

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. 2517
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	"FILIPPO LUSSANA"
Codice meccanografico	BGPS02000G
Tipo istituto	LICEO SCIENTIFICO
Indirizzo	VIA ANGELO MAY,1
Provincia	BERGAMO
Comune	BERGAMO
CAP	24100
Telefono	035237502
Email	BGPS02000G@istruzione.it
Sito web	www.liceolussana.edu.it
Numero Alunni	1680
Plessi	BGPS02000G

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	BGPS02000G - "FILIPPO LUSSANA"
Codice candidatura	2517
Importo totale richiesto	€ 79.425,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	4578/2024
Data Delibera Collegio docenti	23/05/2024
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	4572/2024
Data Delibera Consiglio d'istituto	23/05/2024

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
100 anni di Lussana: un viaggio tra scienza, arte e cultura	€ 79.425,00
TOTALE PROGETTI	€ 79.425,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenze in materia di cittadinanza	"Benvenuti al Liceo: Esplorando il territorio attraverso Scienza, Arte, cultura e Società a Bergamo"	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Competenze in materia di cittadinanza	#Legalità2025: Insieme per un Futuro Migliore	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Competenze in materia di cittadinanza	Dialogo Interdisciplinare... Fare lezione all'aperto per aprire la mente	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	I gioco motorio nel basket: Padronanza del corpo, percezione sensoriale e fair play	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Lussana in Volley: Sport, divertimento e valori	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Bibliol@b: Storie, Emozioni, Digitale	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	Refresh your english	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	Laboratorio teatrale creativo-espressivo "Jouons avec les mots"	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	La Fisica Impossibile – Costruire l'assurdo!	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Un'arte impossibile-impossibile come la vita!	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Esploriamo la Fisica: Laboratori Pratici per le Classi Prime del Liceo Scientifico	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	La scienza perduta	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	La scienza perduta_fisica	€ 5.295,00

ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Memorie e Futuro: Il Lussana si Racconta (progetto 1)	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Memorie e Futuro: Il Lussana si Racconta (Progetto 2)	€ 5.295,00
TOTALE MODULI			€ 79.425,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: 100 anni di Lussana: un viaggio tra scienza, arte e cultura

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo

100 anni di Lussana: un viaggio tra scienza, arte e cultura

Descrizione

Il progetto prevede l'utilizzo dell'Istituto in orario pomeridiano e nei periodi di sospensione delle lezioni (fine settimana, periodo estivo) per svolgere attività, da intendersi come una combinazione dinamica di conoscenze, abilità e atteggiamenti, volte a perseguire i seguenti obiettivi:

1. rafforzare le competenze di base degli studenti, in particolare le capacità di lettura, scrittura, calcolo, nonché le conoscenze in campo linguistico e tecnologico;
2. compensare svantaggi culturali, economici e sociali di contesto e ridurre il fenomeno della dispersione scolastica, promuovendo iniziative per l'aggregazione, la socialità e la vita di gruppo delle alunne e degli alunni, delle studentesse, degli studenti;
3. rendere la nostra scuola accogliente, inclusiva e, soprattutto, aperta al territorio (principalmente alle scuole medie di primo grado con cui collaboriamo, alle associazioni che ci aiutano nella realizzazione di varie iniziative, alle università), attraverso attività di gruppo e laboratori cooperativi;
4. celebrare il centenario del Lussana con percorsi dedicati alla storia e all'identità dell'istituto.

I moduli proposti si distinguono in:

- corsi di riallineamento e potenziamento delle competenze di base in lingua madre, materie scientifiche, lingue straniere, volti sia a sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio, sia a favorire e migliorare i processi di apprendimento attraverso l'utilizzo di tecniche e strumenti anche non formali e di metodologie didattiche innovative;
- attività di socializzazione e contrasto alla dispersione, ossia percorsi di educazione motoria o lezioni all'aperto per esplorare il territorio di Bergamo attraverso scienza, arte, cultura, favorendo così sia la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento sia il benessere dello studente;
- iniziative per celebrare il centenario del Lussana, dedicate alla storia dell'Istituto, alla valorizzazione dei suoi ambienti, alla legalità e alla cittadinanza attiva, alla sostenibilità.

Alcuni dei laboratori sopra menzionati si concluderanno con manifestazioni culturali aperte al territorio.

Il Piano Estate del Liceo Lussana si propone di offrire agli studenti un'esperienza di apprendimento coinvolgente e innovativa, attraverso il ricorso alle seguenti metodologie didattiche attive e collaborative:

1. la didattica laboratoriale, che permette agli studenti di "imparare facendo", ovvero di mettere in pratica le loro conoscenze teoriche attraverso attività concrete e sperimentali. Attraverso i laboratori,

	<p>gli studenti potranno sviluppare competenze manuali e di problem solving; lavorare in gruppo e collaborare con i compagni; sviluppare il pensiero critico e la creatività; imparare a gestire l'autonomia e la responsabilità;</p> <p>2. l'apprendimento cooperativo e il peer learning che favoriscono la condivisione di idee e conoscenze, l'aiuto reciproco, lo sviluppo e le abilità sociali e relazionali;</p> <p>3. lo storytelling, una tecnica narrativa che permette di sviluppare la creatività, migliorare le capacità di comunicazione, imparare a riflettere su temi importanti;</p> <p>4. il debate, che contribuisce a sviluppare l'ascolto, il pensiero critico, la capacità di argomentare, il rispetto di opinioni diverse, il miglioramento delle capacità di comunicazione orale;</p> <p>5. l'AR, utile per creare esperienze di apprendimento immersive e coinvolgenti che permettono agli studenti di esplorare concetti astratti in modo concreto;</p> <p>6. escape room, in cui gli studenti, collaborando per risolvere enigmi, riescono a sviluppare il problem solving e il pensiero critico.</p>
Codice CUP	B14D24001050007
Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Numero moduli	15
Importo richiesto	€ 79.425,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	La Fisica Impossibile – Costruire l'assurdo!

Descrizione

DESCRIZIONE: Il progetto mira a coinvolgere gli studenti di seconda e terza liceo nell'approfondimento della tensigrità attraverso un approccio pratico alla fisica. La tensigrità è un concetto affascinante che combina elementi di tensione e compressione in strutture complesse come le corde di una tenda o le travi di un ponte sospeso.

