ora il substrato socioeconomico è formato da una popolazione attiva impegnata principalmente nei settori secondario e terziario, anche se negli ultimi anni si è assistito ad una rivalutazione dei prodotti agroalimentari tipici, con il conseguente rilancio del settore primario. In tale contesto sono presenti diversi plessi di scuola dell'Infanzia e Primaria variamente dislocati e una grande Scuola Secondaria di 1° gr., ma un servizio di trasporto pubblico poco diffuso che complica la partecipazione delle scuole e degli alunni alle manifestazioni presenti sul territorio determinando una percentuale di rinunce. L'Istituto è frequentato da molti studenti con bisogni educativi speciali tra i quali si rileva un'alta percentuale di alunni stranieri.



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.

- Acquisire la consapevolezza delle peculiarità storico - geografiche e culturali del proprio territorio.
- Sviluppare la capacità di operare confronti tra presente e passato nel territorio.
- Riconoscere la presenza di beni architettonici, patrimonio storico - artistico locale e di edilizia rurale legata all'economia locale.
- Riconoscere le caratteristiche e il valore storico - artistico delle ville padronali nel territorio.
- Riconoscere caratteristiche dell'edilizia rurale di un tempo.
- Valorizzare il territorio in cui si vive.
- Riconoscere il valore e la funzione dei musei come luoghi di testimonianza del patrimonio storico - culturale e dell'identità di un territorio.
- Favorire il senso di appartenenza e d'integrazione dei giovani alla comunità.
- Conoscere il valore storico - artistico dell'opera del maestro del ferro: Carlo Rizzarda;
- Trasformare 'in chiave moderna' opere di valore artistico;
- Favorire l'emersione di talenti, cioè attuare azioni orientative;
- Favorire il pensiero divergente;
- Saper utilizzare le tecnologie digitali per produrre materiali a valenza turistica.
- Realizzare una video presentazione sulle tematiche affrontate.
- Conoscenza del funzionamento di una stampante 3D;
- Uso dei programmi necessari alla modellazione attraverso la stampa in 3D per la realizzazione di modelli in scala di alcuni manufatti.

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

I moduli del progetto abbracciano diverse aree disciplinari che spaziano dall'ambito linguistico, all'ambito artistico sino all'ambito naturalistico e tecnico-digitale. Pertanto i corsisti avranno l'opportunità di partecipare ad azioni di:

- recupero nelle discipline dove sono state evidenziate quelle carenze messe in luce dalle osservazioni sistematiche e dalle valutazioni periodiche;
- potenziamento ed approfondimento nel caso di spiccato interesse rilevato nell'ambito delle attività di orientamento.

Inoltre si intende assecondare la richiesta di approfondimento del codice linguistico sul piano pratico e comunicativo, venendo incontro ad un interesse di uso della lingua italiana da un punto di vista veicolare per un eventuale scambio di conoscenze, di esperienze culturali dal vivo. Le attività proposte esulano dalle metodologie tradizionali e trasmissive e sono pertanto rivolte anche ai ragazzi più deboli sul versante della motivazione come hanno rilevato le azioni di autovalutazione messe in atto dall'Istituto.

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.

Negli ultimi anni le scuole del nostro Istituto, in particolare la Scuola Secondaria di Primo Grado, sono state teatro di numerose attività pomeridiane, curricolari e non. L'attivazione di classi a tempo prolungato, l'istituzione dei corsi di strumento musicale, il coinvolgimento di alunni in attività sportive o di recupero/potenziamento nelle varie discipline da un lato e lo svolgimento di attività di aggiornamento e formazione, gruppi di lavoro e corsi per adulti dall'altro, hanno fatto sì che la scuola abbia da tempo elaborato formule organizzativo-didattiche consolidate, in particolare:

- Flessibilità oraria del personale scolastico, la Scuola Secondaria è aperta tutti i giorni, escluso il Sabato, fino alle ore 19:00;
- Collaborazione con Enti territoriali, in particolare con il Comune, per il riscaldamento degli ambienti;
- Collaborazioni e convenzioni con realtà del territorio (associazioni sportive e culturali, con relativi eventi dedicati).

