



Candidatura N. 996505 4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	GIORDANO BRUNO
Codice meccanografico	TOPS22000X
Tipo istituto	LICEO SCIENTIFICO
Indirizzo	VIA MARINUZZI, 1 - TORINO
Provincia	TO
Comune	Torino
CAP	10156
Telefono	0112624884
E-mail	TOPS22000X@istruzione.it
Sito web	www.gbruno.it
Numero alunni	865
Plessi	TOPS22000X - GIORDANO BRUNO



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	10.2.5C Competenze trasversali - In rete		<p>Elaborazione di strategie di progettazione cooperativa per la restituzione sociale del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico, in connessione a istituzioni, enti, associazioni e altri soggetti attivi nei territori delle istituzioni scolastiche promotrici.</p> <p>Potenziamento dello spirito di iniziativa, delle competenze organizzative e relazionali nel lavoro di squadra, nella pianificazione e nella comunicazione</p> <p>Valorizzazione del patrimonio culturale, artistico, paesaggistico come bene comune e potenziale per lo sviluppo democratico, attraverso pratiche di didattica laboratoriale</p>



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 996505 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.5C Competenze trasversali - In rete

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Idea Cultura	€ 6.482,00
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Art Kit for Museums 1	€ 6.482,00
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Creare e Comunicare il Museo 1- Kids	€ 6.482,00
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Creare e Comunicare il Museo 2 - Teens	€ 6.482,00
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Art Kit for Gardens 2	€ 6.482,00
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Itinerario Reale	€ 6.482,00
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	Il Settecento 1	€ 6.482,00
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	Il Settecento 2	€ 6.482,00
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	Il Novecento di Riccardo Gualino a Torino	€ 6.482,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	(Kidproof) English for Art and Communication	€ 6.482,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	Storydoing Reale 1	€ 6.482,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	(Teenproof) English for Art and Communication	€ 6.482,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	Storydoing Reale 2	€ 6.482,00
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	Gioca Reale 1	€ 6.482,00
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	Gioca Reale 2	€ 6.482,00
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	Communicative and Flipped IELTS for Art Helpers	€ 6.482,00
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	MusInclusive - Il Museo che Include	€ 6.482,00



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola GIORDANO BRUNO
(TOPS22000X)

	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 110.194,00
--	----------------------------------	---------------------



Articolazione della candidatura

10.2.5 - Competenze trasversali

10.2.5C - Competenze trasversali - In rete

Sezione: Progetto

Progetto: Torino inquadra l'Arte Reale - Just Frame It

Descrizione progetto

La sinergia tra scuola ed enti del territorio, fondamentale per accompagnare la crescita dei giovani, viene finalizzata, nel progetto, a promuovere l'idea di 'arte a portata di bambino e/o adolescente'. A tale scopo e in accordo con le linee di sviluppo culturale sostenute dalla Città di Torino, che ben si prestano a favorire processi identitari di inclusione e di internazionalizzazione capaci di far sentire le nuove generazioni cittadini attivi, parte di una storia di cui essere consapevoli, il progetto vede l'interazione tra tre scuole (Liceo Giordano Bruno di Torino, IIS Bosso-Monti di Torino, ITI Majorana di Grugliasco) ed enti locali o competenti sulle tematiche di conoscenza e valorizzazione del patrimonio culturale, come bene comune, oggetto del presente PON.

Più nel dettaglio, si prevede di articolare un percorso formativo in due annualità in cui le scuole di diverso indirizzo (linguistico, turistico e informatico), concorreranno, ciascuna con le proprie specifiche competenze, a realizzare prototipi che consentano una maggior e reale fruibilità del patrimonio artistico torinese, a partire dalle collezioni dei Musei Reali di Torino, partner culturale del progetto insieme alla locale Associazione delle Guide, accompagnatori ed interpreti turistici del Piemonte GIA.

Gli allievi, in ruoli diversi e avvalendosi delle specifiche competenze, saranno protagonisti attivi in ciascuna delle fasi finalizzate alla creazione di trails ovvero percorsi/attività museali dedicati a kids e teens (selezione degli oggetti d'arte appropriati, esplorazione del web per individuazione buone pratiche museali, ideazione di mappe ludico-pratiche, anche in digitale e altri prodotti per preparare e vivacizzare le visite vere e proprie) finalizzati alla scoperta delle collezioni, delle opere, dei personaggi, dei percorsi artistico-culturali presenti nel patrimonio torinese, con particolare riferimento ai Musei Reali. Tali produzioni saranno poste in essere e divulgate in modalità plurilingue e gli studenti che saranno formati e affiancati anche dagli enti partner del progetto, diverranno a loro volta formatori, in una dinamica peer to peer.

L'apertura a scuole di diverso ordine e grado (infanzia, primaria e secondaria di primo grado) consentirà, inoltre, di 'conoscere' direttamente l'utenza di riferimento per verificare le competenze acquisite nonché l'efficacia dei prototipi creati.

Le metodologie privilegiate (peer to peer, learning by doing, flipped classroom, solo per citare alcuni esempi) collocheranno al centro del processo esperienziale-apprenditivo gli allievi, protagonisti consapevoli nell'ottica della valorizzazione sociale e inclusiva dell'apprendimento, in base a quanto rimarcato dal paradigma costruttivo, autoregolato, situato e collaborativo.

I soggetti in rete e le collaborazioni attivate e attivabili in fase di avvio del progetto, coerentemente con il concept (arte a prova di kids e teens), mirano a favorire e promuovere il rapporto tra scuola, enti locali e attori culturali, sociali ed economici dell'area metropolitana di Torino. In questo quadro, l'impegno da essi assunto offrirà concrete occasioni di collaborazione e formazione degli allievi nel biennio di svolgimento del progetto, ma anche momenti di visibilità all'interno di importanti manifestazioni culturali della città. 'Torino inquadra l'arte Reale' aspira, infatti, ad annoverarsi tra le buone pratiche museali scalabili e replicabili poiché mirate al coinvolgimento e alla partecipazione di kid e teen art explorers alla promozione attiva del patrimonio artistico e culturale della città, anche a favore degli ospiti internazionali in essa presenti e dei suoi nuovi cittadini di origine straniera.

Per porre ulteriormente l'accento sulla didattica laboratoriale e garantire l'inclusività, si esplorerà la fruizione di una parte dei moduli (Gioca Reale 1 e 2, Storydoing Reale 1 e 2, Communicative and Flipped IELTS) anche in modalità di online streaming, tramite videoconferenze live. Si offrirà, così, trasversalmente a tutte le classi coinvolte nel progetto, la possibilità sia di apprendere tecniche di gaming e coding, che di professionalizzare e potenziare le speaking skills in lingua inglese, per un approccio formativo 2.0 al patrimonio culturale che favorisca, nel contempo, le dinamiche di socializzazione tra gli allievi e di condivisione delle conoscenze e competenze in modalità peer to peer, aldilà del gruppo di appartenenza.

La presenza di un modulo across-the-board, tra i vari proposti (Communicative and Flipped



IELTS) , rivolto agli allievi meritevoli delle classi coinvolte nelle tre scuole in rete e pensato, in particolare, per coloro che versano in situazione di svantaggio economico, rappresenta una concreta modalità di realizzazione del diritto di partecipazione attiva alla vita culturale, come valorizzazione dell' 'eredità- patrimonio'.

In nome dell'idea di patrimonio accessibile e inclusivo, centrale nel progetto e annoverata tra le azioni prioritarie (sensibilizzare all'importanza del patrimonio culturale europeo concentrandosi in particolare sui bambini e sull'utenza normalmente difficile da raggiungere) previste per il 2018, "Anno europeo del patrimonio culturale", gli allievi saranno formati sulla comunicazione aumentativa e alternativa attraverso un ulteriore modulo trasversale (MusInclusive – Il Museo che Include), per realizzare una versione LIS e audiodescritta (in italiano e inglese) dei Royal Highlights (opere particolarmente rappresentative e adatte a kids/teens presenti nei Musei Reali, selezionate dagli allievi anche sulla base di indicazioni del personale museale specializzato).

La formazione e le attività previste nei vari moduli si declineranno anche in termini di alternanza scuola-lavoro, per il miglioramento delle competenze trasversali (capacità di lavorare in gruppo, di applicare strategie di risoluzione dei problemi, di iniziativa) e linguistiche o informatiche, a seconda degli indirizzi di studio, nell'ambito del patrimonio culturale ,anche per favorire l'orientamento degli allievi, grazie a esperienze concrete e professionalizzanti.

Lo scambio di materiali e risorse nonché la condivisione di difficoltà e strategie di problem solving per il loro superamento, avverranno utilizzando la piattaforma di e-learning Moodle, ospitata sul server di una delle scuole in rete. Le versioni di registro elettronico in dotazione alle scuole, in sezioni specifiche, o Padlet consentiranno, infine, a ciascuno studente di commentare difficoltà e attività svolte, rendendo, inoltre, possibile il coinvolgimento delle famiglie.