I principali obiettivi risultano:

1. Comprensione delle Unità di Misura: Introduzione pratica all'uso di strumenti di misura per quantificare la tensione e la compressione.
2. Applicazione degli Strumenti di Misura: Utilizzo di strumenti come dinamometri e bilance per misurare le forze in gioco.
3. Studio dell'Equilibrio: Analisi dell'equilibrio statico e dinamico nelle strutture tensigrity.
4. Esplorazione delle Forze: Esperimenti per comprendere le forze di trazione e compressione nelle strutture tensigrity.
5. Ruolo delle Funi: Studio dell'azione e dell'importanza delle funi nel mantenere l'integrità strutturale.

Metodologia:

- Sessioni Laboratoriali (20h): Esecuzione di esperimenti pratici per esplorare i concetti di tensigrità.
- Analisi dei Dati (5h): Interpretazione dei risultati sperimentali per trarre conclusioni sulla fisica dei materiali in tensione e compressione.
- Presentazioni e Discussione (5h): Discussione dei risultati e delle implicazioni fisiche delle strutture tensigrity.

Benefici per gli Studenti:

- Apprendimento Attivo: Coinvolgimento diretto degli studenti attraverso l'esperienza pratica.
- Integrazione Interdisciplinare: Collegamento tra fisica, matematica e ingegneria.
- Sviluppo delle Competenze: Miglioramento delle abilità di problem-solving e analisi critica.

Innovazione:

L'approccio innovativo del progetto risiede nell'offrire agli studenti una prospettiva pratica e tangibile sulla fisica, consentendo loro di esplorare concetti teorici complessi come la tensigrità in un contesto reale e significativo.

	Risultati Attesi: Il progetto mira a promuovere la passione per la fisica tra gli studenti, incoraggiando una comprensione più profonda dei concetti di base attraverso esperienze pratiche coinvolgenti.
Data inizio prevista	01/06/2025
Data fine prevista	30/09/2025
Sede dove è previsto il modulo	BGPS02000G
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

La Fisica Impossibile – Costruire l'assurdo!

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	Educazione motoria
Titolo modulo	I gioco motorio nel basket: Padronanza del corpo, percezione sensoriale e fair play

Descrizione

Introduzione

Il corso "Il gioco motorio nel basket: Padronanza del corpo, percezione sensoriale e fair play" si propone di far vivere agli studenti un'esperienza di apprendimento coinvolgente e motivante attraverso la pratica del basket. Il focus del corso sarà sullo sviluppo delle abilità motorie, sulla percezione sensoriale e sul rispetto delle regole, con particolare attenzione al fair play e al lavoro di squadra.

Obiettivi del corso

Al termine del corso, gli studenti saranno in grado di:

Padroneggiare le fondamentali abilità motorie legate al gioco del basket, come la palleggiatura, il tiro, il passaggio e la difesa.

Sviluppare la percezione sensoriale e la coordinazione motoria attraverso giochi e attività specifiche.

Riconoscere e accettare i propri limiti individuali e di squadra, lavorando per superarli con impegno e tenacia.

Applicare i principi del fair play nel gioco e nelle relazioni interpersonali.

Collaborare con i compagni di squadra per raggiungere obiettivi comuni.

Apprezzare l'importanza della pratica sportiva per il benessere individuale e collettivo.

Metodologie didattiche

Il corso si baserà su un approccio didattico innovativo e coinvolgente che prevede l'utilizzo di diverse metodologie, tra cui:

Cooperative learning: gli studenti lavoreranno in gruppo per completare compiti e risolvere problemi, favorendo la collaborazione e il reciproco aiuto.

Problem solving: gli studenti saranno messi di fronte a situazioni problematiche da risolvere attraverso l'utilizzo di strategie di pensiero critico e creativo.

Gioco: il gioco sarà il fulcro delle attività, permettendo agli studenti di apprendere divertendosi e in modo motivante.

Attività del corso

Il corso si articolerà in due tipologie di attività:

15 lezioni di attività motoria per piccoli gruppi: in queste lezioni, gli studenti si concentreranno sull'apprendimento delle fondamentali abilità motorie legate al gioco del basket. Le attività saranno calibrate in base alle diverse capacità e al livello di esperienza degli studenti.

15 lezioni di attività in tornei per classi: in queste lezioni, gli studenti metteranno in pratica le abilità apprese durante le lezioni di gruppo partecipando a tornei di basket tra le classi. I tornei

	<p>saranno un'occasione per gli studenti di divertirsi, sfidarsi e sperimentare il lavoro di squadra in un contesto competitivo.</p> <p>Valutazione degli studenti</p> <p>La valutazione degli studenti avverrà attraverso l'osservazione diretta del loro impegno e partecipazione alle attività, nonché attraverso la valutazione delle loro prestazioni durante i tornei.</p> <p>Risorse:</p> <p>Docenti esperti di educazione motoria</p> <p>Palestre scolastiche</p> <p>Attrezzature per il gioco del basket</p>
Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	20/12/2024
Sede dove è previsto il modulo	BGPS02000G
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

I gioco motorio nel basket: Padronanza del corpo, percezione sensoriale e fair play

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	Memorie e Futuro: Il Lussana si Racconta (progetto 1)

Descrizione

Obiettivi:

Celebrare il centenario del Lussana con un evento coinvolgente e significativo per l'intera comunità scolastica.

Potenziare le competenze degli studenti in diverse discipline (storia, italiano, lingue, arte, tecnologia) attraverso un approccio pluridisciplinare e innovativo.

Favorire l'inclusione e la collaborazione tra studenti con diverse abilità e provenienze.

Sviluppare competenze trasversali come la comunicazione, la creatività, il problem solving e il senso di appartenenza.

Realizzare prodotti digitali originali e di alta qualità per promuovere la conoscenza del Lussana e del suo patrimonio storico.

Finalità:

Creare un percorso educativo stimolante e coinvolgente che coniughi l'apprendimento di diverse discipline con la valorizzazione della storia e dell'identità del Lussana.

Promuovere l'utilizzo di metodologie didattiche innovative e di strumenti digitali per rendere l'apprendimento più efficace e motivante.

Favorire la collaborazione tra docenti di diverse materie e il coinvolgimento degli studenti nella progettazione e realizzazione dei prodotti finali.

Lasciare un segno tangibile del centenario del Lussana attraverso la creazione di prodotti digitali fruibili da tutta la comunità.

Contenuto:

Il progetto si articolerà in diverse fasi:

Fase 1: Ricerca e approfondimento

Ricerca di informazioni e materiali sul Lussana, la sua storia, i suoi personaggi e le sue attività.

Creazione di un archivio digitale con documenti, foto, video e testimonianze.

Interviste ad ex studenti, docenti e personalità legate al Lussana.