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 progetto potranno essere coinvolti diversi Enti, ed esperti del territorio locale e regionale. Verranno organizzati seminari e laboratori con personale esperto e visite guidate ai luoghi di interesse artistico e naturalistico locale con guide turistiche esperte.

Per i moduli relativi alla realizzazioni di una proposte di turismo culturale, verranno in particolare organizzate visite guidate presso le principali Ville Venete locali e le principali realtà rurali (mulini ad acqua, antiche aziende agricole) e inoltre visite ai musei locali, come la Galleria d'Arte Carlo Rizzarda e il museo Diocesano di Feltre. Per la realizzazione di specifici seminari sui temi dei moduli potrà essere interpellato personale dei predetti musei.

Per il Modulo relativo alla produzione artistica e culturale potranno essere coinvolti docenti esperti nella tecnologia di stampa 3D dell'Istituto Tecnico 'Negrelli' di Feltre.

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.

Gli studenti saranno parte attiva e creativa durante le diverse fasi della progettazione e della realizzazione di ogni singolo modulo previsto. Inoltre saranno coinvolti direttamente nell'ideazione e concretizzazione degli prodotti finali (presentazioni delle esperienze vissute in Power Point, raccolte fotografiche dei vari luoghi d'interesse culturale, artistico e naturalistico visitati e modelli di opera realizzati mediante stampa in 3D). I genitori potranno seguire le attività in fieri, partecipando direttamente o attraverso il sito della scuola, le bacheche virtuali di cui ai punti precedenti e potranno commentare, porre domande, dare suggerimenti e offrire la loro esperienza. Inoltre per essi verrà organizzato un Trekking esplorativo insieme agli alunni, i quali svolgeranno il ruolo di guide turistiche dopo aver appreso i contenuti dei moduli. Alla fine del progetto verrà organizzato un momento d'incontro per la presentazione dei prodotti finali, a cui saranno invitati i genitori e le autorità locali.



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.

Nell'attuazione del progetto si intende ridurre al minimo la presenza di lezioni frontali, privilegiando il lavoro nei laboratori specifici e strategie didattiche maggiormente coinvolgenti quali i problem solving e la flipped classroom, che permettono di condurre gli allievi verso la ricerca con prove empiriche ed applicazioni pratiche. Si farà uso dei laboratori di informatica, e delle aule dotate di Lavagne Interattive Multimediali e si cercherà di mettere, di volta in volta, il discente in possesso degli strumenti più idonei ai risultati da raggiungere. Particolare importanza rivestiranno inoltre le operazioni di scaffolding messe in atto da parte dei docenti, ovvero la struttura di supporto che l'insegnante usa per sostenere gli alunni durante l'apprendimento: struttura che verrà via via alleggerita man mano che gli alunni diventeranno più esperti nell'affrontare il compito proposto. Per quanto riguarda le modalità di lavoro, per sollecitare la maggiore autonomia da parte degli alunni si darà spazio particolarmente ampio al lavoro di coppia o piccolo gruppo e al peer tutoring.

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.

Nel nostro Istituto vi sono diversi progetti che hanno caratteristiche comuni ai moduli proposti, come si può vedere nell'apposita sezione dei progetti collegati.

In particolare i moduli 'In viaggio nel paesaggio...', 'Di Villa in Villa', 'Artigiani 3d' e 'Per la città e per i musei' si pongono in diretta continuità con il progetto d'Istituto 'Conosci la tua vallata' che pone l'obiettivo di far onoscere agli alunni il territorio circostante dal punto di vista storico, artistico, culturale e naturalistico. I moduli in particolare cercheranno di approfondire quegli aspetti storici, culturali e naturalistici che il nostro Istituto non può approfondire per questioni logistiche ed economiche.

Per quanto riguarda i progetti finanziati con altre azioni PON - FSE, il nostro Istituto ha già usufruito di tali finanziamenti. In particolare per questo e gli altri eventuali progetti PON verranno utilizzati gli strumenti digitali ottenuti con i finanziamenti dell'avviso PON 9035/2015.



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.

