



Candidatura N. 39215 2775 del 08/03/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione all'imprenditorialità

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IC PIRANDELLO
Codice meccanografico	AGIC84000A
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA MOLO, 2
Provincia	AG
Comune	Porto Empedocle
CAP	92014
Telefono	0922535371
E-mail	AGIC84000A@istruzione.it
Sito web	icpirandellope.it
Numero alunni	937
Plessi	AGAA840017 - L. PIRANDELLO AGAA840039 - MARULLO AGAA84004A - MADRE TERESA DI CALCUTTA AGEE84001C - PIRANDELLO AGEE84002D - MARULLO AGMM84001B - L.RIZZO



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 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Potenziamento competenze organizzative e relazionali (capacità lavoro di squadra, di pianificazione, comunicazione) Potenziamento dello spirito di iniziativa, della capacità di risolvere problemi, della creatività e della promozione dell'autonomia



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 39215 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.5A Competenze trasversali

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Promozione della cultura d'impresa, dello spirito di iniziativa, della cultura del successo/fallimento e consapevolezza della responsabilità sociale	LA SCUOLA IN UNO SPOT	€ 5.082,00
Rafforzamento delle competenze per lo sviluppo di un'idea progettuale	EMPATIA DIGITALE	€ 5.082,00
Sviluppo delle competenze organizzative e relazionali	CREATIVE TEAM	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 15.246,00

Articolazione della candidatura

10.2.5 - Competenze trasversali

10.2.5A - Competenze trasversali

Sezione: Progetto

Progetto: Creative Space: spazio alle idee

Descrizione progetto	Il progetto mira a innescare quei meccanismi che attraverso la cooperazione tra il mondo scolastico e il mondo imprenditoriale, la definizione di azioni sperimentali indirizzate al sostegno di percorsi formativi integrati, in favore di studenti della scuola secondaria di primo grado, si concretizzeranno nella promozione dell'imprenditorialità. Promuovere la cultura d'impresa e lo sviluppo dello spirito imprenditoriale, attraverso l'attivazione di esperienze pratiche di apprendimento, porterà gli alunni al raggiungimento degli obiettivi prefissati.
-----------------------------	---

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L' Istituto Comprensivo "Pirandello" è ubicato nel centro storico empedoclineo, in prossimità del porto che rappresenta una tra le maggiori risorse commerciali e turistiche della cittadina. Sono presenti due plessi: uno per la scuola dell'infanzia e primaria, l'altro per la scuola secondaria di primo grado, denominato "L. Rizzo". Con decreto assessoriale n. 182 del 27/01/2016 al nostro istituto sono stati aggregati i plessi dell'infanzia e primaria "Marullo", sito in via Trieste, e la scuola dell'infanzia "Madre Teresa di Calcutta" sita in via Eolo. Entrambi ubicati nella zona dell'Altipiano Lanterna. Per quanto si siano registrati significativi miglioramenti nel corso degli ultimi anni, il livello di sviluppo economico di Porto Empedocle resta basso e, di conseguenza, le inevitabili implicazioni sul contesto urbano e culturale mostrano una realtà frammentata e disomogenea in cui il disagio sociale e la disoccupazione fanno da cornice negativa su uno sfondo dalle grandi potenzialità.

Obiettivi del progetto

Indicare quali sono gli obiettivi generali e gli obiettivi formativi specifici perseguiti dal progetto con riferimenti al PON "Per la scuola" 2014-2020.

1. Sollecitare la consapevolezza degli studenti sul concetto stesso di imprenditorialità.
2. Stimolare la motivazione a diventare imprenditori sviluppando consapevolezza e spirito d'iniziativa.
3. Sviluppare le competenze organizzative e relazionali necessarie per identificare opportunità di impresa e realizzare opportunità imprenditoriali.
4. Fornire agli studenti gli strumenti pratici e concettuali per essere capaci di realizzare un'impresa e sostenerla nelle varie fasi della sua crescita.
5. Sviluppare responsabilità sociale di tutti gli attori economici coinvolti.
6. Sviluppare competenze organizzative e relazionali (lavoro in team, pianificazione, condivisione dei risultati).
7. Offrire occasioni concrete per allenare lo spirito di iniziativa, perseveranza e strategie per affrontare l'errore e trovare soluzioni