Fase 2: Laboratori didattici innovativi

Laboratorio di storytelling: scrittura di racconti, sceneggiature e podcast che narrano la storia del Lussana.

Laboratorio di realtà virtuale: creazione di ambienti virtuali immersivi per esplorare gli spazi storici del Lussana.

Laboratorio di book design: realizzazione di libri sfogliabili digitali con contenuti multimediali sul Lussana.

Laboratorio di escape room: progettazione di un'escape room a tema Lussana per testare le conoscenze degli studenti in modo ludico.

	<p>Fase 3: Realizzazione e pubblicazione dei prodotti digitali Finalizzazione dei podcast, degli ambienti virtuali, dei libri sfogliabili e dell'escape room. Pubblicazione dei prodotti digitali su piattaforme dedicate e sul sito web del Lussana. Promozione dei prodotti digitali attraverso i canali social della scuola e con eventi di presentazione.</p> <p>Fase 4: Evento per il centenario del Lussana Organizzazione di un evento per celebrare il centenario del Lussana, con la partecipazione degli studenti, dei docenti, delle famiglie e degli ex allievi. Presentazione dei prodotti digitali realizzati dagli studenti. Momenti di ricordo e di condivisione per rivivere la storia del Lussana</p> <p>Metodologie didattiche innovative e strumenti digitali: Il progetto prevede l'utilizzo di una serie di metodologie didattiche innovative e di strumenti digitali per rendere l'apprendimento più efficace e motivante per gli studenti. Tra queste:</p> <p>Didattica laboratoriale: gli studenti saranno coinvolti attivamente in attività di ricerca, progettazione e realizzazione di prodotti digitali. Apprendimento cooperativo: gli studenti lavoreranno in gruppo per sviluppare competenze di collaborazione e comunicazione. Storytelling: la narrazione di storie sarà utilizzata per trasmettere contenuti in modo coinvolgente e memorabile. Realtà virtuale: gli ambienti virtuali permetteranno agli studenti di immergersi nella storia del Lussana in modo interattivo. Book design: la creazione di libri sfogliabili digitali consentirà agli studenti di realizzare prodotti multimediali di alta qualità. Escape room: l'escape room a tema Lussana rappresenterà un'esperienza ludica e stimolante per testare le conoscenze degli studenti.</p> <p>Valutazione: Il progetto sarà valutato in modo continuo e formativo attraverso: L'osservazione diretta del lavoro degli studenti nei laboratori. L'analisi dei prodotti digitali realizzati.</p>
Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	31/10/2024
Sede dove è previsto il modulo	BGPS02000G
Numero destinatari	15

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

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Memorie e Futuro: Il Lussana si Racconta (progetto 1)

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	Memorie e Futuro: Il Lussana si Racconta (Progetto 2)

Descrizione

Progetti in Realtà Aumentata, Rendering, Pubblicitaria, Locandine, Grafica etc. per il Centenario del Lussana

Obiettivi:

Celebrare il centenario del Lussana con un evento coinvolgente e significativo per l'intera comunità scolastica.

Potenziare le competenze degli studenti in diverse discipline (storia, italiano, lingue, arte, tecnologia) attraverso un approccio pluridisciplinare e innovativo.

Favorire l'inclusione e la collaborazione tra studenti con diverse abilità e provenienze.

Sviluppare competenze trasversali come la comunicazione, la creatività, il problem solving e il senso di appartenenza.

Realizzare prodotti digitali originali e di alta qualità per promuovere la conoscenza del Lussana e del suo patrimonio storico.

Finalità:

Creare un percorso educativo stimolante e coinvolgente che coniughi l'apprendimento di diverse discipline con la valorizzazione della storia e dell'identità del Lussana.

Promuovere l'utilizzo di metodologie didattiche innovative e di strumenti digitali per rendere l'apprendimento più efficace e motivante.

Favorire la collaborazione tra docenti di diverse materie e il coinvolgimento degli studenti nella progettazione e realizzazione dei prodotti finali.

Lasciare un segno tangibile del centenario del Lussana attraverso la creazione di prodotti digitali fruibili da tutta la comunità.

Attività:

1. Laboratorio di Rendering 3D:

Ricostruzione grafica dell'edificio nel tempo:

Ricerca e analizzare immagini storiche, fotografie e piante dell'edificio del Lussana in diverse epoche.

Utilizzare software di modellazione 3D per ricostruire virtualmente l'edificio in diverse fasi della sua storia.

Creare animazioni o video immersivi che mostrino l'evoluzione dell'edificio nel tempo.

Allestire una mostra virtuale o fisica con le ricostruzioni 3D realizzate dagli studenti.

Creazione di oggetti 3D:

Scegliere oggetti iconici o rappresentativi della storia del Lussana (banchi, strumenti didattici, opere d'arte).

Modellare in 3D gli oggetti scelti utilizzando software di modellazione 3D.

	<p>Realizzare stampe 3D degli oggetti per creare una collezione fisica o virtuale.</p> <p>Sviluppo di un'app AR:</p> <p>Utilizzare le ricostruzioni 3D dell'edificio e degli oggetti per creare un'app AR. Il successo del progetto</p> <p>Inquadrare immagini e oggetti reali con lo smartphone o il tablet per visualizzare informazioni storiche e contenuti multimediali.</p> <p>Rendere l'app AR disponibile per il download gratuito al pubblico.</p> <p>2. Laboratorio di Pubblicità:</p> <p>Campagna di comunicazione per il centenario:</p> <p>Ideare e realizzare una campagna di comunicazione integrata per promuovere l'evento del centenario.</p> <p>Creare contenuti per diversi canali di comunicazione (stampa, web, social media).</p> <p>Realizzare video, animazioni e infografiche per attirare l'attenzione del pubblico.</p> <p>Collaborare con i media locali e con altre istituzioni per diffondere la notizia del centenario.</p> <p>Pubblicazione di un libro fotografico:</p> <p>Raccogliere immagini storiche, fotografie recenti e opere d'arte realizzate dagli studenti.</p> <p>Selezionare le immagini più significative e rappresentative della storia del Lussana.</p> <p>Realizzare un layout grafico accattivante e professionale per il libro fotografico.</p> <p>Pubblicare il libro fotografico in formato cartaceo e digitale.</p> <p>3. Laboratorio di Grafica:</p> <p>Locandine e manifesti per l'evento del centenario:</p> <p>Ideare e realizzare locandine e manifesti che promuovano l'evento del centenario.</p> <p>Utilizzare un linguaggio grafico creativo e accattivante per attirare l'attenzione del pubblico.</p> <p>Includere informazioni essenziali sull'evento (data, luogo, programma).</p> <p>Distribuire le locandine e i manifesti in luoghi strategici della città e della scuola.</p> <p>Valutazione:</p> <p>Il lavoro degli studenti sarà valutato in base alla loro creatività, originalità, abilità tecnica e capacità di lavorare in gruppo.</p> <p>La qualità dei prodotti realizzati sarà valutata in base all'impatto visivo, alla chiarezza del messaggio e all'efficacia comunicativa.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/09/2024</p>