Le caratteristiche di inclusività del progetto risiedono nelle metodologie dei moduli e nella scelta dei destinatari del progetto. Come specificato verranno utilizzate, tra le altre, pratiche di lavoro come il "cooperative learning", il "learning by doing" e il "tutoring peer to peer". Tali modalità favoriscono fortemente l'inclusione degli alunni in difficoltà, in particolare cognitiva o linguistica o di relazione. In esse infatti l'insegnante assume un ruolo di facilitatore ed organizzatore dei lavori, fissando un "ambiente di apprendimento" in cui gli studenti, incitati da un clima relazionale positivo, trasformano ogni attività di apprendimento in un processo cooperativo, conseguendo obiettivi la cui realizzazione richiede il contributo personale di ognuno. Oltre agli alunni in difficoltà, non verranno comunque tralasciati quelli che ottengono buoni e ottimi risultati scolastici poiché il progetto presenterebbe l'occasione di applicare strategie che non sempre si usano nella didattica quotidiana e quindi potrebbe essere un'opportunità di sviluppo, consolidamento e/o potenziamento delle competenze per ogni tipo di alunno.

Impatto e sostenibilità

Indicare, ad esempio, in che modo saranno valutati gli impatti previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio; quali strumenti saranno adottati per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto; come si prevede di osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze, quali collegamenti ha il progetto con la ricerca educativa.

Durante ogni modulo, vi saranno momenti dedicati alla condivisione di problemi riscontrati e di soluzioni. A tal fine saranno predisposte delle bacheche virtuali formulate attraverso software specifici, nelle quali docenti e studenti potranno confrontarsi e registrare le proprie osservazioni in un processo di valutazione e autovalutazione. Tali momenti sono indicatori importanti di verifica della consapevolezza dei processi di apprendimento messi in atto. Una valutazione sarà data anche alla qualità delle soluzioni trovate dai gruppi di lavoro. 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. Alle fine agli studenti partecipanti sarà chiesto di compilare un questionario di gradimento e di efficacia per valutare sia il grado di soddisfazione che eventuali criticità emerse che verranno pubblicati sul sito della Scuola. La valutazione degli impatti previsti sui destinatari avverrà attraverso osservazioni sistematiche dirette in itinere e finali utilizzando bacheche virtuali e questionari di gradimento pubblicati sul sito della Scuola, I risultati delle valutazioni saranno mostrati e discussi in Collegio Docenti e in Consiglio di Istituto.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

MIUR

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

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, le sue fasi, le metodologie utilizzate e i prodotti realizzati saranno disponibili sul sito della scuola e nella rete locale e provinciale delle scuole. Si prenderanno contatti con le testate giornalistiche locali per la pubblicazione di articoli inerenti al progetto. La Scuola rimarrà a disposizione per offrire eventuali altri dettagli e supporto a chi dovesse essere interessato a replicare il progetto. Inoltre gli alunni partecipanti ai percorsi attivati potranno essere coinvolti in attività di tutoring peer to peer nelle quali condivideranno le competenze acquisite nel corso del progetto anche con i compagni che non hanno partecipato alle azioni attuate nel progetto. I materiali visivi, grafici, multimediali prodotti potranno essere riutilizzati per altre attività didattiche dell'Istituto, dalle altre scuole della rete e dagli Enti presenti nel territorio.

Coinvolgimento degli Enti Locali

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

Il progetto prevederà il coinvolgimento di operatori economici nel settore turistico (ad esempio guide turistiche esperte ed ufficialmente riconosciute) e del settore primario (associazioni agricole), oltreché degli amministratori pubblici. Il Comune di Feltre potrà mettere a disposizione gli spazi dei musei locali (Galleria d'Arte Carlo Rizzarda, Museo Archeologico e Museo Diocesiano) per la realizzazione di laboratori didattici. La comunicazione dell'attività potrà avvenire anche attraverso la redazione di comunicati stampa (per l'occasione verranno contattate le principali testate giornalistiche locali) da inviare agli organi di informazione locali e all'associazione Ville Venete attraverso canali sociali e il web. Potranno essere realizzati quaderni didattici redatti dagli alunni coinvolti nel progetto e destinati agli alunni della Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado e/o messi a disposizione del turismo giovanile.