Le strutture ospitanti e la scuola potranno, infine, qualora necessario, organizzare parte della formazione in videoconferenza consentendo, così, agli allievi la formazione a distanza in-cloud in modo coinvolgente ed interattivo da sedi diverse

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Il Liceo nasce negli anni '90 nel quartiere Pietra Alta, all'estrema periferia nord della città, per rispondere alla domanda di istruzione liceale di un vasto territorio (dai quartieri periferici di Madonna di Campagna, Barriera di Milano e Falchera, ai comuni limitrofi della prima e seconda cintura metropolitana). Il quartiere presenta grandi complessi industriali, piccole e medie imprese, servizi terziari e commerciali. In questo contesto, il tessuto residenziale, contraddistinto da un'elevata quota di case popolari, diventa complesso e con limitate possibilità socioculturali per gli abitanti. Ulteriori fattori da considerare sono sia la crisi economica in atto che ha incrementato disoccupazione e situazioni di difficoltà, sia l'impatto dei flussi migratori, causa di un aumento della presenza di stranieri. Il profilo socioculturale è vario, tendenzialmente medio-basso, con eterogenee e complesse richieste dell'utenza. L'istituzione scolastica deve , quindi, spingersi oltre la didattica, con proposte formative curriculari ed extra di più ampio respiro. Le disuguaglianze socioculturali e territoriali impongono diverse misure per prevenire e recuperare l'abbandono scolastico (perlopiù registrato nel biennio) e la dispersione, il cui tasso è continuamente monitorato e si attesta su valori fisiologici per un liceo. Molti sono gli studenti fortemente motivati al successo formativo, cui vanno garantite iniziative culturali adeguate, nonostante le criticità presenti nel territorio.



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)

Scuola GIORDANO BRUNO
(TOPS22000X)

Obiettivi del progetto

Indicare quali sono gli obiettivi perseguiti dal progetto con riferimenti al PON "Per la scuola" 2014-2020 e, in particolare, come si intende sviluppare un'idea complessiva di potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico.

Il progetto, visto quanto definito nel RAV e nel PTOF della scuola capofila, nonché negli stessi documenti delle scuole partner, alla luce dell'avviso PON quadro, intende intervenire per:

- Sviluppare competenze trasversali, come combinazione di conoscenze, abilità e attitudini in un ambiente, quello della diffusione della cultura e, nello specifico, dei Musei Reali, che rappresentano un patrimonio da conoscere e valorizzare, non solo per favorire la realizzazione personale e l'inclusione degli allievi delle scuole partecipanti ma anche un'occasione per incrementare le possibilità di lavoro e la promozione dello sviluppo economico fondato sull'utilizzo sostenibile delle risorse;
- Potenziare la dimensione esperienziale con metodologie innovative, al fine di innalzare il livello medio di preparazione degli studenti e migliorarne le capacità di orientamento nel percorso virtuoso di cui sono protagonisti;
- Collaborare con le famiglie e con le istituzioni territoriali, in particolare, con i partner di progetto, per promuovere l'idea di scuola come centro di una realtà complessa capace di contribuire attivamente a realizzare, sul territorio, azioni collettive di valorizzazione del patrimonio culturale.

Caratteristiche dei destinatari

Indicare, ad esempio, in che modo è stata sviluppata una analisi dei bisogni e un'individuazione dei potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto

I destinatari del progetto sono gli allievi del triennio delle scuole partner, di indirizzo linguistico, turistico e informatico, che concorreranno per le rispettive aree di competenza, a formarsi, formare (peer to peer) e a realizzare prodotti che consentano una maggiore fruibilità del patrimonio artistico, paesaggistico e culturale che insiste nell'area torinese, in particolare grazie alla collaborazione con i Musei Reali e con la GIA Piemonte. Le attività proposte nel progetto sono, infatti, pensate per offrire agli allievi un'opportunità di formazione extracurricolare, in grado di ampliare le competenze del curriculum di studi, in una realtà di eccellenza del territorio, caratterizzata da importanti istituzioni culturali e da figure professionali che operano quotidianamente in termini di tutela e promozione del patrimonio. Il liceo Giordano Bruno, scuola capofila, alla luce del percorso di ASL "Le meraviglie del mondo con apprendisti Ciceroni" attuato nel corrente anno scolastico, partecipa con le classi dell'indirizzo linguistico per spendere le proprie competenze sia nella formazione che nella collaborazione in modalità *peer to peer* rispetto agli allievi delle altre scuole. Il coinvolgimento degli alunni di scuole primarie e secondarie di primo grado, consentirà di sperimentare concretamente l'efficacia di quanto realizzato dagli allievi delle scuole superiori in formazione.

Apertura della scuola oltre l'orario

Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, sera, di sabato, nel periodo estivo.

Si intende, col presente progetto, incrementare l'offerta extracurricolare rivolta agli studenti, in particolare del triennio, con laboratori e attività di vario genere da svolgersi sia nei locali delle scuole interessate che nei luoghi da esplorare e condividere con gli studenti, le famiglie, i partner.

Gli orari di apertura già previsti nelle scuole partner saranno mantenuti e potenziati; in particolare nel Liceo Giordano Bruno le attività avranno luogo prevalentemente in fascia pomeridiana sino alle ore 17,30 e a partire da inizio settembre, per la seconda annualità; qualora necessario, per consentire lo svolgersi di eventi *outdoor*, l'attività sarà organizzata con orari specifici per consentire ai partecipanti un'adeguata formazione; all'ITI Majorana la scuola sarà aperta agli studenti sino alle 16,30 in periodo scolastico e, nel periodo estivo, per quattro ore giornaliere nel periodo giugno-luglio e a inizio settembre, prima dell'inizio delle lezioni in orario mattutino, nonché di sabato mattina; nel IIS Bosso-Monti la scuola sarà aperta sino alle ore 16,30. Nella scuola capofila (e in quelle aderenti alla rete) sono, infine, presenti servizio ristoro/bar o assimilabili e risultano attivi laboratori di informatica, lingua inglese, dotati di software e attrezzature globalmente adeguati alla realizzazione dei moduli progettuali e dei materiali

Modalità di coinvolgimento di studentesse e di studenti e famiglie nella progettazione da definire nell'ambito della descrizione del progetto

Indicare, ad esempio, come sarà previsto il coinvolgimento di studenti e genitori, specificando in quali fasi e con quali ruoli.

Incontrare e incoraggiare le famiglie e gli studenti a condividere gli obiettivi del progetto consente, nella programmazione delle attività extracurricolari, di coinvolgere gli allievi, generalmente di provenienza socio-culturale medio-bassa, incrementando, nel contempo, l'efficacia del patto formativo. Si incoraggeranno le famiglie a commentare le attività proposte, attraverso forme di comunicazione multimediali, intuitive e di uso comune, a partecipare a visite presso i Musei coinvolti e agli eventi della Città. Tutti gli attori saranno chiamati a interagire, ma soprattutto, godranno di una fase di restituzione e condivisione di quanto via via sarà realizzato. Il progetto permetterà di conciliare le dimensioni curricolare ed esperienziale, di attuare modalità di apprendimento flessibili, coerenti con il percorso di studi prescelto, favorendo l'orientamento dei giovani di cui si valorizzeranno le vocazioni personali, gli interessi e gli stili di apprendimento, in un'ottica inclusiva.

Metodologie e Innovatività

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

La sinergia tra metodologie non formali e laboratoriali (*peer to peer, learning by doing, flipped classroom*) è elemento di qualità e di innovatività del progetto ed è finalizzata alla valorizzazione sociale e inclusiva dell'apprendimento. La centralità degli allievi nel processo esperienziale è resa ulteriormente possibile grazie all'interazione tra le scuole e gli enti partner, dalla co-progettazione al *feedback* finale, in nome del *concept* (kidproof/teenproof art). In ruoli diversi e avvalendosi delle specifiche competenze, a seconda dell'indirizzo di studi, gli allievi creeranno, anche interagendo tra loro e con esperti, *trails* (percorsi/attività museali) dedicati a *kids* e *teens* con modalità laboratoriale e approccio informale e quindi inclusivo anche per i soggetti più deboli. Gli studenti, formati o affiancati da esperti, diverranno, formatori di 'colleghi' e utenza (*kids* e *teens* delle scuole di diverso ordine e grado coinvolte), in una dinamica *peer to peer*, per promuoverne l'autonomia e le abilità di comunicazione in funzione di contesto e scopo (promozione, conoscenza e valorizzazione del patrimonio culturale). Saranno implementate strategie di *problem solving* e di *flipped classroom* e tutto il materiale sarà reso disponibile ad allievi e famiglie grazie all'uso della piattaforma di e-learning Moodle.

Coerenza con l'offerta formativa

Indicare, ad esempio, se il progetto ha connessioni con progetti già realizzati o in essere presso la scuola e, in particolare, se il progetto si pone in continuità con altri progetti finanziati con altre azioni del PON-FSE, PON-FESR, PNSD, Piano Nazionale Formazione.

Tale progetto si propone di affiancare e incrementare, in termini di potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, l'offerta formativa curriculare ed extracurriculare delle scuole in rete. In tal senso, oltre a quanto realizzato dagli altri istituti coinvolti ('Scuola aperta-cultura' e 'Alternanza scuola-mondo del lavoro' presso l'ITI 'Majorana', per valorizzare la produzione artistico-culturale, in rapporto col territorio anche in collaborazione con la Fondazione Torino Musei), il liceo Giordano Bruno ha già al suo attivo percorsi di alternanza scuola-lavoro basati sulla valorizzazione della cosiddetta 'eredità-patrimonio culturale', anche in formula plurilingue: *Le Meraviglie del Mondo con Apprendisti Ciceroni* (A.S. 2016/2017), presso i Musei Reali per ricercare ed esplorare sia dentro che fuori la scuola, mettendo in pratica "on the job" la competenza linguistica acquisita, non più circoscritta alla sola realtà scolastica e corroborata da conoscenze storico- artistiche; *Andare a Bottega a Venaria Reale* (A. S. 2015-16), per lavorare a contatto con figure operanti nel campo di conservazione, tutela e promozione di un bene culturale (oggetto della partecipazione al PON su ASL in modo da poterlo proseguire e internazionalizzare); ErasmusPlus 2014-2020, per assecondare e tradurre in prassi la vocazione internazionale della scuola, che da sempre organizza soggiorni studio all'estero e corsi di certificazione linguistica (inglese, francese, spagnolo, tedesco).