Data fine prevista	31/10/2024
Sede dove è previsto il modulo	BGPS02000G
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Memorie e Futuro: Il Lussana si Racconta (Progetto 2)

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	Lingua madre
Titolo modulo	Bibliol@b: Storie, Emozioni, Digitale

Descrizione

Obiettivi:

Incentivare il piacere della lettura e avvicinare i ragazzi alla biblioteca come luogo di aggregazione, apprendimento e creazione.

Trasformare la biblioteca in uno spazio intergenerazionale aperto al dialogo, alla condivisione e allo scambio di esperienze tra diverse fasce d'età.

Potenziare le competenze degli studenti in materie diverse (italiano, scrittura, latino, comunicazione, tecnologia) attraverso un approccio pluridisciplinare e laboratoriale.

Favorire l'inclusione e la collaborazione tra ragazzi con diverse abilità e provenienze.

Sviluppare competenze trasversali come la comunicazione, la creatività, il problem solving e il senso critico.

Realizzare prodotti multimediali per promuovere la lettura e la biblioteca.

Finalità:

Creare un percorso educativo stimolante e coinvolgente che coniughi l'amore per la lettura con lo sviluppo di competenze trasversali e l'utilizzo di strumenti digitali.

Promuovere la biblioteca come luogo di riferimento per la crescita culturale e personale degli studenti, anche al di fuori dell'orario scolastico.

Creare un ambiente inclusivo dove persone di diverse età, background e abilità possano sentirsi accolte e valorizzate, favorendo l'integrazione e la coesione sociale.

Favorire la collaborazione tra docenti, bibliotecari, famiglie e altre realtà del territorio per creare una rete di supporto e di valorizzazione della lettura.

Realizzare prodotti multimediali che possano essere fruiti da tutta la comunità e che lascino un segno tangibile del progetto.

Attività:

Il progetto si articolerà in diverse attività:

Corsi di formazione:

DST (Digital Storytelling): imparare a raccontare storie utilizzando strumenti digitali come video, animazioni e podcast.

Scrittura sul web: creare blog, articoli e contenuti per i social network.

Tecniche di lettura e dizione: migliorare la comprensione del testo e la capacità di espressione orale.

Rudimenti di Latino Intergenerazionale: introdurre i ragazzi delle terze medie del territorio allo studio della Lingua e della civiltà latina, attraverso attività ludiche e esercizi pratici proposti dagli

	<p>studenti del secondo, terzo e quarto anno del Liceo.</p> <p>Esempi di laboratori:</p> <p>Podcast: realizzare podcast di recensioni letterarie, interviste ad autori e letture drammatizzate.</p> <p>Debate: organizzare dibattiti su temi legati alla letteratura e all'attualità.</p> <p>Laboratori di scrittura creativa: condurre sessioni di scrittura che coinvolgono tutte le età, incoraggiando la creatività e la condivisione di storie ed esperienze personali</p> <p>Workshop tecnologici: offrire corsi sull'uso delle nuove tecnologie digitali, in una prospettiva di formazione permanente e di peer Education e di tutoring.</p> <p>Esempi di eventi in presenza:</p> <p>Maggio dei Libri: organizzare una rassegna di eventi con incontri con autori, laboratori creativi e letture animate.</p> <p>Club del libro: creare gruppi di lettura per approfondire la conoscenza di autori e generi letterari.</p> <p>Rubriche radiofoniche:</p> <p>Tam tam book: realizzare un dibattito radiofonico tra due studenti che sostengono posizioni opposte su un libro.</p> <p>A caccia di libri: scoprire curiosità sul mondo dell'editoria, festival culturali e ultime uscite letterarie.</p> <p>Alza il volume: leggere, riscrivere e interpretare un classico della letteratura mondiale in diverse puntate radiofoniche.</p> <p>Prodotti multimediali:</p> <p>Sito web della biblioteca: creare un sito web informativo e coinvolgente con recensioni di libri, consigli di lettura, eventi in programma e materiali didattici.</p> <p>Canale YouTube della biblioteca: realizzare video di letture animate, interviste ad autori e tutorial sulle tecniche di lettura.</p> <p>Valutazione:</p> <p>Il progetto sarà valutato in modo continuo e formativo attraverso: L'osservazione diretta del lavoro degli studenti nei laboratori e nelle attività. L'analisi dei prodotti multimediali realizzati. Il monitoraggio del numero di visitatori della biblioteca e dell'utilizzo dei prodotti multimediali.</p>
Data inizio prevista	04/11/2024
Data fine prevista	31/05/2025
Sede dove è previsto il modulo	BGPS02000G

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

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Bibliol@b: Storie, Emozioni, Digitale

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	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	Refresh your english
Descrizione	<p>Obiettivi: Il progetto intende realizzare opportuni interventi didattici e formativi per gli alunni che incontrano difficoltà nell'apprendimento della lingua inglese, al fine di recuperare le carenze di base. Il progetto è diretto agli alunni che presentano una o più delle seguenti caratteristiche: – scarso sviluppo delle abilità di base – difficoltà nell'apprendimento – scarsa motivazione allo studio della lingua</p> <p>Destinatari: Alunni delle classi prime e seconde con difficoltà linguistico espressive in lingua inglese, sia orali che scritte, in possesso di un metodo non ancora adeguato ed autonomo.</p> <p>Finalità del progetto Il progetto consentirà di intensificare l'interesse e la motivazione degli alunni verso l'apprendimento della lingua inglese ed aiuterà di consolidare i seguenti obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - fondamentali regole grammaticali (principali tempi verbali) - stili di comunicazione orale (dialogo, salutare, chiedere, descrivere gli eventi....) - regole di composizione (composizioni semplici e brevi nella lingua inglese finalizzate a dare informazioni, descrizioni delle persone o gli oggetti...) - migliorare l'abilità di listening <p>Metodologie del lavoro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Studio guidato - Apprendimenti individualizzato - Controllo sistematico del lavoro svolto - Semplificazione dei contenuti e frequenti ritorni sugli stessi <p>Strumenti</p> <ul style="list-style-type: none"> - libri di testo - fotocopie - strumenti multimediali - mappe - schemi - video e registrazioni audio
Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	21/12/2024

Sede dove è previsto il modulo	BGPS02000G
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Refresh your english

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	Un'arte impossibile- impossibile come la vita!