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 nuovo trend formativo della scuola, incentrato sul miglioramento continuo, è appositamente costruito intorno ai fabbisogni degli alunni: per questo, negli ultimi anni, il bacino di utenza dell'istituto si è ampliato, catalizzando l'attenzione di utenti provenienti da altri quartieri della città, piacevolmente attratti da un approccio tanto attento alla loro crescita. Una parte degli alunni iscritti proviene da famiglie in grado di contribuire alla crescita culturale dei propri figli, intervenendo in modo costruttivo e partecipativo sulle scelte e le attività della scuola; altri alunni, invece, appartengono a nuclei familiari culturalmente ed economicamente semplici, che delegano totalmente alla scuola ogni onere educativo e persino pedagogico. Ed è in base a quest'ultima analisi che la nostra scuola intende operare mettendo a disposizione tutte le risorse disponibili.



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)

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, di sera, di sabato, nel periodo estivo.

“Una scuola aperta rappresenta l'avamposto di una società dinamica, dove trovare spazi d'incontro, concreto supporto alle famiglie e un ambiente conciliante per gli studenti.”, così recita il manuale delle scuole aperte inserito nella L. 107 ecco perché, per permettere lo svolgimento dei PON, la scuola funzionerà su cinque giorni e resterà aperta il sabato mattina, giorno per il quale non è prevista attività didattica. Fornire attività diverse da quelle strettamente scolastiche ad alunni che vivono condizioni di deprivazione culturale, rappresenta un apporto significativo per la loro crescita e, nel contempo, li allontana dai pericoli di una società sempre più povera di valori. I ragazzi vedranno così la scuola non solo come luogo di studio ma anche come luogo in cui esplicitare le proprie passioni e attitudini, sotto forma di gioco.

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, ecc...).

Si attueranno partenariati e collaborazioni con imprese che si occupano di artigianato (laboratori di vario genere), associazioni culturali e turistiche che intendono promuovere sul territorio nuove imprese, amministrazioni centrali, enti locali con risorse educative capaci di agire come comunità educante sul territorio. Una collaborazione regolare ed efficiente tra agenzie che operano sullo stesso territorio rappresenta un elemento vitale per la buona preparazione di un progetto. Il partenariato unito deve prevedere un coinvolgimento attivo di tutte le stakeholders interessati e deve avere degli obiettivi comuni. La costruzione di una relazione di fiducia tra i partners è requisito essenziale. Per la buona riuscita dello scambio si prevede di concordare una modalità di "contrattazione" attraverso la sottoscrizione di un accordo che definisca in maniera chiara gli impegni di ciascuno. La scuola, per la realizzazione delle attività inerenti al progetto, intende avvalersi della collaborazione dell'azienda D.F.V di Agrigento e dei suoi laboratori per l'espletamento delle attività inerenti al 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
Ufficio IV

Metodologie e Innovatività

Indicare, ad esempio: per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodologie/strategie didattiche saranno applicate nella promozione della didattica attiva (ad es. Tutoring, Peer-education, Flipped classroom, Debate, Cooperative learning, Learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning, ecc.) e fornire esempi di attività che potranno essere realizzate; quali strumenti (in termini di ambienti, attrezzature e infrastrutture) favoriranno la realizzazione del progetto; quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio (ad es. numero di studenti coinvolti; numero di famiglie coinvolte, ecc.).

La metodologia prevede di realizzare attività didattiche in forma di laboratorio, per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo e la riflessione su quello che si fa. Il laboratorio, se ben organizzato e con un lavoro in team e in cooperative learning, è la modalità di lavoro che meglio incoraggia la consapevolezza imprenditoriale e la progettualità, coinvolgendo gli alunni nel pensare, realizzare, valutare attività e procedere alla loro "messa in opera" in un'ottica del saper fare organizzando il lavoro in fasi e procedure. Il progetto si pone l'obiettivo innovativo di dare agli alunni l'opportunità di conoscere le modalità del "fare impresa", promuovendo lo spirito di iniziativa, la cultura del successo/fallimento e la consapevolezza della responsabilità sociale, rafforzando le competenze per lo sviluppo di un'idea progettuale. A tale fine, si intende creare una sinergia con l'attuazione degli "Atelier Creativi" per riportare a scuola il fascino dell'artigianato, del "maker" e della sperimentazione, attraverso lo sviluppo negli alunni della consapevolezza che gli oggetti si possano progettare e creare. Attraverso i laboratori digitali e le tecnologie multimediali attivate nei laboratori creativi, si potrà sviluppare un'idea (manufatto artigianale, prodotto artistico di vario genere, musica digitale, app, scenografie teatrali, abiti di scena, prodotti multimediali ecc.).