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.

La metodologia laboratoriale perseguita, le procedure sinergicamente applicate (*flipped classroom*, *cooperative learning*, *learning by doing*) e le verifiche a tappe implementeranno il percorso formativo, rendendo le attività spiccatamente inclusive. Tale presupposto e le esperienze maturate dai docenti delle scuole in rete, in riferimento ai RAV e ai rispettivi piani di miglioramento, permetteranno di attuare strategie flessibili per garantire una solida formazione anche a studenti con difficoltà dovute a disturbi specifici dell'apprendimento, svantaggio sociale, culturale e familiare. Il ricorso alla *flipped classroom*, ad esempio, agevolerà la personalizzazione del percorso formativo, consentendo a ciascuno di assecondare i propri ritmi apprenditivi (possibilità di rivedere più volte a casa i video assegnati per completare i *tasks*) al fine di incrementare il fattore motivazionale, il coinvolgimento degli allievi e anche l'inclusività dei moduli. L'impiego di risorse digitali e l'approccio non formale nelle attività, in caso di allievi dislessici, ridurranno il grado di 'opacità' della lingua inglese e la conseguente frustrazione che ne consegue. Il lavoro a coppie/in gruppi svolto nelle *labrooms* permetterà a ciascuno di avvalersi della fase *peer to peer* prima di procedere al confronto plenario o alla realizzazione dei prodotti intermedi o finali.

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.

Aver associato istituzioni scolastiche di diverso indirizzo ed enti locali e culturali di alto profilo in un percorso biennale, permette di confrontare l'esito di proposte didattiche integrate in più contesti, per una replicabilità dei percorsi sulla base di attenta valutazione. Il valore prototipale assegnato alle prime produzioni è volto a coglierne gli aspetti di sostenibilità, nel contesto di immediato riferimento (i Musei Reali) e in quello più ampio (la Città e altri Musei). La valutazione dell'impatto del progetto sull'utenza scolastica e non (famiglie e studenti) si effettuerà a fine moduli per monitorare l'efficacia sull'utenza di riferimento della formazione attuata. I partner saranno interrogati sull'efficacia dell'azione in *focus group* mirati a comprendere la ricaduta dei diversi moduli. La didattica curricolare e i consigli di classe saranno metro per comprendere il miglioramento nei risultati degli allievi, anche a livello trasversale. Saranno inoltre oggetto di valutazione: il livello di partecipazione degli allievi e il progresso delle *skills*, rispetto alla situazione di partenza. Tali monitoraggi consentiranno di intervenire con eventuali miglioramenti in fase di realizzazione. Poiché tutte le scuole sono dotate di reti wireless e strumentazione digitale (LIM, laboratori multimediali di varia natura) lo svolgimento dei moduli e la realizzazione dei prototipi sono sostenibili con risorse interne.



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)

Scuola GIORDANO BRUNO
(TOPS22000X)

Prospettive di scalabilità e replicabilità della stessa nel tempo e sul territorio

Indicare, ad esempio, come sarà comunicato il progetto alla comunità scolastica e al territorio; se il progetto prevede l'apertura a sviluppi che proseguano oltre la sua conclusione; se saranno prodotti materiali/modelli riutilizzabili e come verranno messi a disposizione; quale documentazione sarà realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practice).

La co-progettazione del percorso ha evidenziato l'importanza di proporre attività che producano effetti di medio termine sotto il profilo educativo e didattico (la continuità implicita fra ordini di scuole porta verso il curricolo verticale, il coinvolgimento delle famiglie ha aspetti di formazione continua verso il patrimonio e in campo linguistico). In un territorio che sta molto investendo sulla cultura e sulla internazionalità, come occasione di crescita e di sviluppo, l'idea di creare prototipi proponibili in altri contesti museali e culturali appare vincente e vuole stimolare azioni analoghe per coinvolgere quanto più possibile la città (*kids e teens*, in particolare). La visibilità offerta al progetto dagli enti partner , soprattutto dall'area metropolitana, in occasione di significativi eventi culturali, oltre a favorirne la replicabilità e la scalabilità, permetteranno a *Torino inquadra l'arte Reale* di annoverarsi tra le buone pratiche museali mirate al coinvolgimento e alla partecipazione di *kid e teen art explorers* , protagonisti consapevoli della condivisione attiva del patrimonio artistico e culturale che li circonda. A tal proposito, prodotti (*trails, kahoot, games.*) e processi (fasi di *making of*) verranno condivisi in modalità Moodle tra i soggetti partecipanti e messi a disposizione come *Open Educational Resources*, anche su più ampia scala, per consentire ad altre istituzioni museali di trovare spunti per i propri percorsi e declinarli secondo necessità.

Qualità della rete costituita

Indicare, ad esempio, il ruolo dei soggetti coinvolti nella rete specificando l'apporto di ciascuno di essi.

La rete di scopo attiverà concrete collaborazioni tra scuole, comuni del territorio torinese, Musei Reali e Associazione Guide Piemonte GIA per proporre agli allievi, a seconda del percorso di studi, occasioni di confronto con specialisti nel campo del patrimonio culturale e artistico. In riferimento al *concept* di progetto (arte a prova di *kids e teens*):

MRT, GIA e i comuni della rete saranno interlocutori continui per favorire scelte, migliorare la conoscenza del territorio, partecipare ad eventi, saper comunicare in modo professionale, offrendo agli studenti ulteriori opportunità di didattica laboratoriale sul campo. In particolare:

Il liceo 'Giordano Bruno' di Torino formerà i propri allievi sull'uso della lingua per comunicare efficacemente l'arte, attraverso la creazione di percorsi e attività adeguati all'utenza di riferimento (bambini e/o adolescenti) e fornirà supporto linguistico alle scuole della rete ;

l'istituto 'Bosso-Monti' di Torino, anche attraverso la collaborazione con GIA, renderà più efficaci e fruibili percorsi, prodotti e attività;

l'istituto tecnico 'E. Majorana' di Grugliasco parteciperà attivamente formando gli allievi alla creazione di prodotti multimediali che, a cominciare da un database relativo alle opere dei MRT, rendano tali opere fruibili in rete e, in particolare, da parte dei bambini e degli adolescenti, grazie a tecniche di *gaming* e alla creazione di prodotti multimediali specifici per la fascia più giovane di visitatori.



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

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

Scuola GIORDANO BRUNO
(TOPS22000X)

Promozione del valore sociale del patrimonio

Indicare, ad esempio, in che modo il progetto intenda contribuire concretamente a diffondere il valore sociale del patrimonio presso la comunità e il territorio.

Una città multiculturale e con lo sguardo internazionale ha necessità di valorizzare socialmente il proprio patrimonio storico ed artistico, non soltanto per garantirne un maggiore rispetto, ma anche per farlo realmente condividere.

Il progetto mira, partendo dall'incremento delle conoscenze da parte degli allievi formati e dei fruitori (allievi di scuole di altro grado) che sperimenteranno i materiali e i percorsi proposti, a valorizzare e promuovere la fruizione attiva del patrimonio artistico-culturale e paesaggistico della città, ad iniziare dai Musei Reali che ne costituiscono una parte fondamentale per vastità e dimensione temporale.

Le famiglie e gli studenti di tutte le scuole coinvolte, come attori e fruitori, saranno destinatari di percorsi, prodotti e attività, del cui approccio ludico-interattivo (kits, trails, games, activities creati per kids e teens) e in modalità almeno bilingue (italiano/inglese) verrà verificata l'efficacia. Grazie alla collaborazione con le Guide turistiche della GIA Piemonte, si professionalizzerà l'incontro degli studenti con le collezioni e gli ambienti, per una più ampia comprensione del concetto di "eredità-patrimonio culturale" e delle sue implicazioni a vari livelli.

Coinvolgimento di ulteriori istituzioni scolastiche

Indicare, per esempio, se sono state coinvolte altre istituzioni scolastiche oltre alle tre previste dalla rete e in che modo

Nell'ottica di un percorso verticale di formazione e di condivisione delle rispettive competenze curricolari, le tre scuole in rete, hanno previsto e proposto una collaborazione con istituti di diverso ordine e grado (scuola dell'infanzia, scuola primaria e scuola secondaria di primo grado) nel territorio, sia per creare un 'ponte' tra scuole, che per testare, con il supporto di insegnanti e team educativo di riferimento, l'efficacia dell'azione didattica e della sua traduzione operativa (*games, kits, trails* e altro). Gli allievi delle scuole partner saranno coinvolti, come primi fruitori dei prototipi, in un percorso che tramite l'incontro con l'opera e il patrimonio artistico-paesaggistico, permetta la rielaborazione dell'esperienza, il confronto *peer to peer* e la valutazione sul campo dell'efficacia e dell'impatto del prodotto realizzato. In regime di didattica laboratoriale, si procederà in maniera 'bifasica': una *outdoor* che preveda l'esperienza diretta in museo (incontro con l'opera) e l'altra *indoor*, a scuola, in una formula che rielabori l'esperienza vissuta anche in base alle competenze trasversali e di progetto da perseguire. In tale ottica, il materiale multimediale prodotto potrà essere lo strumento per il coinvolgimento efficace e attivo di fasce di età differenti, nel loro approccio all'opera.



