



Candidatura N. 1055105 0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	GUGLIELMO MARCONI
Codice meccanografico	PORI010006
Tipo istituto	IST PROF INDUSTRIA E ARTIGIANATO
Indirizzo	VIA GALCIANESE, 20
Provincia	PO
Comune	Prato
CAP	59100
Telefono	057427695
E-mail	PORI010006@istruzione.it
Sito web	www.marconiprato.edu.it
Numero alunni	858
Plessi	PORI010006 - GUGLIELMO MARCONI



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1055105 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza multilinguistica	Preparing for B1	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	Reaching B1	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	Preparing for B2	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	Reaching B2	€ 5.082,00
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Le macchine utensili CNC	€ 5.082,00
Competenza digitale	Modellazione 3D	€ 5.082,00
Competenza digitale	Animazione 3D	€ 5.082,00
Competenza digitale	Consapevolezza digitale	€ 5.082,00
Competenza digitale	Progettare la Realtà Immersiva	€ 5.082,00
Competenza digitale	Sviluppare la Realtà Immersiva	€ 5.082,00
Competenza imprenditoriale	Promuovere la Realtà Immersiva	€ 5.082,00
Competenza imprenditoriale	RIORIENTAMENTO E GESTIONE PASSERELLE	€ 5.082,00
Competenza imprenditoriale	ORIENTAMENTO IN ITINERE nel passaggio biennio-triennio	€ 5.082,00
Competenza imprenditoriale	ORIENTAMENTO POST DIPLOMA	€ 5.082,00
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	ATTIVITA' DI STUDIO ASSISTITO	€ 5.082,00
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	ATTIVITA' DI STUDIO ASSISTITO 2	€ 5.082,00
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	ATTIVITA' DI STUDIO ASSISTITO 3	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 86.394,00



Articolazione della candidatura

10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: Estate Insieme al Marconi

Progetto: Estate Insieme al Marconi	
Descrizione progetto	<p>La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2020-2021 e 2021-2022, in particolare durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate al potenziamento degli apprendimenti e delle competenze chiave, in conformità alla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea 22 maggio 2018.</p> <p>La progettazione e la realizzazione dei percorsi didattici e formativi sono ispirate all'utilizzo di metodologie didattiche innovative, che valorizzano l'apprendimento attivo e cooperativo, con particolare attenzione anche al benessere personale e alle relazioni. Le azioni promuovono il protagonismo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti, delle adulte e degli adulti, in situazioni esperienziali.</p> <p>I moduli didattici sono svolti in setting di aula flessibili e modulari oppure in contesti di tipo esperienziale o immersivo, anche all'aperto, nel rispetto delle norme sulle misure di sicurezza Covid vigenti, in sinergia con le realtà istituzionali, culturali, sociali, economiche del territorio.</p> <p>I percorsi di formazione sono volti a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rafforzare le competenze chiave per l'apprendimento permanente, in particolare potenziando i livelli di base; - Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio con metodologie innovative, proattive e stimolanti; - Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente.



Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Preparing for B1	€ 5.082,00
Reaching B1	€ 5.082,00
Preparing for B2	€ 5.082,00
Reaching B2	€ 5.082,00
Le macchine utensili CNC	€ 5.082,00
Modellazione 3D	€ 5.082,00
Animazione 3D	€ 5.082,00
Consapevolezza digitale	€ 5.082,00
Progettare la Realtà Immersiva	€ 5.082,00
Sviluppare la Realtà Immersiva	€ 5.082,00
Promuovere la Realtà Immersiva	€ 5.082,00
RIORIENTAMENTO E GESTIONE PASSERELLE	€ 5.082,00
ORIENTAMENTO IN ITINERE nel passaggio biennio-triennio	€ 5.082,00
ORIENTAMENTO POST DIPLOMA	€ 5.082,00
ATTIVITA' DI STUDIO ASSISTITO	€ 5.082,00
ATTIVITA' DI STUDIO ASSISTITO 2	€ 5.082,00
ATTIVITA' DI STUDIO ASSISTITO 3	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 86.394,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza multilinguistica
Titolo: Preparing for B1