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 altri azione del PON-FSE, PON-FESR, PNSD, Piano Nazionale Formazione

La coerenza con l'offerta formativa e con altri progetti della scuola è garantita dall'attivazione dei laboratori creativi attuati grazie all'approvazione del progetto "Atelier creativi" con le azioni del PON-FSE. Inoltre la proposta progettuale intende promuovere il lavoro di squadra, migliorare il dialogo tra alunni, sviluppare le capacità cooperative insite proprio nell'idea stessa di impresa, creando dunque inclusività e collaborazione in un team di lavoro che deve comprendere che solo attraverso la collaborazione tra tutti attori coinvolti nel processo (ciascuno con le proprie abilità e competenze) si può sviluppare un'idea, concretizzarla e renderla fruibile. In quest'ottica il progetto è visto non solo come un'occasione formativa ma anche un rinforzo inclusivo anche in vista della prevenzione di eventuali abbandoni scolastici.

Inclusività

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

Il progetto costituirà per gli alunni un momento altamente formativo e un'opportunità ulteriore per essere protagonisti attivi all'interno della comunità scolastica. Le caratteristiche intrinseche del progetto agiranno come leva per invogliare gli studenti a partecipare. Gli strumenti prescelti favoriranno la percezione positiva del contesto in cui gli alunni si troveranno ad operare, prevenendo e arginando eventuali problemi di inclusione derivanti spesso da dinamiche sociali problematiche o da difficoltà comunicative oggettive. A tale scopo contribuirà l'approccio fortemente pragmatico delle attività proposte. Una connotazione particolarmente attrattiva per gli alunni sarà costituita dalla dimensione tecnologica e dal carattere sfidante e creativo del progetto che insieme dovrebbero invogliare gli studenti a partecipare. Le metodologie del cooperative learning, del peer tutoring e del learning by doing aiuteranno gli studenti a raggiungere gli obiettivi prefissati.

Promozione di una didattica attiva e laboratoriale

Indicare come il progetto intende promuovere una didattica attiva e laboratoriale e la collaborazione tra i diversi attori della comunità educante.

La didattica laboratoriale intesa in senso allargato è quella tipologia di didattica che, partendo da una situazione problematica, cognitivamente interessante, fa sì che venga risolta attraverso la cooperazione tra pari. Il progetto, in quest'ottica, si articolerà secondo uno schema che prevede le seguenti fasi:

- procedere per problemi e per ricerca; flipped classroom
- debate
- proporre ipotesi di soluzione
- generalizzare e formalizzare la soluzione scelta
- fare insieme per imparare; learning by doing
- co-costruire delle conoscenze; creating

Per l'attuazione delle fasi descritte sarà di fondamentale importanza la cooperazione tra tutti i diversi attori della comunità educante. Il lavoro cooperativo, infatti, trasforma un gruppo in un "organismo" che vive e si modifica in base alle necessità e ai bisogni. Tale modalità favorisce il coinvolgimento attivo di tutti i componenti e fa sì che ciascuno, nel rispetto delle prerogative specifiche collabori per il raggiungimento di un obiettivo comune.



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)

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.

Si prevedere di valutare l'andamento e gli esiti del progetto sia in itinere che a conclusione dello stesso attraverso questionari individuali. Inoltre le competenze acquisite saranno verificate monitorando costantemente le fasi del progetto e le dinamiche di gruppo, la realizzazione di prodotti e i successi/insuccessi che hanno portato la messa a punto dei lavori finali. Saranno predisposti momenti per analisi ed autocritica, sia a livello di gruppo che a livello di singolo con momenti ricorrenti dedicati alla condivisione di problemi riscontrati e di soluzione. Saranno predisposti dei form valutativi ed auto valutativi da compilare alla fine del modulo. Gli alunni, inoltre, si confronteranno con le realtà aziendali che collaboreranno al progetto, valutando le attività conclusive elaborate dai vari gruppi.