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
Alla ricerca dei conventi perduti di Feltre	pag. 60	http://www.comprensivofeltre.it/wp-content/uploads/2009/04/PTOF_2015-2016.pdf
Alla scoperta del Fiume Piave	pag. 58	http://www.comprensivofeltre.it/wp-content/uploads/2009/04/PTOF_2015-2016.pdf
Conosci la tua città	pag. 60	http://www.comprensivofeltre.it/wp-content/uploads/2009/04/PTOF_2015-2016.pdf
Dentro il paesaggio	pag. 58	http://www.comprensivofeltre.it/wp-content/uploads/2009/04/PTOF_2015-2016.pdf
Il bio-monitoraggio ambientale	pag. 58	http://www.comprensivofeltre.it/wp-content/uploads/2009/04/PTOF_2015-2016.pdf
Musica maestri!	pag. 63	http://www.comprensivofeltre.it/wp-content/uploads/2009/04/PTOF_2015-2016.pdf
Progetto informatica	pag. 61	http://www.comprensivofeltre.it/wp-content/uploads/2009/04/PTOF_2015-2016.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
Visite guidate ai luoghi previsti dai moduli		Guida turistica esperta				
Visita guidata e laboratori in loco		Museo Galleria d'Arte Carlo Rizzarda				
Visita guidata e laboratori in loco		Area Archeologica di Feltre				
Accesso alle Ville Venete locali		Proprietari delle Ville Venete locali				
Tutoring all'uso della stampante 3D		Docenti dell'Istituto Tecnico "Negrelli" di Feltre				
Accoglienza nei siti d'interesse visitati		Associazioni culturale Fondaco per Feltre e Fenice				
Consulenza agronoma		Insegnanti dell' Istituto Agrario 'A. Dalla Lucia' di Feltre				

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.



Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
In viaggio nel paesaggio. Identità e cultura.	€ 4.977,90
Per la città e per i musei	€ 5.082,00
Di villa in villa: Feltre e la cultura della Villa Veneta	€ 5.082,00
Artigiani 3D	€ 5.082,00
Tancredi in versi	€ 5.082,00
La scuola nel verde	€ 4.665,60
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 29.971,50

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

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

Titolo: In viaggio nel paesaggio. Identità e cultura.

Dettagli modulo

Titolo modulo	In viaggio nel paesaggio. Identità e cultura.



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il progetto promuove la conoscenza del proprio territorio nei suoi aspetti geografici, naturalistici, storici, architettonici e tradizionali. Contribuisce alla valorizzazione delle risorse ambientali e culturali e alla memoria storica locale. Prevede uscite di osservazione diretta nel territorio lungo percorsi definiti.</p> <p>Due o tre uscite sul territorio di tre ore ciascuna (da Feltre a Villabruna). Oggetto di osservazione: Villa Bellati, Villa Villabruna, Chiesetta di San Marcello, Capitelli in memoria ai Santi, muretti a secco, case rurali di tipo feltrino e bellunese, mulini, fontane, frutteti antichi, i gelsi, fienili i 'barch e le mede'. Realizzazione di una presentazione digitale, mediante software specifici, ricostruendo l'itinerario del percorso di osservazione definito nel territorio.</p> <p>Obiettivi formativi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acquisire la consapevolezza delle peculiarità storico - geografiche e culturali del proprio territorio. - Sviluppare la capacità di operare confronti tra presente e passato nel territorio. - Riconoscere la presenza di beni architettonici, patrimonio storico - artistico locale e di edilizia rurale legata all'economia agricola (mulino ad acqua). - Saper utilizzare le tecnologie digitali. <p>Obiettivi specifici</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere la geomorfologia del territorio. - Riconoscere la presenza, nel territorio delle Dolomiti di costruzioni, manufatti, oggetti realizzati per l'insediamento e per l'economia del passato. - Riconoscere le caratteristiche e il valore storico - artistico delle ville padronali nel territorio. - Riconoscere caratteristiche dell'edilizia rurale di un tempo. - Cogliere la religiosità popolare attraverso i luoghi di culto e le feste tradizionali (chiesette, capitelli, feste religiose e popolari). - Realizzazione materiali digitali. <p>Metodologie</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lavoro di gruppo - Peer tutoring - Learning by doing - Uscite didattiche - Cooperative learning - Flipped classroom <p>Verifica e valutazione</p> <p>Osservazione o rilevazione dell'insegnante durante tutte le attività proposte. Produzione di testi di tipologia diversa. Schede di analisi. Verifiche orali. Verifica delle abilità digitali acquisite.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>30/09/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>31/03/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile</p>