Sezione: Rete che presenta il progetto

Caratteristiche e composizione della rete	<p>La rete di scopo attiverà concrete collaborazioni tra scuole, comuni del territorio torinese, Musei Reali e Associazione Guide Piemonte GIA per proporre agli allievi, a seconda del percorso di studi, occasioni di confronto con specialisti nel campo del patrimonio culturale e artistico. In riferimento al concept di progetto (arte a prova di kids e teens):</p> <p>MRT, GIA e i comuni della rete saranno interlocutori continui per favorire scelte, migliorare la conoscenza del territorio, partecipare ad eventi, saper comunicare in modo professionale, offrendo agli studenti ulteriori opportunità di didattica laboratoriale sul campo. In particolare:</p> <p>Il liceo 'Giordano Bruno' di Torino formerà i propri allievi sull'uso della lingua per comunicare efficacemente l'arte, attraverso la creazione di percorsi e attività adeguati all'utenza di riferimento (bambini e/o adolescenti) e fornirà supporto linguistico alle scuole della rete ;</p> <p>l'istituto 'Bosso-Monti' di Torino, anche attraverso la collaborazione con GIA, renderà più efficaci e fruibili percorsi, prodotti e attività;</p> <p>l'istituto tecnico 'E. Majorana' di Grugliasco parteciperà attivamente formando gli allievi alla creazione di prodotti multimediali che, a cominciare da un database relativo alle opere dei MRT, rendano tali opere fruibili in rete e, in particolare, da parte dei bambini e degli adolescenti, grazie a tecniche di gaming e alla creazione di prodotti multimediali specifici per la fascia più giovane di visitatori.</p>
Num. Protocollo	6021
Data Protocollo	2017-07-12

Soggetti partecipanti alla Rete

Scuola - E. MAJORANA (TOTF10000X)

Ruolo nel progetto	Messa a disposizione di ambienti, strumentazioni ed attrezzature, risorse umane a supporto dell'azione di disseminazione di modelli formativi sperimentati, dei materiali didattici prodotti.
--------------------	---

Scuola - I.I.S. V. BOSSO - A. MONTI (TOIS053004)

Ruolo nel progetto	Messa a disposizione di ambienti, strumentazioni ed attrezzature, risorse umane a supporto dell'azione di disseminazione di modelli formativi sperimentati, dei materiali didattici prodotti.
--------------------	---

Ente non profit - ASSOCIAZIONE GUIDE INTERPRETI ACCOMPAGNATORI TURISTICI PIEMONTE" siglabile "G.I.A

Ufficio/settore interessati	Sede
Persona riferimento	Cristina Aimonetto
Email riferimento	info@giaturismo.it
Persona riferimento	Cristina Aimonetto
Telefono riferimento	3205357874



Ruolo nel progetto	GIA Piemonte rappresenta alcune delle professioni riconosciute in ambito turistico e culturale. Si impegna quindi a presentarne i profili legalmente riconosciuti agli studenti coinvolti nel progetto in qualità di partner tecnico. A fronte di una definizione puntuale di tempi e modalità, GIA Piemonte si propone anche quale consulente tecnico nelle fasi di progettazione dei moduli legati a itinerari interni ed esterni ai Musei Reali. GIA Piemonte potrà anche dare il proprio contributo tenendo in considerazione la tipologia dei destinatari del progetto e scegliendo il tipo di approccio (sia esso in italiano o in inglese) più idoneo ai medesimi
--------------------	--

Ente Locale - Città di Torino

Sede interessata	Divisione Servizi Educativi
Persona riferimento	Dott. Aldo Garbarini
Email riferimento	aldo.garbarini@comune.torino.it
Persona riferimento	Dott. Aldo Garbarini
Telefono riferimento	01101127485
Ruolo nel progetto	Riconoscimento dell'iniziativa proposta in termini di educazione alla cittadinanza attiva e di coinvolgimento delle famiglie, nell'ottica di maggior coesione sociale, con particolare riguardo al tema dell'educazione e alla valorizzazione al patrimonio considerato nella sua dimensione di bene comune, di investimento sociale ed economico per le future generazioni. Tale riconoscimento si concretizza in azioni di messa a disposizione del progetto di dati e di professionalità presenti all'interno dell'organizzazione comunale, di supporto alla comunicazione e alla partecipazione ad eventi pubblici coerenti con l'azione proposta.

Ente Locale - Comune di Grugliasco

Sede interessata	Ufficio Istruzione
Persona riferimento	Dott.ssa Monica Ortale
Email riferimento	monica.ortale@comune.grugliasco.to.it
Persona riferimento	Dott.ssa Monica Ortale
Telefono riferimento	0114013313
Ruolo nel progetto	Riconoscimento del valore formativo e didattico delle azioni attivate a valere sul PON "Per la scuola" 2014-2020 azione 10.2.5B attraverso il patrocinio gratuito delle medesime concesso previa delibera, a seguito della quale potrà essere speso il proprio nome e logo, che dovranno essere pubblicizzati con l'indicazione per esteso "con il patrocinio del Comune di Torino e Grugliasco".

Ente Locale - Musei Reali di Torino

Sede interessata	Ufficio educazione e mediazione
------------------	---------------------------------



Persona riferimento	Giorgia Corso
Email riferimento	giorgia.corso@beniculturali.it
Persona riferimento	Giorgia Corso
Telefono riferimento	0115211106
Ruolo nel progetto	Consulenza e messa a disposizione di ambienti e risorse umane per la formazione. Supporto alla attuazione, promozione, diffusione, comunicazione delle azioni che saranno attivate a valere sul PON "Per la scuola" 2014-2020 azione 10.2.5B.

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
Alternanza scuola scuola-lavoro - TOIS053004	pag. 6	https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=Ym9zc29tb250aS5nb3YuaXR8aG9tZXxneDozZWl5MWYwNTI3ZDA1YmMz
Alternanza scuola-lavoro - TOTF10000X	pag. 20	http://www.itismajo.it/Documenti%20condizioni/PTOF/PTOF_2016-2019.pdf
ERASMUS PLUS Breaking the code - TOPS22000X	pag.32	http://www.gbruno.it/index.php/full-articles/260-erasmus-plus-al-liceo-giordano-bruno
Le meraviglie del mondo con apprendisti Ciceroni - TOPS22000X	pag. 13	http://www.gbruno.it/index.php/progetti

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alliegato
La Regione Piemonte si impegna a collaborare con la rete per la realizzazione del progetto promuovendone le finalità nel territorio di competenza in connessione con le azioni attivate nell'ambito della programmazione regionale.	1	REGIONE PIEMONTE DIREZIONE COESIONE SOCIALE SEGRETERIA DIREZIONE VIA MAGENTA, 12 0114321456 - FAX 0114324878	Dichiarazione di intenti	25134/A1 5000	05/07/2017	Sì



<p>La Fondazione per la Scuola della Compagnia di San Paolo si impegna a collaborare con il LICEO GIORDANO BRUNO e la rete di scuole di cui è capofila, alla realizzazione del progetto relativo all'Avviso pubblico in oggetto, poiché esso prevede la produzione di contenuti digitali che eventualmente potranno essere messi a disposizione anche delle scuole secondarie di primo grado partecipanti al progetto "RICONNESSIONI IN CORSO", che la Fondazione promuove e sostiene.</p> <p>La Fondazione per la Scuola della Compagnia di San Paolo si impegna ad offrire:</p> <ul style="list-style-type: none"> - collaborazione finalizzata alla costruzione condivisa dei percorsi didattici, all'uso di spazi e attrezzature; - collaborazione specifica per l'attivazione di percorsi formativi per docenti sulle tematiche dell'innovazione didattica; - supporto metodologico per lo sviluppo di attività specifiche rivolte a ragazze e ragazzi provenienti da contesti socio culturali disagiati. 	1	Fondazione per la Scuola della Compagnia di San Paolo Corso Ferrucci, 3	Dichiarazione di intenti	5010	13/07/2017	Sì
---	---	---	--------------------------	------	------------	----

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	All ego to
Promozione della verticalizzazione delle competenze, di risorse educative capaci di agire come comunità educante sul territorio, e della inclusività al fine di migliorare le capacità operative e il dialogo tra studenti di ordini di scuole diverse.	TOIC86200P I.C. GRUGLIASCO - '66 MARTIRI'	3243 AE2	29/06/20 17	Sì
Promozione della verticalizzazione delle competenze, di risorse educative capaci di agire come comunità educante sul territorio, e della inclusività al fine di migliorare le capacità operative e il dialogo tra studenti di ordini di scuole diverse.	TOIC860003 I.C. MAPPANO	2168/b32	05/07/20 17	Sì