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Preparing for B1



Descrizione modulo	<p>Il modulo vuole veicolare ai allievi attraverso le attività laboratoriali, i role-Play e la simulazione le competenze in lingua inglese per renderli capaci di esprimere i propri desideri, gusti e preferenze oltre a rivolgere inviti e avanzare richieste e proposte. Il modulo approfondirà le competenze linguistiche per offrire consigli e esprimere le proprie intenzioni e progetti per il futuro, le proprie incertezze oltre che la capacità di esprimere le azioni fatte e non fatte.</p> <p>Ulteriore traguardo è la capacità di scambiare le proprie opinioni e pareri nella conversazione di gruppo, oltre che la capacità di espressione delle proprie abitudini. Il lessico dei moduli viene ovviamente ricondotto alle materie curriculari, erogando un vero e proprio modulo propedeutico di preparazione al CLIL.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le strutture grammaticali e sintattiche in modo adeguato alla formulazione disinvolta di comunicazioni in lingua parlata e scritta. - Conoscere il lessico, sintassi e forme idiomatiche per acquisire al miglior livello la capacità di comunicare e di approfondire in proprio tematiche di interesse. - Conoscere le forme linguistiche e sintattiche al fine di acquisire competenze metalinguistiche ed approfondire contesti culturali altri. - Essere in grado di comprendere e formulare comunicazioni approfondite circa argomenti di varia natura inerenti la vita quotidiana e le attività lavorative.
Data inizio prevista	20/09/2021
Data fine prevista	18/12/2021
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	PORI010006
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Preparing for B1

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza multilinguistica
Titolo: Reaching B1

Dettagli modulo

Titolo modulo	Reaching B1
----------------------	-------------



Descrizione modulo	<p>Il modulo vuole veicolare ai allievi attraverso le attività laboratoriali, i role-Play e la simulazione le competenze in lingua inglese per renderli capaci di formulare in maniera disinvolta comunicazioni in lingua parlata e scritta. Il corso è progettato anche per trasferire il lessico, la sintassi e le forme idiomatiche per acquisire al miglior livello la capacità di comunicare e di approfondire in proprio tematiche di interesse. Inoltre alla fine del percorso i allievi sono in grado di comprendere e formulare comunicazioni approfondite circa argomenti di varia natura inerenti la vita quotidiana e le attività lavorative.</p> <p>Il lessico dei moduli viene ovviamente ricondotto alle materie curriculari, erogando un vero e proprio modulo propedeutico di preparazione al CLIL.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Essere in grado di svincolare se stesso dalle forme sintattico grammaticali della propria madrelingua per poter formulare convincenti e naturali conversazioni in contesti - Conoscere l'analisi, le modalità di comprensione e di formulazione di conversazioni per intrattenere rapporti ed approfondire interessi nell'ambito della vita sociale e lavorativa. - Conoscere le forme linguistiche e sintattiche al fine di acquisire competenze metalinguistiche ed approfondire contesti culturali altri. - Essere in grado di comprendere e formulare comunicazioni approfondite circa argomenti di varia natura inerenti la vita quotidiana e le attività lavorative. - Promuovere e consolidare la padronanza nell'uso del linguaggio comune attraverso l'ascoltare, il parlare, il leggere e lo scrivere
Data inizio prevista	10/01/2022
Data fine prevista	28/05/2022
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	PORI010006
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Reaching B1

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza multilinguistica
Titolo: Preparing for B2

Dettagli modulo



Titolo modulo	Preparing for B2
Descrizione modulo	<p>Il modulo vuole veicolare ai allievi attraverso le attività laboratoriali, i role-Play e la simulazione le competenze in lingua inglese per renderli capaci di svincolare se stessi dalle forme sintattico grammaticali della propria madrelingua per poter formulare convincenti e naturali conversazioni in ogni contesto.</p> <p>Alla fine dei moduli i discenti conosceranno in modo approfondito le forme linguistiche e sintattiche al fine di acquisire competenze metalinguistiche ed approfondire contesti culturali altrui.</p> <p>Il lessico dei moduli viene ovviamente ricondotto alle materie curriculari, erogando un vero e proprio modulo propedeutico di preparazione al CLIL.</p> <p>Obiettivi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere il lessico, gli idioms e la sintassi in modo da poter comunicare agevolmente il proprio pensiero in forma sia orale che scritta 2. conoscere le strutture grammaticali in modo abbastanza sicuro 3. saper comprendere e partecipare a conversazioni quotidiane e specifiche 4. acquisire competenze metalinguistiche al fine di comprendere l'altro da sé 5. essere in grado di mettere a confronto contesti socio-culturali di altri paesi
Data inizio prevista	20/09/2021
Data fine prevista	18/12/2021
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	PORI010006
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Preparing for B2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza multilinguistica
Titolo: Reaching B2