Sedi dove è previsto il modulo	BLMM83301Q
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: In viaggio nel paesaggio. Identità e cultura.

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: Per la città e per i musei

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Per la città e per i musei



Descrizione modulo	<p>Introdurre il patrimonio storico - artistico della città e presentare i suoi musei. Godere dei beni culturali e architettonici attraverso esperienze concrete che consentano l'interiorizzazione di valori di rispetto e di tutela. Visite al centro storico secondo percorsi tematici (Feltre medioevale, Feltre rinascimentale) e ai principali musei.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere il patrimonio storico - artistico locale. - Valorizzare il territorio in cui si vive. - Conoscere le caratteristiche di Feltre, città medioevale e rinascimentale. - Riconoscere il valore e la funzione dei musei come luoghi di testimonianza del patrimonio storico - culturale e dell'identità di un territorio. - Favorire il senso di appartenenza e d'integrazione dei giovani alla comunità. - Realizzare una video presentazione sulle tematiche affrontate. <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Storia della città di Feltre. - Galleria d'arte Carlo Rizzarda: caratteristiche e opere. - Museo archeologico di Feltre: caratteristiche, fonti, opere. - Museo Diocesano: caratteristiche e opere. - Uscite didattiche tematiche. <p>Metodologie didattiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lavoro di gruppo - Peer tutoring - Learning by doing - Cooperative learning - Flipped clasroom <p>Verifica e valutazione</p> <ul style="list-style-type: none"> -Produzione di diverse tipologie di testi scritti. -Esposizioni orali. -Realizzazione di video presentazioni dei percorsi e dei musei visitati. -Materiali fotografici, schedature con raccolta di testimonianze e reperti museali.
Data inizio prevista	14/02/2018
Data fine prevista	22/02/2019
Tipo Modulo	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
Sedi dove è previsto il modulo	BLMM83301Q
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Per la città e per i musei

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: Di villa in villa: Feltre e la cultura della Villa Veneta

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Di villa in villa: Feltre e la cultura della Villa Veneta



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il progetto si sviluppa attraverso interventi in aula di preparazione al tema, con passeggiate guidate alla scoperta e alla visita di alcune ville del feltrino. Si prevede la mappatura anche attraverso tecnologie strumentali innovative del circuito delle dimore antiche feltrine e la redazione di materiali che valorizzino i siti visitati in chiave turistica. L'incontro con i proprietari delle ville e con i gestori di attività economiche in esse collocate saranno importante occasione orientativa e prezioso contatto diretto con gli attori della moderna cultura della villa. Il percorso sarà accompagnato da letture ispirate ai luoghi di visita. Verranno realizzati i seguenti prodotti digitali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Video realizzati e montati dagli alunni, con la supervisione dei docenti. - Presentazioni realizzate con il software "Prezi" e "Powtoon". <p>Per l'occorrenza una parte delle ore del modulo (4 ore) sarà utilizzata per l'introduzione all'uso dei predetti software.</p> <p>Obiettivi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere la civiltà della Villa Veneta nel contesto prealpino. - Sensibilizzare ai valori non solo architettonici e storico - artistici ma anche paesaggistico-naturalistico legati alla civiltà di Villa (viale monumentale di Cart, torbiera di Lipoi). - Scoprire i valori della tradizione, della ruralità, delle leggende locali, delle attività agricole e artigianali. - Saper utilizzare le tecnologie digitali per produrre materiali a valenza turistica. <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Studio e analisi delle ville più importanti delle colline di Cart, Vellai, Villaga e Tomo. - Uso di software specifici per presentazioni. <p>Metodologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lavoro di gruppo - Peer tutoring - Learning by doing - Uscite didattiche - Cooperative learning - Flipped classroom <p>Verifica e valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservazione o rilevazione dell'insegnante durante tutte le attività proposte. - Produzione di testi di tipologia diversa. - Schede di analisi. - Verifiche orali. - Verifica delle abilità digitali acquisite.
<p>Data inizio prevista</p>	<p>15/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>15/02/2018</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>BLMM83301Q</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: Di villa in villa: Feltre e la cultura della Villa Veneta