Promozione della verticalizzazione delle competenze, di risorse educative capaci di agire come comunità educante sul territorio, e della inclusività al fine di migliorare le capacità operative e il dialogo tra studenti di ordini di scuole diverse.		29D	07/07/2017	Sì
Promozione della verticalizzazione delle competenze, di risorse educative capaci di agire come comunità educante sul territorio, e della inclusività al fine di migliorare le capacità operative e il dialogo tra studenti di ordini di scuole diverse.		10387/04 4 7.10-41 /20	13/07/2017	Sì

Collaborazioni con istituzioni scolastiche non presenti nella Banca Dati MIUR

Numero istituti	Istituzioni scolastiche
1	SCUOLA DELL'INFANZIA della Confraternita SS. ANNUNZIATA Ente Morale R.D. del 04/12/1864 Pers. Giurid. Diritto Privato G.R. 21/10/91 n. 44-9686 Via Gaudenzio Ferrari 16 10124 Torino cod.fiscale 80089900015
1	Scuola d'Infanzia comunale 'Marc Chagall' - Via Cecchi 2 - Torino

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Idea Cultura	€ 6.482,00
Art Kit for Museums 1	€ 6.482,00
Creare e Comunicare il Museo 1- Kids	€ 6.482,00
Creare e Comunicare il Museo 2 - Teens	€ 6.482,00
Art Kit for Gardens 2	€ 6.482,00
Itinerario Reale	€ 6.482,00
Il Settecento 1	€ 6.482,00
Il Settecento 2	€ 6.482,00
Il Novecento di Riccardo Gualino a Torino	€ 6.482,00
(Kidproof) English for Art and Communication	€ 6.482,00
Storydoing Reale 1	€ 6.482,00
(Teenproof) English for Art and Communication	€ 6.482,00
Storydoing Reale 2	€ 6.482,00



Gioca Reale 1	€ 6.482,00
Gioca Reale 2	€ 6.482,00
Communicative and Flipped IELTS for Art Helpers	€ 6.482,00
MusInclusive - Il Museo che Include	€ 6.482,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 110.194,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Titolo: Idea Cultura

Dettagli modulo

Titolo modulo	Idea Cultura
Descrizione modulo	Il modulo, dedicato ad allievi di quarta e quinta informatica, intende affrontare le fasi di studio delle problematiche connesse alle gestione delle informazioni relative ad un un sistema musei, partendo dall'identificazione dei bisogni degli utenti. Gli studenti affronteranno la formazione sulla fase di conoscenza degli obiettivi e l'analisi del problema; l'attività sarà proposta ad un intero gruppo classe che affronterà il problema della definizione delle informazioni e delle loro relazioni prendendo in considerazione i vincoli. Saranno interpellati i partner, a partire dai musei Reali, con interviste conoscitive per acquisire la padronanza culturale di quanto è oggetto del progetto. In tale percorso, che deve preoccuparsi dei dati relativi alle opere e al territorio in cui tali opere si inseriscono, delle funzionalità richieste alle aspettative degli utenti finali gli studenti valuteranno anche la tipologia di software per lo sviluppo di applicativi in modalità web. La struttura di database sarà analizzata per la validazione dagli interlocutori partner dei Musei Reali. La formazione riguarderà l'identificazione dei bisogni degli utenti ed i principi europei per la qualità di un sito web culturale, nonché le tecnologie web per la diffusione delle informazioni anche plurilingua. Saranno utilizzate metodologie laboratoriali per un approccio pratico e concreto alle tematiche di progettazione di database. Saranno valutati positivamente sia l'incremento di conoscenze del patrimonio museale reale che le competenze tecniche nella progettazione di database.
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	31/07/2018
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Idea Cultura



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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Titolo: Art Kit for Museums 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	Art Kit for Museums 1
Descrizione modulo	<p>Il modulo prevede l'ideazione, creazione e realizzazione di un prodotto facilmente utilizzabile che metta in relazione il visitatore (kids) con le opere esposte attraverso l'individuazione di semplici elementi rintracciabili nell'opera.</p> <p>Sono previste fasi didattiche da svolgere in aula e momenti di contatto diretto con le opere conservate nei Musei Reali, con l'obiettivo di progettare kit digitali, stampabili e disponibili in italiano e inglese, da utilizzare all'interno dei Musei Reali.</p> <p>Gli ambiti di intervento sono individuati nell'Armeria Reale e nel Museo di Antichità.</p> <p>Sono previste delle ore di attività di ricerca e di approfondimento sui contenuti del modulo, condotte in classe dagli studenti supportati dai docenti esperti; ore di formazione in loco (musei, percorsi urbani, etc.) da svolgersi con il personale specializzato (conservatori museali e mediatori culturali) attraverso uno o più sopralluoghi ed incontri; ore di elaborazione e realizzazione di kit, mappe, percorsi ed itinerari in forma ludica (kids) da svolgersi con gli esperti, in collaborazione con i docenti.</p> <p>Obiettivo del modulo: progettazione di strumenti didattici finalizzati a facilitare la fruizione museale da parte dei bambini italiani e stranieri.</p> <p>Metodologia: pratiche di didattica esperienziale e laboratoriale. I materiali prodotti saranno visionabili sulla piattaforma Moodle che rappresenterà il luogo virtuale di scambio di informazioni sul progetto.</p> <p>Verifica e valutazione su potenziamento della capacità comunicativa tra pari (teens) e con l'utenza di riferimento (kids);</p> <p>sviluppo della capacità di sintesi nelle attività di presentazione;</p> <p>uso appropriato della terminologia specifica;</p> <p>partecipazione attiva e collaborativa nelle varie fasi di sviluppo del modulo.</p>
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/08/2018
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Art Kit for Museums 1

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Titolo: Creare e Comunicare il Museo 1- Kids

Dettagli modulo

Titolo modulo	Creare e Comunicare il Museo 1- Kids
Descrizione modulo	<p>Al fine di creare percorsi plurilingua e a prova di bambino per i Musei Reali di Torino, gli allievi (classe terza del liceo linguistico) saranno formati da professionisti della comunicazione, con particolare riferimento all'utenza kids, in merito a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - modalità comunicative e relazionali, creatività ed età evolutiva, arte ed educazione; - strumenti e formati della comunicazione multimediale; - tecniche e buone pratiche per la creazione di efficaci presentazioni, a seconda di utenza e scopo. <p>Parte integrante della formazione sono sia la traduzione in prassi delle buone pratiche e delle tecniche apprese (creazione di trails con parole chiave in inglese, da completarsi durante la visita dei kids, anche in compagnia degli art helpers for kids- cioè gli allievi in versione operativa-), sia l'esperienza diretta con i kids (grazie alla collaborazione con le scuole secondarie di primo grado e primarie coinvolte nel progetto) per testare l'efficacia dei prodotti creati e delle modalità comunicative apprese.</p> <p>Le metodologie da utilizzarsi nello svolgimento del modulo sono peer teaching e tutoring, cooperative learning, learning by doing per mettere gli allievi in condizione di rendere le modalità di comunicazione e presentazione efficaci e incisive.</p> <p>Saranno oggetto di valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> il potenziamento della capacità comunicativa tra pari e con l'utenza di riferimento (kids); lo sviluppo della capacità di sintesi nelle attività di presentazione; la partecipazione attiva e collaborativa nelle varie fasi del modulo.
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/08/2018
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	TOPS22000X
Numero destinatari	26 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Creare e Comunicare il Museo 1- Kids

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Titolo: Creare e Comunicare il Museo 2 - Teens

Dettagli modulo

Titolo modulo	
Creare e Comunicare il Museo 2 - Teens	
Descrizione modulo	<p>Attraverso tale modulo gli allievi (classe 5CL), impegnati durante il precedente anno scolastico nel modulo (Kidproof) English for Art and Communication, - saranno formati da professionisti della comunicazione, con particolare riferimento all'utenza teens, in merito a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - modalità comunicative e relazionali, creatività ed età evolutiva, arte ed educazione; - strumenti e formati della comunicazione multimediale; - tecniche e buone pratiche per la creazione di efficaci presentazioni, a seconda di utenza e scopo. <p>La formazione sarà finalizzata alla creazione di percorsi basati su Royal Highlights, in modalità plurilingua e a prova di teens, per i Musei Reali di Torino.</p> <p>Parte integrante della formazione sono,</p> <p>l' esplorazione online e non di risorse (documenti, blog, tutorial, interviste dal vivo..) al fine di raccogliere suggerimenti su buone pratiche museali (trails and activities italiane e internazionali per un coinvolgimento di più lingue straniere, secondo disponibilità), prima di procedere alla fase selettiva e creativa;</p> <p>la sperimentazione delle buone pratiche e delle tecniche apprese attraverso una selezione di Royal Highlights- votazione online- e di activity sheets (con parole chiave anche in altre lingue) da svolgersi live durante la visita , anche in compagnia degli art helpers for teens;</p> <p>l'esperienza diretta con i teens (grazie alla collaborazione con le scuole secondarie di primo grado coinvolte nel progetto) per testare l'efficacia dei prodotti creati e delle modalità comunicative apprese.</p> <p>Le metodologie da utilizzarsi nello svolgimento del modulo sono peer teaching e tutoring, cooperative learning, learning by doing per mettere gli allievi in condizione di rendere le modalità di comunicazione e presentazione efficaci e incisive.</p> <p>Saranno oggetto di valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> il potenziamento della capacità comunicativa tra pari e con l'utenza di riferimento (kids); lo sviluppo della capacità di sintesi nelle attività di presentazione; la partecipazione attiva e collaborativa nelle varie fasi del modulo.
Data inizio prevista	01/09/2018
Data fine prevista	31/08/2019



Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	TOPS22000X
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Creare e Comunicare il Museo 2 - Teens

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Titolo: Art Kit for Gardens 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Art Kit for Gardens 2
----------------------	-----------------------



Descrizione modulo	<p>Attraverso la realizzazione di questo modulo, si intende mettere in relazione i Giardini Reali con gli altri giardini delle residenze sabaude presenti in città in un percorso urbano all'insegna del 'verde'. Gli studenti dell'indirizzo turistico, coadiuvati dagli esperti dei Musei Reali e dalle guide della GIA, sono invitati a conoscere, esplorare e progettare un 'tour verde' che valorizzi le diverse caratteristiche di ciascuna area (giardino all'italiana, alla francese, all'inglese, orto botanico) e la ricchezza e varietà del patrimonio naturalistico. Sono previste delle ore di attività di ricerca e di approfondimento sui contenuti del modulo, condotte in classe dagli studenti supportati dai docenti esperti; ore di formazione in loco (musei, percorsi urbani, giardini, etc.) da svolgersi con il personale specializzato (esperti museali, guide della GIA, botanici, etc.) attraverso uno o più sopralluoghi ed incontri in situ; ore di elaborazione e realizzazione di kit, mappe, percorsi ed itinerari in forma ludica (kids) e divulgativa (teens) e video (peer education) da svolgersi in collaborazione con i docenti esperti.</p> <p>Obiettivo generale: progettazione di itinerari di turismo culturale. Nello specifico gli obiettivi didattico/formativi del modulo sono: l'individuazione delle coordinate storico-culturali entro le quali si colloca l'opera d'arte; l'individuazione del contesto socio-culturale entro cui è stata prodotta, tenendo conto, in particolare, del rapporto artista-committente; la conoscenza dell'eredità artistica della propria città e del proprio territorio.</p> <p>Metodologia: pratiche di didattica esperienziale e laboratoriale. I materiali prodotti saranno visionabili sulla piattaforma Moodle che rappresenterà il luogo virtuale di scambio di informazioni sul progetto.</p> <p>Verifica e valutazione su: potenziamento della capacità comunicativa tra pari (teens) e con l'utenza di riferimento (kids); sviluppo della capacità di sintesi nelle attività di presentazione; uso appropriato della terminologia specifica; partecipazione attiva e collaborativa nelle varie fasi di sviluppo del modulo.</p>
Data inizio prevista	01/10/2018
Data fine prevista	31/08/2019
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Art Kit for Gardens 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli



Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Titolo: Itinerario Reale

Dettagli modulo

Titolo modulo	Itinerario Reale
Descrizione modulo	<p>Il modulo, dedicato ad allievi di quarta e quinta informatica, intende formare alla creazione di un applicativo web per la creazione di itinerari automatici. Il patrimonio culturale torinese, con particolare riferimento ai Musei Reali, saranno il punto di partenza per una visita guidata della città che, a partire dagli interessi dei visitatori, crei un itinerario automatico pianificando il viaggio nella città e nella regione Piemonte.</p> <p>Saranno progettati e utilizzati database contenenti informazioni sui luoghi da visitare; tali informazioni saranno la base per la visualizzazione su mappa on line dell'itinerario creato e per la creazione di un piano di viaggio stampabile in pdf. Gli allievi saranno formati sia nella fase di progettazione del database che nella creazione dell'applicativo web. Tale attività, da svolgersi nelle classi quarte e quinte dell'articolazione informatica prevede attività laboratoriali e in alternanza scuola mondo del lavoro nonché approfondimento delle conoscenze sul territorio piemontese e sul suo patrimonio culturale, artistico e paesaggistico. Sarà valutata positivamente la creazione di un prototipo di applicativo per la creazione automatica di itinerario e il coinvolgimento degli allievi.</p>
Data inizio prevista	01/09/2018
Data fine prevista	31/08/2019
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Itinerario Reale

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
Titolo: Il Settecento 1



Dettagli modulo

Titolo modulo	Il Settecento 1
Descrizione modulo	<p>Gli studenti di una classe dell'indirizzo turistico approfondiranno la conoscenza del Settecento, un secolo cruciale nella storia e nell'arte di Torino e della dinastia sabauda. Dopo aver approfondito la conoscenza delle collezioni e degli ambienti settecenteschi dei Musei Reali insieme ai tutor interni, partendo dal Palazzo Reale sarà possibile ampliare l'orizzonte del progetto, grazie al contributo delle guide professioniste della GIA, ad altri siti, musei e monumenti della città pertinenti alla stessa epoca.</p> <p>Il percorso sulla via del Settecento si tradurrà in strumenti didattici in forma digitale stampabile.</p> <p>L'impostazione del modulo risponde ad una logica di conoscenza e promozione del territorio.</p> <p>Sono previste delle ore di attività di ricerca e di approfondimento sui contenuti del modulo, condotte in classe dagli studenti supportati dai docenti esperti; ore di formazione in loco (musei, percorsi urbani, etc.) da svolgersi con il personale specializzato (conservatori ed educatori museali, guide della GIA, etc.) attraverso uno o più sopralluoghi ed incontri; ore di elaborazione e realizzazione di mappe, percorsi ed itinerari in forma ludica divulgativa (teens) e video (peer education) da svolgersi in collaborazione con i docenti esperti.</p> <p>Obiettivo generale: la progettazione di itinerari di turismo culturale. Nello specifico gli obiettivi didattico/formativi del modulo sono: l'individuazione delle coordinate storico-culturali entro le quali si colloca l'opera d'arte, cogliendone gli aspetti specifici (tecniche, iconografie, stato di conservazione, committenti, etc.); la comunicazione del linguaggio dell'arte, utilizzando un lessico appropriato; l'individuazione del contesto socio-culturale entro cui è stata prodotta l'opera, tenendo conto, in particolare, del rapporto artista-committente; la conoscenza dell'eredità artistica della propria città e del proprio territorio.</p> <p>Metodologia: pratiche di didattica esperienziale e laboratoriale. I materiali prodotti saranno visionabili sulla piattaforma Moodle che rappresenterà il luogo virtuale di scambio di informazioni sul progetto.</p> <p>Verifica e valutazione su: potenziamento della capacità comunicativa tra pari (teens); sviluppo della capacità di sintesi nelle attività di presentazione; uso appropriato della terminologia specifica; la partecipazione attiva e collaborativa nelle varie fasi di sviluppo del modulo.</p>
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/08/2018
Tipo Modulo	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Il Settecento 1

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: Il Settecento 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Il Settecento 2
Descrizione modulo	<p>Un filo invisibile collega Palazzo Reale (Musei Reali) alle Residenze Reali di caccia. Si esploreranno gli ambienti creati dal famoso architetto Filippo Juvarra (Messina, 1678 - Madrid, 1736). Il tema della caccia, attività di loisir reale nel Settecento, sarà indagata, usando sia la lingua del Settecento, ossia il francese, che l'inglese. In questo modulo gli studenti di una classe dell'indirizzo turistico sono invitati alla conoscenza diretta di entrambe le residenze, sia attraverso visite condotte dai conservatori museali che dalle guide della GIA Piemonte, sia attraverso un approfondimento sulle tecniche del restauro. Si prevede la realizzazione di un breve video di documentazione del lavoro di conoscenza e comunicazione (peer to peer) delle due residenze, da parte degli studenti coinvolti. L'impostazione del modulo risponde ad una logica di conoscenza e promozione del territorio.</p> <p>Struttura: sono previste delle ore di attività di ricerca e di approfondimento sui contenuti del modulo, condotte in classe dagli studenti supportati dai docenti esperti; ore di formazione in loco (musei, percorsi urbani, giardini, etc.) da svolgersi con il personale specializzato (conservatori museali, guide della GIA, etc.) attraverso uno o più sopralluoghi ed incontri in situ; ore di elaborazione e realizzazione di kit, mappe, percorsi ed itinerari in forma ludica (kids) e divulgativa (teens) e video (peer education) da svolgersi in collaborazione con i docenti esperti.</p> <p>Obiettivo generale: la valorizzazione del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico come bene comune. Nello specifico gli obiettivi didattico/formativi del modulo sono: l'individuazione delle coordinate storico-culturali entro le quali si colloca l'opera d'arte, cogliendone gli aspetti specifici (tecniche, iconografie, stato di conservazione, committenti, etc.); la comunicazione del linguaggio dell'arte, utilizzando un lessico appropriato; l'individuazione del contesto socio-culturale entro cui è stata prodotta l'opera, tenendo conto, in particolare, del rapporto artista-committente; la conoscenza dell'eredità artistica della propria città e del proprio territorio; la progettazione di itinerari di turismo culturale.</p> <p>Metodologia: pratiche di didattica esperienziale e laboratoriale. I materiali prodotti saranno visionabili sulla piattaforma Moodle che rappresenterà il luogo virtuale di scambio di informazioni sul progetto.</p> <p>Verifica e valutazione su: potenziamento della capacità comunicativa tra pari (teens); sviluppo della capacità di sintesi nelle attività di presentazione; uso appropriato della terminologia specifica; la partecipazione attiva e collaborativa nelle varie fasi di sviluppo del modulo.</p>
Data inizio prevista	01/10/2018



Data fine prevista	31/08/2019
Tipo Modulo	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Il Settecento 2