Dettagli modulo

--	--



Titolo modulo	Reaching B2
Descrizione modulo	<p>Il modulo vuole veicolare ai allievi attraverso le attività laboratoriali, i role-Play e la simulazione le competenze in lingua inglese per renderli capaci di raggiungere la maggior parte degli obiettivi e di esprimersi su svariati argomenti. Il corso inoltre punta ad aumentare il vocabolario degli allievi e le competenze grammaticali e sintattiche, così da mettere in condizione gli stessi di formare frasi complesse ed esprimere i propri pensieri e le proprie opinioni sia in contesti comunicativi che riproduttivi. Gli argomenti trattati durante le attività laboratoriali sono relativi alle materie curriculari, erogando un vero e proprio modulo propedeutico di preparazione al CLIL.</p> <p>Obiettivi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere il lessico, gli idioms e la sintassi in modo da poter comunicare agevolmente il proprio pensiero in forma sia orale che scritta 2. conoscere le strutture grammaticali in modo abbastanza sicuro 3. saper comprendere e partecipare a conversazioni quotidiane e specifiche 4. acquisire competenze metalinguistiche al fine di comprendere l'altro da sé 5. essere in grado di mettere a confronto contesti socio-culturali di altri paesi
Data inizio prevista	10/01/2022
Data fine prevista	28/05/2022
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	PORI010006
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Reaching B2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)

Titolo: Le macchine utensili CNC

Dettagli modulo

Titolo modulo	Le macchine utensili CNC
----------------------	--------------------------



Descrizione modulo	<p>L'avanzamento tecnologico è inarrestabile. Nel settore meccanico il sempre maggior utilizzo di macchine utensili a controllo numerico necessita di creare all'uscita della scuola operatori che le sappiano usare con dimestichezza.</p> <p>Il nostro Istituto si sta dotando di un laboratorio CNC – "Computer Numerical Control" con macchine utensili all'avanguardia. Obiettivo del corso è approfondire la conoscenza degli strumenti attraverso lo studio delle fasi di lavorazione, e le peculiarità di ciascuna macchina utensile.</p> <p>Nel modulo si approfondirà l'utilizzo dei linguaggi di programmazione ISO e dei software CAM con i quali si gestirà le macchina direttamente in laboratorio, utilizzando anche le funzione di programmazione e gestione avanzate.</p> <p>Obiettivo del modulo, e di trasferire ai ragazzi, ed ai docenti che vorranno presenziare, le competenze necessarie ad utilizzare le macchine CNC al massimo delle loro capacità e possibilità.</p>
Data inizio prevista	18/10/2021
Data fine prevista	21/05/2022
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	PORI010006
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Le macchine utensili CNC

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza digitale
Titolo: Modellazione 3D

Dettagli modulo

Titolo modulo	Modellazione 3D
----------------------	-----------------



Descrizione modulo	<p>Nel modulo si affronta l'uso di materiali e luci per interni ed esterni, il passaggio dal 2d al 3d, le modalità per interfacciare il 3D con gli altri software di disegno assistito, per poter realizzare una presentazione finale di alto impatto visivo. Si insegna l'utilizzo dei programmi di modellazione 3D nell'ambito del design e dell'animazione, partendo dall'interfaccia grafica e imparando fin da subito a modellare gli oggetti direttamente in ambiente 3d. Si affrontano i metodi di inquadratura del modello, l'uso delle Cineprese per la creazione di viste prospettiche, ci si addentra leggermente nel mondo della fotografia, parlando di quegli accorgimenti quali inquadrature, tipi di focali, campi visivi, posizione dei soggetti. Si passa, poi, allo studio e all'applicazione dei materiali; partendo dall'utilizzo dei materiali di libreria già pronti si arriva a vedere come creare in proprio materiali personalizzati, sfruttando texture e mappe procedurali e come regolarne i parametri per creare soluzioni fotorealistiche.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Rafforzare le competenze digitali e sviluppare la creatività degli studenti facendogli acquisire le competenze informatiche applicate alla animazione 3D. -Promuovere lo sviluppo e la consapevolezza dei processi inerenti il problem posing e il problem solving all'interno di contesti significativi che favoriscano l'esplorazione dei saperi, la condivisione, la collaborazione, la creatività. -Avvicinare gradualmente gli alunni all'universo 3D e offrire occasioni concrete per allenare spirito di iniziativa, perseveranza e strategie per affrontare l'errore Inserire la dimensione scolastica all'interno della società contemporanea e fornire competenze spendibili nella vita presente e futura.
Data inizio prevista	20/09/2021
Data fine prevista	18/12/2021
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PORI010006
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Modellazione 3D