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 Practices).

Il progetto sarà comunicato e pubblicizzato alla comunità scolastica e territoriale attraverso mezzi di comunicazione sociale e rete web con sito internet e pagina facebook dell'istituto. Si prevede uno sviluppo e una crescita anche successivi alla conclusione del progetto qualora le attività di promozione dei prodotti e dei materiali creati, nonché delle attività didattiche connesse al progetto e realizzate in itinere, riscontrino il successo atteso. Tali materiali, oggetti e documentazione saranno messi a disposizione della scuola attraverso la creazione di un percorso museale ad esempio con la realizzazione di una mostra conclusiva, di un collage multimediale di immagini relative al lavoro proposto, una pubblicità creata appositamente per garantire visibilità a quanto realizzato, una drammatizzazione teatrale in cui la scenografia è in parte stata realizzata all'interno del laboratorio creativo. Ogni prodotto realizzato, insomma, potrà essere utilizzato e condiviso anche successivamente alla conclusione del progetto.

Attenzione alla dimensione della sostenibilità di impresa

Indicare come il progetto intende prestare attenzione alla dimensione della sostenibilità di impresa dal punto di vista sociale, economico, ambientale.

Rendere un'impresa sostenibile significa includere considerazioni di tipo ambientale sociale all'interno della vita aziendale coinvolgendo strategie prodotti e processi. Tutto ciò oltre che rispettare la legislazione attuale permette all'impresa stessa di essere innovativa e ottenere vantaggi concorrenziali con un esito positivo sia nei riguardi dei soggetti direttamente coinvolti sia nei riguardi più in generale della società e del pianeta. Attraverso il progetto gli alunni verranno coinvolti nella valutazione d'impatto ambientale che l'attività da loro svolta causerà. Verranno a tale scopo guidati a capire la relazione che ogni azione svolta produce sulla società e sull'ambiente quindi la performance prodotta dovrà essere rispettosa dell'ambiente e integrare la sostenibilità. Capiranno in questo modo che affinché un'impresa possa adottare un modello di business sostenibile sia necessario che la sua politica sia basata sull'etica dell'ambiente e dell'ecologia



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
Atelier creativi	26	http://www.icpirandellope.it/wp-content/uploads/2009/04/PTOF-15-18-del-15-novembre-2016-con-date.pdf
Officina dell'arte creativa	28	http://www.icpirandellope.it/wp-content/uploads/2009/04/PTOF-15-18-del-15-novembre-2016-con-date.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alliegato
Modulo 'CREATIVE TEAM' La società, nelle attività di propria competenza, provvederà a: - facilitare le attività di promozione e diffusione di qualsiasi attività prevista all'interno del progetto; - collaborare fattivamente alla realizzazione delle attività previste nel progetto; - permettere ai ragazzi l'accesso agli spazi aziendali per l'espletamento di attività inerenti il progetto.	1	D.F.V. srl	Accordo	2018/A22	19/05/2017	Sì
Modulo: EMPATIA DIGITALE La società, nelle attività di propria competenza, provvederà a: - Agevolare le attività di promozione e diffusione di qualsiasi attività prevista all'interno del progetto; - Contribuire fattivamente alla realizzazione delle attività previste nel progetto; - Consentire ai ragazzi l'accesso agli spazi aziendali per l'espletamento di attività inerenti il progetto.	1	DEA srl	Accordo	2017/A22	19/05/2017	Sì



Modulo: LA SCUOLA IN UNO SPOT Il partner, nelle attività di propria competenza, provvederà a: - facilitare le attività di promozione e diffusione di qualsiasi attività prevista all' interno del progetto; - collaborare fattivamente alla realizzazione delle attività previste nel progetto.	1	D. CONSULTING DI DAVIDE MARZIANO	Accordo	2084/A22	24/05/2017	Sì
--	---	----------------------------------	---------	----------	------------	----

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

Settore	Elemento
---------	----------

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
LA SCUOLA IN UNO SPOT	€ 5.082,00
EMPATIA DIGITALE	€ 5.082,00
CREATIVE TEAM	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 15.246,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Promozione della cultura d'impresa, dello spirito di iniziativa, della cultura del successo/fallimento e consapevolezza della responsabilità sociale
Titolo: LA SCUOLA IN UNO SPOT