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: Il Novecento di Riccardo Gualino a Torino

Dettagli modulo

Titolo modulo	Il Novecento di Riccardo Gualino a Torino
----------------------	---



Descrizione modulo	<p>Attraverso lo studio della collezione di Riccardo Gualino (Biella, 1879 – Firenze, 1964) conservata presso la Galleria Sabauda di Torino (Musei Reali), si intende valorizzare la conoscenza di una straordinaria figura di imprenditore collezionista, protagonista della storia di Torino negli anni Venti del Novecento e del suo sodalizio con il critico d'arte Lionello Venturi. Gli studenti dell'indirizzo turistico del Bosso - Monti saranno guidati nell'approfondimento della collezione dai conservatori ed educatori dei Musei Reali. Partendo dalle opere conservate presso la Galleria Sabauda, si intende creare un itinerario che colleghi i luoghi torinesi legati al mecenate biellese. Il vivace ambiente culturale torinese di quegli anni e il mecenatismo che ne deriva sarà presentato attraverso un percorso in museo e in città, da tradurre in formato digitale stampabile in italiano e in inglese.</p> <p>Struttura: sono previste delle ore di attività di ricerca e di approfondimento sui contenuti del modulo, condotte in classe dagli studenti supportati dai docenti esperti; ore di formazione in loco (musei, percorsi urbani, etc.) da svolgersi con il personale specializzato (conservatori ed educatori museali, guide della GIA, etc.) attraverso uno o più sopralluoghi ed incontri; ore di elaborazione e realizzazione di mappe, percorsi ed itinerari in forma divulgativa (teens) e video (peer education) da svolgersi con gli esperti, in collaborazione con i docenti.</p> <p>Obiettivo generale: la progettazione di itinerari di turismo culturale. Nello specifico gli obiettivi didattico/formativi del modulo sono: l'individuazione delle coordinate storico-culturali entro le quali si colloca l'opera d'arte, cogliendone gli aspetti specifici (tecniche, iconografie, stato di conservazione, committenti, etc.); la comunicazione del linguaggio dell'arte, utilizzando un lessico appropriato; l'individuazione del contesto socio-culturale entro cui è stata prodotta l'opera, tenendo conto, in particolare, del rapporto artista-committente; la conoscenza dell'eredità artistica della propria città e del proprio territorio.</p> <p>Metodologia: pratiche di didattica esperienziale e laboratoriale. I materiali prodotti saranno visionabili sulla piattaforma Moodle che rappresenterà il luogo virtuale di scambio di informazioni sul progetto.</p> <p>Verifica e valutazione su: potenziamento della capacità comunicativa tra pari (teens); sviluppo della capacità di sintesi nelle attività di presentazione; uso appropriato della terminologia specifica; partecipazione attiva e collaborativa nelle varie fasi di sviluppo del modulo.</p>
Data inizio prevista	01/09/2018
Data fine prevista	31/08/2019
Tipo Modulo	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Il Novecento di Riccardo Gualino a Torino

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €



Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: (Kidproof) English for Art and Communication

Dettagli modulo

Titolo modulo	(Kidproof) English for Art and Communication
Descrizione modulo	<p>Attraverso tale modulo, gli allievi di 4C del liceo linguistico, che hanno già esperienza di Alternanza scuola lavoro in ambito museale, approfondiranno la conoscenza della microlingua inglese per l'arte e la comunicazione ma semplificandola e adattandola alle esigenze della speciale utenza cui il progetto è rivolto: i kids.</p> <p>La formazione è finalizzata a:</p> <ul style="list-style-type: none"> incrementare la competenza linguistica degli allievi in termini di ESP (English for Special Purposes) - anche in previsione della seconda prova dell'esame di stato, per il liceo linguistico- (testo di ambito artistico, tipologia D); incrementare l'efficacia comunicativa, adeguando il registro linguistico al pubblico di riferimento e al contesto; stimolare l'inclusività e migliorare le capacità cooperative tra gli allievi (supporto linguistico e collaborativo ai 'colleghi coinvolti nel modulo Creare e comunicare il Museo 1-Kids, anche attraverso la realizzazione di activity sheets, flashcards e Kahoot: The Art Challenge for Kids; 'professionalizzare' il supporto linguistico e in modalità peer to peer, agli allievi delle altre scuole in rete e dell'istituto. <p>La metodologia comprenderà il learning by doing e altre modalità operative (cooperative learning, flipped classroom) in cui l'allievo è al centro del percorso di scoperta e costruzione delle proprie conoscenze. Le varie attività, interamente svolte in lingua, includeranno momenti teorici (uso di video e siti specifici; esplorazione virtuale di alcuni musei internazionali nonché dei materiali kid friendly da essi predisposti..) e pratici (per la realizzazione dei materiali) anche in modalità outdoor (visita presso i Musei Reali per collaborare alla selezione dei kidproof works of art o per attività di art helper for kids; visite a gallerie d'arte).</p> <p>Saranno oggetto di valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> l'appropriatezza d'uso del lessico specifico (test in itinere e monitoraggio delle attività cooperative o in regime di flipped classroom); il potenziamento della capacità comunicativa tra pari e con l'utenza di riferimento (kids); la partecipazione attiva e collaborativa nelle varie fasi del modulo.
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	31/08/2018
Tipo Modulo	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	TOPS22000X
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: (Kidproof) English for Art and Communication

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: Storydoing Reale 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	Storydoing Reale 1
Descrizione modulo	Il modulo ha per oggetto la creazione di applicativi che permettano la fruizione, da parte di un pubblico di teenagers, di videogiochi che permettano non solo la narrazione di storie coinvolgenti luoghi e paesaggi vicini ai Musei Reali torinesi facendo diventare il fruitore protagonista di una storia d'altri tempi ma anche la possibilità di cambiare il finale della storia a seconda delle scelte del percorso. I videogiochi sono uno strumento promozionale, particolarmente vicino ad un pubblico che quotidianamente interagisce con tale modalità che può essere la lente attraverso la quale promuovere la narrazione del patrimonio culturale torinese. Gli allievi saranno formati alla creazione di tali applicativi che sarà attuata con didattica laboratoriale sia per la conoscenza tecnica che per l'approfondimento culturale necessario alla descrizioni di situazioni e personaggi delle storie narrate. Sarà valutata positivamente la capacità di inventare e realizzare storie e di implementare gli applicativi che le rappresentino nonché la maggior conoscenza, da parte degli studenti della specializzazione informatica, del patrimonio culturale che si intende illustrare.
Data inizio prevista	01/11/2017
Data fine prevista	31/08/2018
Tipo Modulo	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: Storydoing Reale 1

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: (Teenproof) English for Art and Communication

Dettagli modulo

Titolo modulo	(Teenproof) English for Art and Communication
Descrizione modulo	<p>Attraverso tale modulo gli allievi (classe quarta), impegnati durante il precedente anno scolastico nel modulo Creare e comunicare 1- Kids, approfondiranno la loro conoscenza della microlingua inglese per l'arte e la comunicazione ma semplificandola e adattandola alle esigenze della speciale utenza cui il progetto è rivolto: i teenagers.</p> <p>Obiettivo della formazione è :</p> <ul style="list-style-type: none"> incrementare la competenza linguistica degli allievi in termini di ESP (English for Special Purposes) - anche in previsione della seconda prova dell'esame di stato , per il liceo linguistico- (testo di ambito artistico, tipologia D); incrementare l'efficacia comunicativa , adeguando il registro linguistico al pubblico di riferimento e al contesto; stimolare l'inclusività e migliorare le capacità cooperative tra gli allievi (supporto linguistico e collaborativo ai 'colleghi coinvolti nel modulo Creare e comunicare il Museo 2- Teens , anche attraverso la realizzazione di activity sheets, flashcards e kahoot: The Art Challenge for Teens; 'professionalizzare' il supporto linguistico e in modalità peer to peer, agli allievi delle altre scuole in rete. <p>La metodologia comprenderà il learning by doing e altre modalità operative (cooperative learning, flipped classroom) in cui l'allievo è al centro del percorso di scoperta e costruzione delle proprie conoscenze. Le varie attività, interamente svolte in lingua , includeranno momenti teorici (uso di video e siti specifici ; esplorazione virtuale di alcuni musei internazionali nonché dei materiali teen friendly da essi predisposti..) e pratici (per la realizzazione dei materiali) anche in modalità outdoor (visita presso i Musei Reali per collaborare alla selezione dei teenproof works of art o in qualità di art helper for teens; visita di gallerie d'arte).</p> <p>Saranno oggetto di valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> l'appropriatezza d'uso del lessico specifico (test in itinere e monitoraggio delle attività cooperative o in regime di flipped classroom); il potenziamento della capacità comunicativa tra pari e con l'utenza di riferimento (teens); la partecipazione attiva e collaborativa nelle varie fasi del modulo.
Data inizio prevista	01/09/2018
Data fine prevista	31/08/2019



Tipo Modulo	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	TOPS22000X
Numero destinatari	26 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: (Teenproof) English for Art and Communication