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza digitale
Titolo: Animazione 3D

Dettagli modulo



Titolo modulo	Animazione 3D
Descrizione modulo	<p>Il 3D, tecnica d'animazione tridimensionale, che ha oltrepassato i suoi consueti ambiti d'utilizzo, quali la produzione televisiva e cinematografica, e ha trovato ampi consensi in quei settori professionali in cui l'output in 3d, è diventato il requisito indispensabile per una buona progettazione.</p> <p>Utilizzando modelli con un materiale neutro, gli allievi acquisiranno le competenze necessarie a gestire correttamente l'illuminazione globale per scene di esterni e di interni usando le funzionalità dei motori di rendering. Dopo aver imparato ad usare i sistemi di illuminazione si passa allo studio e all'applicazione dei materiali; partendo dall'utilizzo dei materiali di libreria già pronti si arriva a vedere come creare in proprio materiali personalizzati, sfruttando texture e mappe procedurali e come regolarne i parametri per creare soluzioni fotorealistiche.</p> <p>Nell'ultima parte si parla anche di animazione, di come animare cineprese e oggetti per creare video degli ambienti presentati e quindi rafforzare maggiormente la presentazione dei progetti.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Rafforzare le competenze digitali e sviluppare la creatività degli studenti facendogli acquisire le competenze informatiche applicate alla animazione 3D. -Promuovere lo sviluppo e la consapevolezza dei processi inerenti il problem posing e il problem solving all'interno di contesti significativi che favoriscano l'esplorazione dei saperi, la condivisione, la collaborazione, la creatività. -Avvicinare gradualmente gli alunni all'universo 3D e offrire occasioni concrete per allenare spirito di iniziativa, perseveranza e strategie per affrontare l'errore Inserire la dimensione scolastica all'interno della società contemporanea e fornire competenze spendibili nella vita presente e futura.
Data inizio prevista	10/01/2022
Data fine prevista	28/05/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PORI010006
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Animazione 3D

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli



Modulo: Competenza digitale
Titolo: Consapevolezza digitale

Dettagli modulo

Titolo modulo	Consapevolezza digitale
Descrizione modulo	<p>Il forte utilizzo dei potentissimi strumenti e contenuti messi a disposizione dal web impongono di fornire ai allievi quell'educazione necessaria ad un uso consapevole ed in sicurezza della Rete e dei Social Network secondo i Principi di Legalità, di Libertà di Espressione e Cittadinanza attiva che sempre più spesso passeranno attraverso l'utilizzo di nuove Tecnologie e dei New Media rendendo così i nostri allievi cittadini a pieno titolo del nuovo millennio.</p> <p>Il presente progetto ha quindi l'obiettivo di sviluppare e potenziare l'innovazione didattica per abbattere l'isolamento delle classi rispetto al mondo esterno attraverso l'ambito scientifico, tecnologico e letterario per favorire un arricchimento in termini di codici comunicativi e creare un ambiente di apprendimento inclusivo. Il modulo prevederà un percorso formativo basato sui seguenti argomenti: I contenuti di internet e la loro fruibilità, la posta elettronica, i blog, i social network, i giochi, le app, etc.. Le regole per Navigazione consapevole e sicura. La netiquette e i comportamenti virtuosi. Ricerca e uso consapevole dell'informazione, la verifica delle fonti e il senso critico. La Web Reputation.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire le competenze per essere fruitori attivi e consapevoli delle piattaforme digitali, conoscendo i rischi attivi e passivi presenti on-line, la "Netiquette" ed ponendo attenzione alla verifica delle fonti. • Potenziare le capacità di ascolto, di comprensione e di comunicazione orale e scritta.
Data inizio prevista	20/09/2021
Data fine prevista	28/05/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PORI010006
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Consapevolezza digitale