Dettagli modulo

Titolo modulo	LA SCUOLA IN UNO SPOT



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Questo intervento formativo nasce come esigenza pratica della scuola di produrre materiali originali, pensati e creati dai ragazzi, per pubblicizzare l'Istituto nel territorio. La necessità di presentare materiali accattivanti, multimediali, facilmente fruibili e vicini all'utenza alla quale vengono proposti ha fatto nascere l'idea di far creare ai ragazzi, un'immagine della scuola a partire dal loro punto di vista. Il progetto è diviso in due parti: la prima parte consisterà nella creazione di un video che riassume lo spirito della scuola attraverso gli occhi dei ragazzi che la vivono ogni giorno. Questo video verrà pubblicato nel sito della scuola. Il secondo lavoro sarà la creazione di un podcast 'pubblicitario' sulla scuola realizzato dai ragazzi.</p> <p>Il progetto si articolerà attraverso i seguenti obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizzare il linguaggio della pubblicità e scoprire le regole comunicative che stanno alla base • Sviluppare uno spirito critico verso il messaggio pubblicitario, capendo anche come la pubblicità possa condizionare o creare bisogni inesistenti • Conoscere le diverse forme di pubblicità • Sperimentare con gli alunni la produzione di manifesti pubblicitari • Conoscere la storia della pubblicità • Padroneggiare tecniche di foto ritocco con semplici programmi di grafica • Motivare i ragazzi lavorando su codici e tematiche di loro conoscenza, utilizzando linguaggi a loro familiari • Sviluppare la capacità di lavorare in gruppo • Sviluppare capacità organizzative. • Progettare e realizzare uno spot pubblicitario multimediale. <p>Si cercherà di raggiungere gli obiettivi attraverso la conoscenza degli elementi della comunicazione; la decodifica di un messaggio promozionale; la ricerca di neologismi derivanti da spot; l'analisi degli elementi che compongono un manifesto pubblicitario; la creazione di un manifesto pubblicitario attraverso ;la conoscenza degli elementi caratterizzanti gli spot televisivi attraverso la visione ed analisi di una selezione di pubblicità; la comparazione tra i due modi di fare pubblicità (a video e a stampa). Nella convinzione che il metodo esperienziale sia il più adeguato, verrà realizzato un laboratorio creativo in cui i bambini saranno divisi in gruppi. All' interno di ogni gruppo verrà, dagli alunni stessi, eletto un team manager che avrà il compito, sotto la supervisione dell'esperto, di organizzare attività e relativi materiali. A turno tutti assolveranno la funzione di team manager. Ciò concorrerà a incrementare la capacità di organizzazione e cooperazione.</p> <p>Il prodotto finale consisterà nella realizzazione di uno spot multimediale che pubblicizzi la scuola nel territorio in cui opera.</p> <p>La valutazione e Il monitoraggio, sia in itinere che finali, avverranno attraverso schede che saranno somministrate con indicatori oggettivi precostituiti, condivisi e verificabili. Le fasi del progetto verranno documentate attraverso foto e video e costituiranno il diario di bordo dell'attività svolta.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>08/01/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/03/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Promozione della cultura d'impresa, dello spirito di iniziativa, della cultura del successo/fallimento e consapevolezza della responsabilità sociale</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>AGMM84001B</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: LA SCUOLA IN UNO SPOT



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: Rafforzamento delle competenze per lo sviluppo di un'idea progettuale