Descrizione

DESCRIZIONE: Questo progetto avanzato mira a esaminare la tensigrità in contesti scientifici e artistici, concentrandosi sull'applicazione della tensigrità nella biomeccanica della colonna vertebrale e nell'architettura contemporanea, al fine di prendere consapevolezza della ricaduta dei concetti scientifici nel mondo naturale e in quello artistico e architettonico in particolare.

Obiettivi:

1. Studio della Tensigrità nella Colonna Vertebrale: Esplorazione delle strutture tensigrity presenti nella colonna vertebrale umana e il loro ruolo nella biomeccanica e nella resistenza.
2. Analisi della Tensigrità in Architettura: Esame dell'impiego della tensigrità come principio architettonico nelle opere contemporanee e storiche.
3. Interconnessioni tra Scienza e Arte: Confronto tra le applicazioni scientifiche e artistiche della tensigrità per evidenziarne le similitudini e le differenze concettuali.

Metodologia:

- Indagine Biomeccanica: Studio dei principi tensigrity nella colonna vertebrale tramite modelli anatomici e costruzione di strutture tensigrade.
- Ricerca Storica e Architettonica: Analisi di esempi di architettura tensigrity e la loro relazione con la teoria scientifica.
- Laboratori Interdisciplinari: Sessioni pratiche per costruire modelli tensigrity sia a scala anatomica che architettonica.

Approccio Interdisciplinare:

Il progetto promuove un approccio interdisciplinare che integra concetti scientifici e artistici per arricchire la comprensione della tensigrità come fenomeno trasversale agli ambiti disciplinari.

Benefici per gli Studenti:

- Approfondimento della Biomeccanica: Comprensione dei concetti di tensigrità applicati al corpo umano, utili per studenti interessati alla medicina e alla biomeccanica.
- Esplorazione dell'Architettura Contemporanea: Studio delle innovazioni architettoniche e dei principi strutturali nella progettazione basata sulla tensigrità.
- Sviluppo della Creatività: Stimolo alla creatività attraverso la progettazione e la costruzione di modelli tensigrity con valenza artistica.

	<p>Innovazione: L'innovazione del progetto risiede nell'integrare conoscenze scientifiche e artistiche per approfondire la comprensione della tensigrità e nel promuovere una visione olistica dell'interazione tra scienza e arte.</p> <p>Risultati Attesi: Il progetto mira a fornire agli studenti una prospettiva completa sulla tensigrità, incoraggiando la riflessione critica su come concetti scientifici complessi possano ispirare e influenzare il campo dell'arte e dell'architettura contemporanea</p>
Data inizio prevista	01/06/2025
Data fine prevista	30/09/2025
Sede dove è previsto il modulo	BGPS02000G
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Un'arte impossibile- impossibile come la vita!

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	Competenze in materia di cittadinanza
Titolo modulo	"Benvenuti al Liceo: Esplorando il territorio attraverso Scienza, Arte, cultura e Società a Bergamo"
Descrizione	<p>Fasi operative del progetto:</p> <p>Attività 1: Accoglienza e presentazione del progetto; visita guidata della scuola e di tutte le realtà gestite dagli studenti (commissioni, quinto piano, la radio, Erasmus, Attività culturali, portarti, ecc...).</p> <p>Visita guidata dai ragazzi e le ragazze del pon 22-23 "Bergamo for teens" del territorio circostante alla scuola. (4 ore)</p> <p>Attività 2: Incontro con rappresentanti del consiglio comunale per conoscere il funzionamento delle istituzioni locali e la zona del centro vicino alla scuola. (4 ore)</p> <p>Attività 3: Escursione naturalistica nei dintorni di Bergamo, con focus sulla flora e fauna locale. (ad esempio: Astino e la valle della biodiversità o alla "tana della gioia" santuario degli aniamli) (sabato 6 ore)</p> <p>Attività 4: Visita artistica di città alta, con caccia al tesoro e scoperta dei monumenti principali. Visita al museo della cattedrale o altro sito di interesse culturale. (4 ore)</p> <p>Attività 5: Migrantour, viaggio in culture diverse nel cuore della città di Bergamo. Incontro testimonianza con don Davide Rota Direttore del Patronato San Vincenzo di Bergamo (4 ore)</p> <p>Attività 6: Escursione naturalistica con cena conclusiva a libera adesione (costi a carico delle famiglie). Partenza il sabato dopo il termine delle lezioni. (8 ore)</p> <p>Distribuzione del tempo:</p> <p>Ogni attività avrà una durata di circa quattro ore con il pranzo. Le attività si svolgeranno dalle 13:00 alle 17:00, con pranzo al sacco a carico dello studente.</p> <p>Per il successo del progetto è fondamentale la collaborazione di tutti gli attori coinvolti: docenti, studenti, famiglie, enti locali e associazioni del territorio.</p>
Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	21/12/2024
Sede dove è previsto il modulo	zone della città
Numero destinatari	15

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

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Benvenuti al Liceo: Esplorando il territorio attraverso Scienza, Arte, cultura e Società a Bergamo"

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	Educazione motoria
Titolo modulo	Lussana in Volley: Sport, divertimento e valori
Descrizione	<p>Obiettivi: Sviluppare la padronanza del proprio corpo e la percezione sensoriale attraverso il gioco motorio. Riconoscere e accettare i propri limiti individuali e di squadra. Promuovere il fair play e il rispetto delle regole. Potenziare le capacità di comunicazione, collaborazione e problem solving. Favorire il benessere individuale e collettivo attraverso la pratica sportiva.</p> <p>Metodologie didattiche: Cooperative learning: gli studenti lavoreranno in gruppo per completare compiti e risolvere problemi, favorendo la collaborazione e il reciproco aiuto. Problem solving: gli studenti saranno messi di fronte a situazioni problematiche da risolvere attraverso l'utilizzo di strategie di pensiero critico e creativo. Gioco: il gioco sarà il fulcro delle attività, permettendo agli studenti di apprendere divertendosi e in modo motivante.</p> <p>Attività: 15 lezioni di attività motoria per piccoli gruppi: in queste lezioni, gli studenti si concentreranno sull'apprendimento delle fondamentali abilità motorie legate al gioco del pallavolo, come la battuta, la schiacciata, la ricezione e il palleggio. 15 lezioni di attività in tornei per classi: in queste lezioni, gli studenti metteranno in pratica le abilità apprese durante le lezioni di gruppo partecipando a tornei di pallavolo tra le classi.</p> <p>Valutazione: La valutazione degli studenti avverrà attraverso l'osservazione diretta del loro impegno e partecipazione alle attività, nonché attraverso la valutazione delle loro prestazioni durante i tornei.</p> <p>Risorse: Docenti esperti di educazione motoria Palestre scolastiche Attrezzature per il gioco della pallavolo</p>
Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	20/05/2025