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 €

Elenco dei moduli

Modulo: Produzione artistica e culturale

Titolo: Artigiani 3D

Dettagli modulo

Titolo modulo	Artigiani 3D
Descrizione modulo	<p>Il modulo prevede di valorizzare la conoscenza del territorio attraverso la risorsa di un museo locale (Galleria d'arte) del noto artista del ferro battuto Carlo Rizzarda. Conoscere l'opera, il percorso, le scelte e la creatività dell'autore feltrino.</p> <p>A seguito dell'analisi della tecnica di lavorazione del ferro battuto si richiede ai destinatari del modulo di ripensare i manufatti del passato in chiave moderna attraverso le tecnologie digitali. Allo scopo verrà acquistata un stampante 3D con la quale gli alunni costruiranno dei modelli di opera.</p> <p>Metodologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uscita didattica al museo; - Learning by doing; - Peer tutoring. <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere il valore e la funzione del museo come testimonianza di un patrimonio storico - culturale; - Conoscere il valore storico - artistico dell'opera del maestro del ferro: Carlo Rizzarda; - Conoscere la tecnica della forgiatura e dell'artigianato del ferro; - Riconoscere aspetti stilistici caratterizzanti delle opere; - Trasformare 'in chiave moderna' opere di valore artistico; - Conoscenza del funzionamento di una stampante 3D; - Uso dei programmi necessari alla modellazione attraverso la stampa in 3D per la realizzazione di modelli in scala di alcuni manufatti del museo Rizzarda. <p>Verifica e valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Valutazione in itinere del lavoro svolto dagli alunni; - Modelli di opera in 3D.
Data inizio prevista	29/12/2017
Data fine prevista	28/06/2018
Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale



Sedi dove è previsto il modulo	BLMM83301Q
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Artigiani 3D

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 €

Elenco dei moduli
Modulo: Produzione artistica e culturale
Titolo: Tancredi in versi

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Tancredi in versi



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Sarà predisposto un percorso in cui le discipline sono considerate come costruzione cooperativa e multilaterale all'interno di un curriculum aperto, perché continuamente modificato e adattato ai soggetti a cui è destinato. Nello specifico si tratterà di studiare le opere di Tancredi Parmeggiani e di trasformarle in versi e in musica realizzando una performance da esibire in pubblico direttamente al museo che ospita le opere dell'artista.</p> <p>Obiettivi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le caratteristiche pittoriche delle opere di Tancredi; - Esplicitare i nodi concettuali delle aree disciplinari indagate: elementi poetici, musicali, di percezione visiva, di drammaturgia; - Favorire l'emersione di talenti, cioè attuare azioni orientative; - Favorire il pensiero divergente; - promuovere la padronanza di modelli mentali e di schemi disciplinari imparando a spostare i punti di vista, a vivere le cose, a reagire alla perdita di forza conoscitivi di un linguaggio spento e livellato. <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La percezione visiva secondo Kandiski; - La dodecafonia; - La politonalità; - La musica aleatoria; - La poesia: parole e significato e parole oggetto; - Utilizzo di punto, linea, superficie e colore in Tancredi. <p>Metodologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ricerca - azione. <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizzazione performances in ambiente museale aperto al pubblico; - Aumentata consapevolezza dei propri talenti; - Potenziamento del pensiero divergente attraverso esempi traspositivi dal piano pittorico a quello musicale e poetico. <p>Verifica e valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analisi delle opere scelte secondo metodi e modelli adottati; - Accostamento delle emozioni ricevute dal contatto con l'opera pittorica con i suoni e i segni che meglio la interpretano; - Sovrapposizione di un modello di pentagramma, precisando che ogni disegno può essere una battuta della composizione che alla fine costituirà la performances; - Ricerca delle alternative di lettura - esecuzione possibili; - Esplorazione degli strumenti e oggetti sonori; tabulazione dei timbri anche per direttrici semantiche e sinestesiche; - Scelta di riferimenti e criteri compositivi associabili alle forme analizzate.
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/02/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>26/04/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Produzione artistica e culturale</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>BLMM83301Q</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: Tancredi in versi