Titolo: EMPATIA DIGITALE

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	EMPATIA DIGITALE
Descrizione modulo	<p>Il progetto ha come obiettivo primario quello di permettere agli alunni di sviluppare e rafforzare le proprie competenze per lo sviluppo di un'idea progettuale che si trasformi in opportunità d'impresa attraverso tutte le sue fasi coinvolgendo oltre agli studenti, docenti ed esperti. Nello specifico il progetto si propone di fornire le conoscenze per l'utilizzo dei metodi di analisi attraverso il "focus group" ovvero della tecnica di rilevazione basata sulla discussione nel gruppo e più moderatori a parlare tra loro, in profondità, dell'argomento oggetto di indagine. La sua caratteristica principale consiste nella possibilità di ricreare una situazione simile al processo ordinario di formazione, permettendo ai partecipanti di esprimersi attraverso una forma consueta di comunicazione, la discussione tra "pari" e favorire considerazioni sulle attività da svolgere. L'organizzazione di gruppi per livelli di competenze consente la progettazione di interventi didattici funzionali con una offerta formativa in funzione dei bisogni cognitivi individuali, anche grazie alla sperimentazione di attività a classi aperte valorizzando il territorio con cui si coopererà, come mezzo per l'apprendimento. In tale strutturazione il percorso formativo può divenire un supporto inclusivo per contrastare la eventuale dispersione scolastica. Il progetto, dunque, suggerisce una serie di finalità in grado di integrare gli obiettivi didattici ed educativi da perseguire nell'ambito dell'attività scolastica ordinaria e ha la finalità di amplificare le possibilità di scelta degli studenti, la conoscenza e l'apprendimento di abilità utili per il mondo del lavoro. Pertanto, gli obiettivi da raggiungere saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fissare degli obiettivi chiari, precisi, condivisibili e possibilmente in forma scritta in maniera da enfatizzare la loro condivisione, il loro raggiungimento e incrementare le considerazioni critiche attraverso la capacità di riconoscere i propri punti forti e deboli ovvero la capacità di evolvere le competenze e migliorarsi nell'autovalutazione. • Accrescere spirito di iniziativa per risolvere un problema che non sarebbe superabile singolarmente e promuovere lo sviluppo e la consapevolezza attraverso l'esercizio di un processo attivo assimilabile alle situazioni di problem-solving studiando la ricerca delle opportunità tramite l'esplorazione dei saperi, la condivisione, la collaborazione e la creatività. • Scegliere e sviluppare convinzioni potenziante ed eliminare quelle depotenziante e mantenere uno stato emotivo positivo a prescindere delle circostanze, acquisendo la capacità di essere flessibili nel comportamento e nella gestione delle relazioni per creare nuove opportunità e condividere idee, risultati e ottenere obiettivi di successo in maniera coordinata. • Sviluppare e migliorare le competenze digitali di base per utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie dell'informazione. • Somministrare competenze spendibili nella vita presente riguardo la dimensione scolastica sostenendo un processo di crescita dell'autostima e della capacità di



autoprogettazione personale.

- Rendere coscienti i giovani del grande legame tra la propria realizzazione futura come persone, come professionisti e le competenze acquisite durante la propria vita scolastica. Gli obiettivi sopra elencati verranno raggiunti attraverso i seguenti contenuti:

Miglioramento della cultura e della competenza digitale degli alunni attraverso incontri per condividere le informazioni di base su funzionamento e potenzialità della comunicazione digitale; consolidamento delle predisposizione ad una particolare attività mentale e inclinazione al lavoro di gruppo per il raggiungimento di obiettivi prefissati grazie alle azioni attivate in "situazione di laboratorio" con il "focus group"; aiuto ai partecipanti al fine di chiarire le proprie motivazioni e formare proprie opinioni strutturate esprimendo liberamente idee e concetti; orientamento alla gestione del tempo; pianificazione e controllo al coinvolgimento attivo utilizzato per specifiche attività, in particolare per aumentare l'efficacia, l'efficienza e la produttività.

Il percorso teorico, ma soprattutto l'esperienza prevista in azienda, hanno l'obiettivo di condurre gli alunni al mondo del lavoro testando l'approccio applicativo delle conoscenze acquisite e prendendo contatto con i ritmi, gli stili e le modalità dell'ambiente-impresa. L'interazione sociale che si crea durante la realizzazione del "focus group" costituisce una risorsa importante nel trasmettere informazioni e grazie all'apprendimento cooperativo (cooperative learning) il coinvolgimento emotivo e cognitivo porterà alla costruzione di nuove conoscenze. Gli alunni attraverso azioni di brain storming potranno far emergere idee che poi verranno analizzate e criticate. Il percorso riguarderà i canoni sulle tecniche fondamentali per realizzare campagne di comunicazione in grado di far acquisire strumenti e metodi per una comunicazione digitale efficace (email, dem, siti web, blog, ecc). Verranno utilizzate ampiamente il laboratorio informatico, spazi esterni, oltre che le aule/laboratori.