Sede dove è previsto il modulo	BGPS02000G
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Lussana in Volley: Sport, divertimento e valori

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	Competenze in materia di cittadinanza
Titolo modulo	#Legalità2025: Insieme per un Futuro Migliore

<p>Descrizione</p>	<p>Obiettivi:</p> <p>Promuovere la cultura della legalità tra gli studenti attraverso l'approfondimento di storie e testimonianze di impegno civile.</p> <p>Potenziare le competenze trasversali degli studenti, come la comunicazione, la collaborazione, il problem solving e il senso critico.</p> <p>Favorire l'inclusione e la socialità attraverso attività di gruppo e laboratori cooperativi.</p> <p>Realizzare prodotti multimediali originali e di alta qualità per diffondere la conoscenza delle storie di impegno per la legalità.</p> <p>Organizzare un evento significativo per la Giornata della Legalità 2024, coinvolgendo l'intera comunità scolastica.</p> <p>Metodologie didattiche:</p> <p>Didattica laboratoriale</p> <p>Apprendimento cooperativo</p> <p>Storytelling</p> <p>Debate</p> <p>Peer learning</p> <p>Strumenti digitali:</p> <p>Piattaforme di podcasting</p> <p>Software di editing audio/video</p> <p>Strumenti di presentazione</p> <p>Social media</p> <p>Software per la creazione di contenuti multimediali</p> <p>Attività:</p> <p>Fase 1: Ricerca e approfondimento</p> <p>Ricerca di storie di impegno per la legalità a livello locale, nazionale e internazionale.</p> <p>Selezione di storie adatte all'età e agli interessi degli studenti.</p> <p>Approfondimento delle storie selezionate attraverso la lettura di articoli, libri, interviste e video.</p> <p>Fase 2: Laboratori didattici (luglio 2024)</p> <p>Laboratorio di Storytelling:</p> <p>Scrittura di testi narrativi, sceneggiature e podcast che raccontano le storie di impegno per la legalità.</p> <p>Pubblicazione dei prodotti multimediali su piattaforme dedicate e sui canali social della scuola.</p> <p>Laboratorio di Debate:</p> <p>Organizzazione di dibattiti su temi legati alla legalità e all'impegno civile.</p> <p>Coinvolgimento degli studenti nella preparazione e nella conduzione dei dibattiti.</p> <p>Laboratorio di Radio:</p>
--------------------	---

	<p>Realizzazione di rubriche radiofoniche dedicate alle storie di impegno per la legalità.</p> <p>Trasmissione delle rubriche radiofoniche durante la ricreazione e online.</p> <p>Laboratorio di Grafica e Videomaking: Creazione di poster, infografiche e video che illustrano le storie di impegno per la legalità.</p> <p>Pubblicazione dei prodotti multimediali sui canali social della scuola e sul sito web dell'evento.</p> <p>Fase 3: Realizzazione dell'evento Organizzazione di un evento per la Giornata della Legalità 2024. Presentazione dei prodotti multimediali realizzati dagli studenti. Interventi di testimoni ed esperti di legalità. Momenti di riflessione e condivisione sul tema della legalità.</p> <p>Valutazione: Il lavoro degli studenti sarà valutato in base alla loro partecipazione attiva, al livello di collaborazione e alla qualità dei prodotti realizzati. Il successo del progetto sarà valutato in base al numero di studenti coinvolti, al gradimento del pubblico e all'impatto mediatico dell'evento.</p>
Data inizio prevista	04/11/2024
Data fine prevista	31/03/2025
Sede dove è previsto il modulo	BGPS02000G
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

#Legalità2025: Insieme per un Futuro Migliore

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	Esploriamo la Fisica: Laboratori Pratici per le Classi Prime del Liceo Scientifico

Descrizione

Sebbene gli alunni siano circondati da un numero sempre crescente di stimoli multimediali a volte mancano di procedure operative manuali e capacità di interazione fra pari. Questo progetto introduttivo mira a fornire agli studenti delle classi prime del liceo scientifico una solida base pratica nei principi fondamentali della fisica attraverso laboratori minimi e attività interattive. L'obiettivo è stimolare l'interesse per la fisica e sviluppare le competenze necessarie per l'approccio scientifico.

Obiettivi:

1. Introduzione ai Principi di Base della Fisica: Presentazione dei concetti fondamentali come misura, ed errore. (movimento e forze)
2. Apprendimento del Metodo Scientifico: Comprendere il processo di osservazione, ipotesi, sperimentazione e analisi dati.
3. Applicazione dei Concetti Matematici: Utilizzo dei concetti matematici essenziali per risolvere problemi fisici semplici.
4. Stimolo alla Curiosità e alla Creatività: Incoraggiare la curiosità scientifica attraverso esperimenti pratici e attività coinvolgenti.
5. Consentire l'attualizzazione della didattica delle scienze partendo da problemi della vita quotidiana.
6. Favorire la riflessione sui propri stili di apprendimento, sulle capacità, sulle proprie aspirazioni.
7. Stimolare le capacità di problem solving
8. Favorire le capacità di lavorare in gruppo
9. Consentire agli alunni di apprendere le regole elementari del dibattito scientifico, proponendo e argomentando le diverse soluzioni

Metodologia:

- Laboratori Minimi: Esecuzione di esperimenti semplici per esplorare concetti come la legge di gravità, la cinematica e le forze. Gruppi composti da 4 ragazzi.
- Attività Interattive: Discussioni guidate e lavori di gruppo per promuovere la collaborazione e la comunicazione scientifica.
- Esercizi di Realtà: Utilizzo di esempi reali per applicare i concetti matematici chiave necessari per la risoluzione dei problemi fisici.