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza digitale



Titolo: Progettare la Realtà Immersiva

Dettagli modulo

Titolo modulo	Progettare la Realtà Immersiva
Descrizione modulo	<p>Il modulo, in ottica PCTO, vuole trasferire le tecniche necessarie alla preparazione e l'acquisizione dei materiali per la Realtà Immersiva e Aumentata. Il modulo prevede l'acquisizione degli elementi da modellare rilevati con tecnica di fotogrammetria con drone o camera gimbal. Si lavorerà sull'acquisizione fotografica con riferimenti utili alla modellazione con misurazioni e texture. Inoltre si affronterà la creazione di immagini (reference) per la modellazione degli oggetti e/o l'ambiente da ricostruire.</p> <p>Obiettivo del modulo è di trasferire ai allievi le capacità di pensare e progettare materiali di realtà immersiva, dando loro anche la visione imprenditoriale e lavorativa dell'attività innovativa di sviluppo di impresa.</p> <p>L'esperienza di progettazione, acquisizione e modellazione dei materiali, affiancati e supportati da esperti specializzati, permetterà di trasferire ai allievi i metodi di modellazione e la logica sottostante. Obiettivo del progetto è anche promuovere l'interdisciplinarietà dello strumento informatico</p> <p>Il modulo, punta a sviluppare le seguenti competenze, nello specifico:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Imparare a progettare - Collaborare in modo attivo - Individuare e saper risolvere in modo autonomo i problemi - Individuare collegamenti e relazioni - Conseguire una competenza digitale - Avere spirito di iniziativa ed imprenditorialità - Comunicare in maniera efficace
Data inizio prevista	20/09/2021
Data fine prevista	28/05/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PORI010006
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Progettare la Realtà Immersiva

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli



Modulo: Competenza digitale
Titolo: Sviluppare la Realtà Immersiva

Dettagli modulo

Titolo modulo	Sviluppare la Realtà Immersiva
Descrizione modulo	<p>Il modulo, in ottica PCTO, vuole trasferire le competenze ai allievi per sviluppare un progetto 3d adatto alla visualizzazione di un ambiente Open Word visionabile in prima e/o 3a Persona anche in VR con visore appositi.</p> <p>All'interno del progetto si affronterà anche l'acquisizione audio, il doppiaggio e l'acquisizione di movimenti con tuta motion capture.</p> <p>Obiettivo del modulo è di trasferire ai allievi le capacità di creare un progetto in realtà immersiva, dando loro anche la visione imprenditoriale e lavorativa dei nuovi paradigmi di comunicazione di impresa.</p> <p>L'esperienza di assemblaggio, rendering e modellazione tridimensionale, oltre allo sviluppo di prodotti complessi, affiancati e supportati da esperti specializzati, permetterà di trasferire ai allievi la logica dei nuovi sistemi di promozione. Obiettivo del progetto è anche promuovere l'interdisciplinarietà dello strumento informatico.</p> <p>Il modulo, punta a sviluppare le seguenti competenze, nello specifico:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Imparare a progettare - Collaborare in modo attivo - Individuare e saper risolvere in modo autonomo i problemi - Individuare collegamenti e relazioni - Conseguire una competenza digitale - Avere spirito di iniziativa ed imprenditorialità - Comunicare in maniera efficace
Data inizio prevista	20/09/2021
Data fine prevista	28/05/2022
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PORI010006
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Sviluppare la Realtà Immersiva

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €



Elenco dei moduli

Modulo: Competenza imprenditoriale

Titolo: Promuovere la Realtà Immersiva

Dettagli modulo

Titolo modulo	Promuovere la Realtà Immersiva
Descrizione modulo	<p>Il modulo, in ottica PCTO, vuole trasferire le competenze ai allievi per proporre alle aziende le soluzioni della Realtà Immersiva e aumentata in ottica di comunicazione e promozione.</p> <p>Con attività diretta ad alcune aziende verranno veicolate le competenze per capire le esigenze del cliente e sviluppare storyboard da valutare con la committenza, che serviranno poi da guida al materiale da produrre. I allievi, partendo dalla specifica attività aziendale sapranno creare immagini da utilizzare come reference per la creazione di modelli, e ambienti.</p> <p>Inoltre pianificheranno e creeranno i testi dei messaggi promozionali, da usare nei doppiaggi e nelle voci fuori campo.</p> <p>Tutte le fasi del progetto dovranno essere seguite dal team che gestirà i tempi di realizzazione degli oggetti e pianificherà i lavori da svolgere in tema di modellazione e assemblaggio</p> <p>Obiettivo del modulo è di trasferire ai allievi le capacità di promuovere un attività di promozione innovativa, sensibilizzando le aziende alla realtà immersiva, mettendo in pratica una Start-up innovativa sui nuovi paradigmi di comunicazione di impresa.</p> <p>L'esperienza di contatto con le aziende e di comprensione e contestualizzazione delle esigenze, il coordinamento del progetto, anche con i partecipanti dei moduli relativi alle altre due fasi di progetto, permetterà di trasferire ai allievi la logica di un attività imprenditoriale, del Team Work e della delega lavorativa.</p> <p>Il modulo, punta a sviluppare le seguenti competenze, nello specifico:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper lavorare in gruppo; - Applicare tecniche di problem solving; - Collaborare in modo attivo - Individuare collegamenti e relazioni - Avere spirito di iniziativa ed imprenditorialità - Comunicare in maniera efficace
Data inizio prevista	20/09/2021
Data fine prevista	28/05/2022
Tipo Modulo	Competenza imprenditoriale
Sedi dove è previsto il modulo	PORI010006
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Promuovere la Realtà Immersiva