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

Titolo: La scuola nel verde

Dettagli modulo

Titolo modulo	La scuola nel verde
Descrizione modulo	<p>LA SCUOLA NEL VERDE</p> <p>L'idea di rivalutare il cortile della scuola nasce dall'esigenza di trovare un luogo vicino che permetta ai ragazzi di fare delle osservazioni sistematiche e ripetute in ambiente protetto e che offra loro la possibilità di esplorare l'ambiente e ciascun elemento che lo compone. Spesso nella scuola viene posta molta attenzione alle attività che prevedono l'uso degli spazi interni dimenticando che, soprattutto nella nostra zona, la natura offre numerosi spunti didattici che poi, naturalmente, potranno essere approfonditi in attività di laboratorio.</p> <p>Il progetto consiste di interventi atti a migliorare e rivalutare lo spazio esterno che, al momento, risulta poco valorizzato e utilizzato.</p> <p>In particolare si prevede la realizzazione di una siepe didattica che possa fornire spunti ed attività di osservazione e di laboratorio a tutti gli alunni dell'Istituto comprensivo.</p> <p>L'esperienza di progettazione partecipata diventa importante occasione per individuare gli elementi che compongono lo spazio urbano, per analizzare la struttura di quanto viene percepito e per confrontare esperienze e sensibilità diverse. Legare un percorso di educazione ambientale alla realizzazione di un progetto di sistemazione di un'area verde permette agli alunni di vivere diversamente e con maggiore consapevolezza questo spazio esterno.</p> <p>Prima fase</p> <ul style="list-style-type: none"> - Delimitazione dell'area del cortile più adatta a tale intervento. - La "progettazione partecipata" realizzata con interventi frutto della collaborazione di famiglie, alunni, insegnanti, enti e privati; - la scelta delle piante da utilizzare, in relazione al colore, alla forma, alle dimensioni e al ciclo vitale delle piante. - Interventi didattici e tutoraggio sulla semina, piantumazione, riproduzione e manutenzione delle specie vegetali scelte;



Seconda fase

La fase di realizzazione concreta dell'intervento prevede:

- la preparazione dell'area (scavo con mezzi meccanici e rifinito a mano)
- la messa a dimora delle specie vegetali;
- la cura e la manutenzione dell'area ;
- osservazioni ed esperienze laboratoriali .

Questo progetto può essere ampliato:

- creando una zona per la cura di alcune specie di piante aromatiche
- Sistemando cassette nido e mangiatoie per gli uccellini.
- Creando un giardino delle farfalle con piante che fioriscono a primavera con fiori molto attraenti per le farfalle.
- Realizzando un muretto a secco che possa offrire ospitalità a piccoli rettili ed invertebrati

Terza fase

- Esperienze laboratoriali (osservazioni in campo e al microscopio, analisi del terreno e determinazione del ph del suolo, analisi del ciclo vitale di una pianta, classificazione di piante/frutti/foglie,...) per apprendere conoscenze in campo botanico e agrario, elementi di zoologia degli invertebrati e conoscenze sulla natura del terreno.
- Documentazione narrativa e /o multimediale sull' esperienza;
- È prevista una o più giornate finali in cui vengono invitate le famiglie e la scuola per presentare il lavoro svolto attraverso una mostra fotografica ed una visita guidata in "giardino".
- Articoli su stampa locale e sito web della scuola

Interventi esterni

- Il Comune di Feltre .
- Istituto Agrario di Vellai.
- Associazioni naturalistiche presenti nel territorio.
- Comitato genitori .
- Interventi specifici da parte del Dott. Busnardo, naturalista, che si occupa di interventi didattici per la valorizzazione del territorio.