Il modello di assistenza/coaching è strutturato con una serie di attività pensate per permettere agli alunni di cooperare e dare vita ad una comunità di pratica contraddistinta da una visione comune del concetto di innovazione, orientata alla trasformazione delle abitudini didattiche, del tempo e dello spazio di fare la scuola. Si tratta di azioni per le quali gli studenti verranno stimolati ad assumere un ruolo attivo. Gli studenti saranno, pertanto, guidati in una serie di attività (riflessioni guidate, brain storming, momenti di condivisione, esercizi in sottogruppi) che li porterà a riprogettare in modo più costruttivo e proattivo la propria esperienza scolastica, a riflettere sul proprio modo di studiare e a sperimentare fin da subito nuove strategie da applicare al mondo del lavoro con particolare riferimento alle tecnologie digitali per le "nuove comunicazioni". Lo stile di empowerment del laboratorio aiuterà a far emergere punti di forza. Grazie all'alternanza costruita sugli ambienti utilizzati (scuola-azienda) gli alunni potranno raccogliere tutte le nuove sfide della comunicazione digitale. Emarketing, Email Campaign, Direct Email o semplicemente Mail Marketing sono termini diversi per indicare una stessa disciplina ovvero la promozione del proprio brand o prodotto attraverso l'invio di comunicazioni ad hoc quali DEM e newsletter. Si realizzerà pertanto un prodotto finale basata sull'invio di un messaggio utilizzando la posta elettronica come mezzo per comunicare notizie commerciali.

L'azione di valutazione consentirà di giudicare l'attività progettata (in corso di realizzazione o realizzata) da sviluppare in parallelo al processo formativo. Prima di procedere alla valutazione sarà necessario operare una vera e propria "preparazione dell'organizzazione", elemento chiave in tutti i processi valutativi attraverso. Il monitoraggio sarà predisposto da diversi moduli e relativo feedback degli alunni attraverso schede che verranno somministrate con indicatori oggettivi precostituiti, condivisi e verificabili.

Data inizio prevista	08/01/2018
Data fine prevista	30/03/2018
Tipo Modulo	Rafforzamento delle competenze per lo sviluppo di un'idea progettuale
Sedi dove è previsto il modulo	AGMM84001B
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: EMPATIA DIGITALE

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 delle competenze organizzative e relazionali

Titolo: CREATIVE TEAM

Dettagli modulo

Titolo modulo	CREATIVE TEAM
Descrizione modulo	<p>1. Descrizione Il progetto ha come obiettivo primario quello di permettere agli alunni di sviluppare le competenze relative alla sfera organizzativa e relazionale in virtù di un lavoro in team che permetta di creare una progettazione partecipata coinvolgendo oltre ai docenti, studenti ed esperti. Il fine è quello di realizzare attività didattiche in forma di laboratorio, per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo e la riflessione su quello che si fa. Il laboratorio, se ben organizzato, è la modalità di lavoro che meglio incoraggia la ricerca e la progettualità, coinvolge gli alunni nel pensare, realizzare, valutare attività vissute in modo condiviso e partecipato con altri, e può essere attivato sia nei diversi spazi e occasioni interni alla scuola sia valorizzando il territorio e gli con cui si collaborerà, come risorsa per l'apprendimento. In quest'ottica il progetto è visto non solo come un'occasione formativa ma anche un rinforzo inclusivo anche in vista della prevenzione di eventuali abbandoni scolastici.</p> <p>2. Obiettivi Formativi Migliorare la consapevolezza di se stessi grazie all'ascolto delle proprie emozioni, dei propri pensieri osservando i propri comportamenti. Porsi degli obiettivi chiari, specifici e stimolanti e impegnarsi con energia e perseveranza nel loro raggiungimento. Gestire le proprie emozioni attingendo alle proprie risorse interiori per ricavarne energia. Gestire i rapporti con gli altri, comprendendone le esigenze e modulando il proprio comportamento alle loro caratteristiche e al loro ruolo. Migliorare la comunicazione scritta e verbale per esprimere idee o descrivere progetti in modo chiaro, strutturato e mirato. Sviluppare le capacità di analisi e di sintesi, per analizzare informazioni in modo critico e funzionale. Sviluppare spirito di iniziativa attraverso working groups per creare nuove opportunità e condividere idee e risultati e ottenere obiettivi di successo. Promuovere lo sviluppo e la consapevolezza dei processi inerenti il problem posing e il problem solving all'interno di contesti significativi che favoriscano l'esplorazione dei</p>



saperi, la condivisione, la collaborazione, la creatività.
Inserire la dimensione scolastica all'interno della società contemporanea e fornire competenze spendibili nella vita presente e futura.