Benefici per gli Studenti:

- Apprendimento Attivo: Coinvolgimento diretto degli studenti attraverso esperienze pratiche.
- Sviluppo delle Competenze Scientifiche: Miglioramento delle capacità di osservazione, analisi e problem-solving.
- Preparazione per lo Studio Avanzato: Fondamenta solide per

	<p>affrontare la fisica e le scienze in generale nei livelli successivi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nel laboratorio gli alunni possono interagire con strumenti come cronometri, bilance, termometri e altri per realizzare esperimenti di controllo, studiare i rapporti causa ed effetto, confrontare l'esperimento o trovare riscontro dei risultati ottenuti con gli esperimenti tradizionali. - Le attività saranno proposte sotto forma di problemi pratici da risolvere. I ragazzi avranno un determinato tempo per pensare, confrontarsi, cercare di esprimere con le regole del dibattito scientifico le proprie idee. In questa fase sarà privilegiato l'aspetto collaborativo e creativo. <p>Innovazione: L'innovazione del progetto risiede nell'offrire agli studenti un'esperienza pratica e coinvolgente per avvicinarsi ai concetti fisici di base, integrando la teoria con l'applicazione pratica attraverso laboratori minimi e attività interattive</p> <p>Risultati Attesi: Il progetto mira a suscitare interesse e entusiasmo per la fisica tra gli studenti delle classi prime, fornendo loro le fondamenta necessarie per affrontare con successo gli studi scientifici futuri e promuovendo lo sviluppo delle competenze scientifiche essenziali.</p>
Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	21/12/2024
Sede dove è previsto il modulo	BGPS02000G
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Esploriamo la Fisica: Laboratori Pratici per le Classi Prime del Liceo Scientifico

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	Competenze in materia di cittadinanza
Titolo modulo	Dialogo Interdisciplinare... Fare lezione all'aperto per aprire la mente

Descrizione

DESCRIZIONE

Questo progetto mira a esplorare il significato delle teorie fisiche e il loro impatto sulla filosofia e sulla religione attraverso un approccio interdisciplinare che coinvolge le scienze, le arti e il contesto culturale di Bergamo.

Obiettivi:

1. Esplorazione delle Teorie Fisiche e il Mondo Metafisico: Analisi critica delle teorie fisiche moderne e la loro relazione con i concetti metafisici fondamentali.
2. Riflessione Filosofica sull'Universo: Discussione sulle implicazioni filosofiche delle scoperte scientifiche, inclusi concetti come causalità, determinismo e libero arbitrio.
3. Ricerca del Senso Religioso nell'Universo: Esplorazione di come le teorie fisiche moderne influenzino il pensiero religioso e la concezione dell'universo.
4. Approfondimento Culturale a Bergamo: Visite guidate a luoghi artistici e storici significativi per stimolare la riflessione interdisciplinare.

Metodologia:

- Lezioni Interattive: Sessioni di discussione guidate da docenti di fisica, filosofia e religione.
- Laboratori Artistici: Attraverso l'analisi di varie opere, sia letterali che pittoriche, gli studenti dovranno sviluppare un forte senso critico e di contestualizzazione.
- Visite Guidate a Luoghi Culturali: Ogni giorno, una visita a un luogo emblematico di Bergamo per stimolare la riflessione e il confronto interdisciplinare.

Il progetto si articola in cinque giornate, ognuna delle quali prevede (6h)

Programma Giornaliero:

Giorno 1 - Il Centro Storico di Bergamo Alta:

Discussione sulla nascita dell'universo e il concetto di tempo. Visita alla Basilica di Santa Maria Maggiore per esplorare l'intersezione tra arte sacra e cosmologia.

Giorno 2 - Accademia Carrara:

Analisi delle teorie della luce e del colore. Visita all'Accademia Carrara per esaminare opere d'arte che riflettono la percezione della realtà.

	<p>Giorno 3 - Città Bassa e Museo di Scienze Naturali "E. Caffi": Esplorazione delle teorie sulla natura e il mondo animale. Visita al Museo di Scienze Naturali per collegare la scienza moderna alla visione religiosa della creazione.</p> <p>Giorno 4 - Teatro Donizetti: Discussione sull'armonia e la simmetria nell'universo. Visita al Teatro Donizetti per esaminare l'equilibrio tra forme artistiche e concetti fisici.</p> <p>Giorno 5 - Basilica di Santa Maria delle Grazie: Riflessioni sull'ordine cosmico e il mistero della creazione. Visita alla Basilica di Santa Maria delle Grazie per discutere dell'interazione tra fisica, filosofia e religione nell'architettura sacra.</p> <p>Benefici per gli Studenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppo del Pensiero Critico: Stimolo alla riflessione critica su concetti complessi attraverso un approccio interdisciplinare. - Integrazione delle Discipline: Approfondimento delle connessioni tra fisica, filosofia e religione per una visione più ampia del mondo. - Esperienza Culturale Arricchente: Immersione nel patrimonio culturale di Bergamo per comprendere il contesto storico delle idee scientifiche e filosofiche. <p>Innovazione: L'innovazione del progetto sta nell'integrare fisica, filosofia e religione con il patrimonio artistico e culturale di Bergamo, creando un ambiente stimolante e multidisciplinare per lo studio e il dialogo. Sviluppando lezioni dialogate e di stampo peer-to-peer.</p> <p>Risultati Attesi: Il progetto mira a promuovere una comprensione più profonda delle teorie fisiche e del loro impatto sul pensiero umano, incoraggiando gli studenti a esplorare connessioni significative tra scienza, arte e spiritualità nel contesto affascinante di Bergamo.</p>
Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	21/12/2024
Sede dove è previsto il modulo	città

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

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Dialogo Interdisciplinare... Fare lezione all'aperto per aprire la mente

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	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	Laboratorio teatrale creativo-espressivo "Jouons avec les mots"

Descrizione

Obiettivi:

Abituare gli studenti ad esprimersi in pubblico in lingua francese.

Sviluppare le capacità espressive e comunicative degli studenti.

Stimolare la creatività e l'empatia degli studenti.

Favorire l'integrazione degli studenti più "fragili".

Incrementare la consapevolezza di sé degli studenti.

Portare gli studenti a creare e recitare un breve soggetto teatrale in lingua francese.

Metodologie didattiche:

Approccio ludico-educativo: il laboratorio si baserà su un approccio ludico-educativo, che favorirà l'apprendimento attraverso il gioco e il divertimento.

Lavoro di équipe: gli studenti lavoreranno in gruppo per sviluppare le proprie capacità e per creare il testo teatrale.

Attività di vario tipo: il laboratorio prevede attività di vario tipo, come giochi di ruolo, improvvisazione teatrale, scrittura creativa e messa in scena.