FINALITA' DEL PROGETTO

- Educare ad uno sviluppo sostenibile partendo dal luogo comune e condiviso : la scuola
- Educare alla cura e al rispetto di un bene pubblico;
- Fare scuola in ogni luogo consapevoli che ogni luogo può creare situazioni significative per l' apprendimento e le relazioni;
- Costruire conoscenze e competenze attraverso la metodologia della ricerca scientifica;
- Collegare le conoscenze e gli ambiti di ricerca (scienze – letteratura – arte);
- Trasformare luoghi e creare cultura;
- Conoscere l'ambiente attraverso il "fare", mettendo in gioco gli affetti, la fantasia, la percezione, la soggettività .
- Educare i ragazzi ad un uso corretto, responsabile e consapevole delle tecnologie per
- diversi scopi: progettazione, ricerca, documentazione e informazione;
- Affinare la capacità degli allievi di percepire quanto li circonda - la capacità di guardare, ma anche di ascoltare, di toccare, di annusare.
- Entrare in contatto quotidiano e nel corso delle stagioni con la vita naturale, elemento di



base per la comprensione non solo delle scienze naturali, ma di tutte le forme del sapere;

- Offrire agli alunni, insegnanti, genitori e cittadini uno stimolo di aggregazione, socializzazione e cooperazione attorno a un progetto pratico che potrà sviluppare nuove esperienze e attitudini manuali e culturali.
- Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti
- Interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.
- Risolvere problemi: individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.

Tempi : tutto l'anno scolastico

Destinatari :

La metodologia

La metodologia seguita è :

- Project work.
- Problem solving.
- Cooperative learning.
- Tutoring tra pari.
- Brainstorming.
- Ricerca-azione.
- Learning by doing.

L'utilizzo di schede tecniche o mappe e schemi nonché visione di filmati e/o documentari ed elaborati multimediali

La natura del progetto è laboratoriale e pertanto ogni attività diventa momento di approfondimento di conoscenze, sviluppo/consolidamento/potenziamento di abilità e competenze.

Uno dei punti di forza del progetto è la cooperazione tra i ragazzi e la co-progettazione, con gli insegnanti ed altri adulti.

STRUMENTI DI VALUTAZIONE

Gli strumenti di valutazione saranno:

- I resoconti , i diari di bordo, e le realizzazioni multimediali
- Semplici questionari dove l'alunno esprime la propria idea/pensiero, l'interesse o meno, l'eventuale disagio, etc.
- Gli insegnanti e gli altri adulti che hanno partecipato al progetto saranno invitati a fare un questionario dove indicheranno le loro opinioni.

Data inizio prevista	28/02/2018
Data fine prevista	30/07/2018
Tipo Modulo	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali
Sedi dove è previsto il modulo	BLMM83301Q
Numero destinatari	16 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: La scuola nel verde

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 €



Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
In viaggio nel paesaggio	€ 29.971,50
TOTALE PROGETTO	€ 29.971,50

Avviso	4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico(Piano 999230)
Importo totale richiesto	€ 29.971,50
Num. Prot. Delibera collegio docenti	4837
Data Delibera collegio docenti	08/09/2016
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	6814
Data Delibera consiglio d'istituto	12/11/2016
Data e ora inoltro	13/07/2017 11:55:20
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	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: <u>In viaggio nel paesaggio. Identità e cultura.</u>	€ 4.977,90	
10.2.5A - Competenze trasversali	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: <u>Per la città e per i musei</u>	€ 5.082,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>Di villa in villa: Feltre e la cultura della Villa Veneta</u>	€ 5.082,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Produzione artistica e culturale: <u>Artigiani 3D</u>	€ 5.082,00	



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola IC FELTRE (BLIC83300P)

10.2.5A - Competenze trasversali	Produzione artistica e culturale: <u>Tancredi in versi</u>	€ 5.082,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali: <u>La scuola nel verde</u>	€ 4.665,60	
	Totale Progetto "In viaggio nel paesaggio"	€ 29.971,50	€ 30.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 29.971,50	