3. Contenuti

Potenziamento delle attitudini alle attività di gruppo; sviluppo di autonomia e senso critico; accrescimento della flessibilità personale rispetto ai contesti ed alle esperienze; acquisizione della capacità di ascolto attivo; propensione alla pianificazione ed alla corretta gestione del tempo e delle risorse; predisposizione al perseguimento degli obiettivi stabiliti e del problem solving.

4. Metodologie

Il presente progetto si basa principalmente nell'utilizzo di una metodologia dinamica e stimolante in cui gli alunni impareranno a lavorare in gruppo (cooperative learning), sviluppando lo spirito critico per affrontare problemi complessi. Impareranno a comunicare sia verbalmente (presentazioni) che per iscritto anche in maniera digitale (social network, blog, sito della scuola). Tutto il percorso sarà contraddistinto da una forte impronta learning by doing, acquisendo le competenze man mano. Gli spazi utilizzati saranno aule, laboratori di informatica, spazi esterni.

5. Attività

I team building costruzione del gruppo: team game, team experience, team wellbeing (ludiche, esperienziali o di benessere); Role-play-, T-group; metodo acquario: consiste nel far osservare un piccolo gruppo di persone ad un altro gruppo che sta lavorando e che non è consapevole di essere osservato; Metaplan; Brainstorming; teatro d'impresa ha lo scopo di unire l'arte e il business applicando le metodologie tipiche dell'arte teatrale in ambito formativo, organizzativo, comunicativo e promozionale all'interno delle aziende. Grazie alla convenzione con aziende che operano sul territorio, gli alunni diventeranno protagonisti attivi di un percorso di crescita e maturazione comunicativa, dovendo collaborare tra loro per raggiungere comuni intese, operare scelte di marketing e pubblicizzazione di prodotti, avendo valutato e selezionato con attenzione la struttura aziendale. Specificatamente si vorrà realizzare come prodotto finale una brochure aziendale per la promozione dei prodotti, con mappa della struttura organizzativa (ruoli, compiti e mansioni) per far acquisire agli studenti come una buona capacità organizzativa e relazionale porta ad risultato finale positivo e vincente.

6. Valutazione

L'interno percorso è valutabile sia soggettivamente che oggettivamente. Saranno predisposti momenti per analisi ed autocritica, sia a livello di gruppo che a livello di singolo con momenti ricorrenti dedicati alla condivisione di problemi riscontrati e di soluzione. Saranno predisposti dei form valutativi ed auto valutativi da compilare alla fine del modulo. Gli alunni, inoltre, si confronteranno con le realtà aziendali che collaboreranno al progetto, valutando le attività conclusive elaborate dai vari gruppi.

Data inizio prevista	08/01/2018
Data fine prevista	30/03/2018
Tipo Modulo	Sviluppo delle competenze organizzative e relazionali
Sedi dove è previsto il modulo	AGMM84001B
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola IC PIRANDELLO (AGIC84000A)

Scheda dei costi del modulo: CREATIVE TEAM

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 €



Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2775 del 08/03/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione all'imprenditorialità(Piano 39215)
Importo totale richiesto	€ 15.246,00
Massimale avviso	€ 18.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	1967
Data Delibera collegio docenti	16/05/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	1966
Data Delibera consiglio d'istituto	16/05/2017
Data e ora inoltro	25/05/2017 10:40:35
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
Si dichiara che le azioni presentate sono coerenti con la tipologia dell'istituzione scolastica proponente	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.5A - Competenze trasversali	Promozione della cultura d'impresa, dello spirito di iniziativa, della cultura del successo/fallimento e consapevolezza della responsabilità sociale: <u>LA SCUOLA IN UNO SPOT</u>	€ 5.082,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Rafforzamento delle competenze per lo sviluppo di un'idea progettuale: <u>EMPATIA DIGITALE</u>	€ 5.082,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Sviluppo delle competenze organizzative e relazionali: <u>CREATIVE TEAM</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Creative Space: spazio alle idee"	€ 15.246,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 15.246,00	€ 18.000,00