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: Storydoing Reale 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Storydoing Reale 2
Descrizione modulo	Il modulo, nel secondo anno di attuazione, esaminerà, alla luce dei suggerimenti che si ottengono dai partecipanti alle visite già attuate, le ricadute sul pubblico per la creazione di nuovi applicativi che permettano la fruizione, da parte di un pubblico di teenagers e kids, di videogiochi che permettano non solo la narrazione di storie coinvolgenti luoghi e paesaggi vicini ai Musei Reali torinesi facendo diventare il fruitore protagonista di una storia d'altri tempi ma anche la possibilità di cambiare il finale della storia a seconda delle scelte del percorso. I videogiochi sono uno strumento promozionale, particolarmente vicino ad un pubblico che quotidianamente interagisce con tale modalità che può essere la lente attraverso la quale promuovere la narrazione del patrimonio culturale torinese. Gli allievi saranno formati alla creazione di tali applicativi che sarà attuata con didattica laboratoriale sia per la conoscenza tecnica che per l'approfondimento culturale necessario alla descrizioni di situazioni e personaggi delle storie narrate. Sarà valutata positivamente la capacità di inventare e realizzare storie e di implementare gli applicativi che le rappresentino nonché la maggior conoscenza, da parte degli studenti della specializzazione informatica, del patrimonio culturale che si intende illustrare.
Data inizio prevista	01/09/2018
Data fine prevista	31/08/2019



Tipo Modulo	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Storydoing Reale 2

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: Gioca Reale 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	Gioca Reale 1
Descrizione modulo	Il modulo ha come obiettivo la formazione degli studenti alla creazione di videogiochi che illustrino il percorso museale torinese, dedicati alla fascia di età compresa tra i sei e i tredici anni. Saranno formati gli allievi prima di tutto alla conoscenza storico artistica dei luoghi da illustrare ma anche delle modalità tecniche per lo sviluppo di software adeguato. Il prototipo software oggetto della formazione sarà verificato a cura dei tutor e dei responsabili dei musei per validare il prodotto e proporre modifiche ed aggiustamenti da attuare nel secondo anno del progetto. Saranno interessati gli allievi di terza del corso di Informatica che attueranno il modulo non solo nelle ore dedicate alla formazione ma anche in alternanza scuola-mondo del lavoro. Lo sviluppo di software, che promuove la dimensione esperienziale e laboratoriale, validato da parte dei fruitori dell'applicativo creato, sarà attivato nei laboratori di informatica. Tale attività avrà una ricaduta in termini di conoscenza del patrimonio con modalità innovative per la sua descrizione. Sarà valutata positivamente la partecipazione sia alla conoscenza di luoghi e personaggi da descrivere nel videogioco prodotto che l'incremento, nei soggetti formati, di conoscenze tecniche specifiche.
Data inizio prevista	01/11/2017
Data fine prevista	31/08/2018



Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Gioca Reale 1

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: Gioca Reale 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Gioca Reale 2
Descrizione modulo	<p>Il modulo ha come obiettivo la formazione degli studenti alla creazione di videogiochi che illustrino il percorso museale torinese, dedicati alla fascia di età compresa tra i sei e i tredici anni. Nel secondo anno di attività gli allievi valuteranno gli applicativi già presenti relativi all'imparare la storia e il patrimonio artistico giocando e, dopo una prima fase di formazione alla conoscenza storico artistica dei luoghi da illustrare e alle modalità tecniche per sviluppare software adeguato allo scopo, si occuperanno di validare, ampliare e migliorare i giochi e le storie illustrate relative al polo museale.</p> <p>L'uso di piattaforme di e-learning Moodle e del registro elettronico nella sezione 'Scuola e territorio', in cui lo studente può comunicare commenti, difficoltà e attività svolte, rende possibile il coinvolgimento della famiglia mentre le strutture ospitanti e la scuola possono seguire l'attività anche tramite il diario di bordo e valutarla ai fini dell'attestazione finale.</p>
Data inizio prevista	01/09/2018
Data fine prevista	31/08/2019
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	Altre



Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Gioca Reale 2

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: Communicative and Flipped IELTS for Art Helpers

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Communicative and Flipped IELTS for Art Helpers



Descrizione modulo	<p>Il presente modulo , nell'ambito della realizzazione del diritto di partecipazione attiva alla vita culturale, come valorizzazione dell' 'eredità- patrimonio', prepara alla certificazione linguistica inglese Cambridge IELTS allievi meritevoli (media in lingua inglese di almeno 8/10) e appartenenti alle tre scuole in rete, dando priorità a coloro che versano in situazione di svantaggio economico. Le ore previste , svolte in modalità laboratoriale e non tradizionale, (cooperative learning e flipped classroom) saranno finalizzate alla illustrazione di format e procedure del test; elaborazione di tips e strategie per affrontare i vari tasks; creazione di un exam tip corner (mini video o padlet per affrontare gli exam tasks; organizzazione interattiva di items lessicali o grammar contents) da condividere via Padlet, Moodle o WeSchool), in modalità OER.</p> <p>La scelta di preparare, senza obbligo di esame, a tale certificazione ben si coniuga con i diversi indirizzi di studio degli allievi coinvolti per: spendibilità, anche in un'ottica di occupabilità, trattandosi della certificazione al momento più richiesta da università ed enti, soprattutto all'estero, trasversalità, perché estendibile ad allievi meritevoli di tutte le scuole coinvolte in rete, che si troveranno, così a interagire anche in termini di cooperative learning, condividendo strategie, approcci e uso delle ICT; coerenza con il concept del modulo, in quanto una delle lexical areas da approfondire riguarda proprio 'Arts and entertainment'. Si valuteranno a fine modulo e in itinere: il livello di competenza nell'affrontare i vari tasks previsti (somministrazione di mock tests); la capacità di reimpiego di items lessicali e grammar contents; l'apporto attivo e creativo durante le fasi di cooperative learning e creazione/organizzazione delle risorse.</p>
Data inizio prevista	01/09/2018
Data fine prevista	09/06/2019
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	TOPS22000X
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Communicative and Flipped IELTS for Art Helpers

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli



Modulo: Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Titolo: MusInclusive - Il Museo che Include

Dettagli modulo

Titolo modulo	MusInclusive - Il Museo che Include
Descrizione modulo	<p>In nome dell'idea di patrimonio accessibile e inclusivo, centrale nel progetto e annoverata tra le azioni prioritarie previste per il primo anno europeo del patrimonio culturale (sensibilizzare all'importanza del patrimonio culturale europeo concentrandosi in particolare sui bambini sull'utenza normalmente difficile da raggiungere), gli allievi realizzeranno una versione LIS e audiodescritta (in italiano e inglese) dei Royal Highlights (opere particolarmente rappresentative e adatte a kids/teens presenti nei Musei Reali, selezionate dagli allievi anche sulla base di indicazioni del personale museale specializzato).</p> <p>20 allievi appartenenti alle classi coinvolte delle tre scuole in rete saranno, pertanto formati su:</p> <ul style="list-style-type: none"> linguaggio dei segni; comunicazione aumentativa e alternativa; programmi basic di audiodescrizione. <p>Il modulo coinvolgerà trasversalmente le scuole coinvolte e sarà finalizzato alla realizzazione e condivisione via Padlet di video con commento Lis e audiodescrizione (in italiano e inglese) dei Royal Highlights selezionati. Il materiale verrà messo a disposizione delle scuole coinvolte nel progetto e degli enti che ne facciano richiesta.</p> <p>Saranno oggetto di valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> la capacità di tradurre in prassi operativa le nuove tecniche di comunicazione apprese; il potenziamento della capacità comunicativa tra pari e con l'utenza di riferimento (kids o teens); la partecipazione attiva e collaborativa nelle varie fasi del modulo.
Data inizio prevista	01/12/2017
Data fine prevista	31/12/2018
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	TOPS22000X
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MusInclusive - Il Museo che Include

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola GIORDANO BRUNO
(TOPS22000X)

	TOTALE					6.482,00 €
--	---------------	--	--	--	--	-------------------



Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Torino inquadra l'Arte Reale - Just Frame It	€ 110.194,00
TOTALE PROGETTO	€ 110.194,00

Avviso	4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico(Piano 996505)
Importo totale richiesto	€ 110.194,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	delibera 29 prot. n. 5706
Data Delibera collegio docenti	28/03/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	delibera 26 prot. n. 5968
Data Delibera consiglio d'istituto	05/05/2017
Data e ora inoltro	14/07/2017 15:15:33
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Idea Cultura</u>	€ 6.482,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Art Kit for Museums 1</u>	€ 6.482,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Creare e Comunicare il Museo 1- Kids</u>	€ 6.482,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Creare e Comunicare il Museo 2 - Teens</u>	€ 6.482,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Art Kit for Gardens 2</u>	€ 6.482,00	



10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Itinerario Reale</u>	€ 6.482,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: <u>Il Settecento 1</u>	€ 6.482,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: <u>Il Settecento 2</u>	€ 6.482,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: <u>Il Novecento di Riccardo Gualino a Torino</u>	€ 6.482,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>(Kidproof) English for Art and Communication</u>	€ 6.482,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>Storydoing Reale 1</u>	€ 6.482,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>(Teenproof) English for Art and Communication</u>	€ 6.482,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>Storydoing Reale 2</u>	€ 6.482,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>Gioca Reale 1</u>	€ 6.482,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>Gioca Reale 2</u>	€ 6.482,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>Communicative and Flipped IELTS for Art Helpers</u>	€ 6.482,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>MusInclusive - Il Museo che Include</u>	€ 6.482,00	
	Totale Progetto "Torino inquadra l'Arte Reale - Just Frame It"	€ 110.194,00	€ 120.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 110.194,00	