Attività:

Giochi di ruolo: gli studenti saranno coinvolti in giochi di ruolo che li aiuteranno a sviluppare la loro capacità di esprimersi in lingua francese in modo spontaneo e creativo.

Improvvisazione teatrale: gli studenti saranno messi alla prova con esercizi di improvvisazione teatrale che li aiuteranno a superare la timidezza e a sviluppare la loro capacità di improvvisazione.

Scrittura creativa: gli studenti saranno guidati nella scrittura di brevi testi teatrali in lingua francese, che saranno poi messi in scena.

Messa in scena: gli studenti saranno coinvolti nella messa in scena del testo teatrale che hanno scritto, lavorando insieme per creare uno spettacolo coinvolgente e divertente.

Valutazione:

La valutazione degli studenti avverrà attraverso l'osservazione diretta del loro impegno e partecipazione alle attività, nonché attraverso la valutazione del loro lavoro di gruppo e della loro recitazione nel testo teatrale.

Risultati attesi:

Al termine del laboratorio, gli studenti saranno in grado di:

Esprimersi in pubblico in lingua francese con maggiore sicurezza e fluidità.

Utilizzare un vocabolario più ricco e vario.

Creare testi teatrali in lingua francese.

Recitare un testo teatrale in lingua francese in modo coinvolgente

	<p>e divertente. Collaborare con i compagni di gruppo per raggiungere obiettivi comuni. Risorse: Docenti e lettori di lingua francese Spazio teatrale Costumi e scenografie</p>
Data inizio prevista	01/10/2024
Data fine prevista	31/05/2025
Sede dove è previsto il modulo	BGPS02000G
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Laboratorio teatrale creativo-espressivo "Jouons avec les mots"

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	La scienza perduta

<p>Descrizione</p>	<p>L'obiettivo di questo progetto è quello di incentivare l'aggregazione e la socialità tra gli studenti del liceo attraverso la valorizzazione e la fruizione dei laboratori scientifici, con particolare attenzione all'applicazione della matematica in contesti scientifici. Il progetto si articola in due fasi:</p> <p>Fase 1: Esplorazione e scoperta</p> <p>Un gruppo di 10-12 studenti provenienti dalle classi dalla prima alla quarta sarà coinvolto in un'attività di esplorazione dei laboratori scientifici, con particolare attenzione agli strumenti e alle esperienze che possono essere utilizzati per applicare la matematica.</p> <p>Gli studenti individueranno esempi concreti di come la matematica sia utilizzata in diversi campi scientifici, come la fisica, la chimica, la biologia e la geologia.</p> <p>Si analizzeranno i dati raccolti e si avvierà una discussione con gli studenti per identificare possibili applicazioni della matematica nella progettazione di nuove esperienze di laboratorio.</p> <p>Fase 2: Progettazione e realizzazione</p> <p>Gli studenti impareranno a progettare una nuova esperienza di laboratorio che integri concetti matematici con gli strumenti e le procedure sperimentali già in uso.</p> <p>Gli studenti saranno guidati dai docenti nella scelta degli strumenti da utilizzare, nella definizione degli obiettivi di apprendimento e nella stesura della procedura sperimentale, con particolare attenzione all'integrazione di concetti matematici.</p> <p>Le nuove esperienze di laboratorio saranno realizzate dagli studenti stessi, che avranno così modo di mettere in pratica le conoscenze matematiche acquisite e di sviluppare competenze di problem solving e lavoro di squadra.</p> <p>Finalità:</p> <p>Favorire la conoscenza tra studenti che hanno le stesse passioni</p> <p>Favorire la fruizione degli spazi della scuola, in particolare dei laboratori, da parte degli studenti</p> <p>Favorire il protagonismo degli studenti nella preparazione di nuove esperienze di laboratorio che integrano concetti matematici</p> <p>Valorizzare l'applicazione della matematica in contesti scientifici</p> <p>Metodologie utilizzate:</p> <p>Attività di esplorazione e scoperta</p> <p>Lavoro di gruppo o in piccoli gruppi</p> <p>Momenti di confronto mediati dal docente</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>30/09/2024</p>

Data fine prevista	30/04/2025
Sede dove è previsto il modulo	BGPS02000G
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

La scienza perduta

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	La scienza perduta_fisica
Descrizione	<p>Obiettivo primario: valorizzazione e fruizione dei laboratori scientifici</p> <p>L'obiettivo di questo progetto è quello di incentivare l'aggregazione e la socialità tra gli studenti del liceo attraverso la valorizzazione e la fruizione dei laboratori scientifici. Il progetto si articola in due fasi:</p> <p>Fase 1: Inventario e analisi</p> <p>Un gruppo di 10-12 studenti provenienti dalle classi dalla prima alla quarta, sarà coinvolto in un lavoro di inventariato degli strumenti di laboratorio in possesso della scuola.</p> <p>Gli studenti approfondiranno le funzionalità e la storia degli strumenti, acquisendo conoscenze specifiche e sviluppando capacità di ricerca e analisi.</p> <p>Si analizzeranno le esperienze di laboratorio attualmente proposte e si avvierà una discussione con gli studenti per riadattare la proposta didattica alle loro reali esigenze.</p> <p>Fase 2: Progettazione e realizzazione</p> <p>Gli studenti impareranno a progettare una nuova esperienza di laboratorio, valorizzando anche materiali non utilizzati da tempo.</p> <p>Gli studenti saranno guidati dai docenti nella scelta degli strumenti da utilizzare, nella definizione degli obiettivi di apprendimento e nella stesura della procedura sperimentale.</p> <p>Le nuove esperienze di laboratorio saranno realizzate dagli studenti stessi, che avranno così modo di mettere in pratica le conoscenze acquisite e di sviluppare competenze di problem solving e lavoro di squadra.</p> <p>Finalità:</p> <p>Favorire la conoscenza tra studenti che hanno le stesse passioni</p> <p>Favorire la fruizione degli spazi della scuola, in particolare dei laboratori, da parte degli studenti</p> <p>Favorire il protagonismo degli studenti nella preparazione di nuove esperienze di laboratorio</p> <p>Metodologie utilizzate:</p> <p>Lavoro di gruppo o in piccoli gruppi</p> <p>Momenti di confronto mediati dal docente</p>
Data inizio prevista	30/09/2024

Data fine prevista	30/04/2025
Sede dove è previsto il modulo	BGPS02000G
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di II grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

La scienza perduta_fisica

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

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