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €



Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza imprenditoriale

Titolo: RIORIENTAMENTO E GESTIONE PASSERELLE

Dettagli modulo

Titolo modulo	RIORIENTAMENTO E GESTIONE PASSERELLE
Descrizione modulo	<p>Il progetto si prefissa come obiettivo quello di fornire un reale iter di orientamento agli alunni per combattere la dispersione scolastica e garantire agli stessi un passaggio guidato verso i corsi esterni professionalizzanti. Per questo motivo il monitoraggio e la valutazione globale sul singolo studente, volta ad individuare le aree di difficoltà ma anche le aree dove lo studente si mostra maggiormente predisposto e capace, sono di fondamentale importanza per l'attivazione del progetto.</p> <p>Avranno pertanto un ruolo fondamentale nel percorso di orientamento:</p> <p>I Consigli di Classe che dovranno monitorare, controllare e valutare la situazione di ogni alunno in difficoltà per individuare infine i possibili destinatari del progetto</p> <p>Il Coordinatore di classe che dovrà interfacciarsi con i referenti del progetto, comunicare gli studenti che sono stati individuati dal CdC e valutare con essi la fattibilità del progetto stesso. Successivamente, in accordo e presenza della dirigenza, dovrà convocare e incontrare i genitori degli alunni interessati per presentare loro il progetto.</p> <p>I referenti interni che seguiranno il progetto e che gestiranno operativamente il passaggio dello studente dal percorso curricolare al percorso professionalizzante esterno.</p> <p>Destinatari: gli alunni il cui percorso scolastico risulti estremamente difficoltoso e a rischio abbandono. Saranno pertanto oggetto di valutazione, formazione e orientamento i seguenti target di studenti in difficoltà: Studenti che non abbiano compiuto i sedici anni di età da indirizzare a percorsi formativi Fil della durata di tre anni Studenti che abbiano compiuto i sedici anni di età o abbiano espletato i dieci anni di istruzione obbligatoria da indirizzare a percorsi formativi Fil della durata di due anni.</p>
Data inizio prevista	08/11/2021
Data fine prevista	28/05/2022
Tipo Modulo	Competenza imprenditoriale
Sedi dove è previsto il modulo	PORI010006
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: RIORIENTAMENTO E GESTIONE PASSERELLE

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
------------	---------------	------------------	-----------------	----------	--------------	--------------



Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza imprenditoriale

Titolo: ORIENTAMENTO IN ITINERE nel passaggio biennio-triennio

Dettagli modulo

Titolo modulo	ORIENTAMENTO IN ITINERE nel passaggio biennio-triennio
Descrizione modulo	<p>L'orientamento scolastico ha il compito di aiutare lo studente e la sua famiglia ad affrontare un processo decisionale per giungere ad una scelta coerente con il progetto personale di vita.</p> <p>Si utilizza la valenza orientativa delle discipline per lo sviluppo di competenze di base necessarie agli studenti per gestire consapevolmente la propria esperienza formativa e futura lavorativa, ma anche per riorientarli negli eventuali cambiamenti di indirizzo o di scuola o verso altri corsi professionalizzanti.</p> <p>Per lo studente con particolari difficoltà di tipo sociale o culturale e con disagio negli apprendimenti, tale scelta pone problematiche più complesse, da affrontare precocemente, con particolare attenzione a caratteristiche e potenzialità individuali.</p> <p>Il progetto di orientamento si colloca in questa prospettiva e in considerazione del fatto che la maggior parte di questi alunni scelgono gli Istituti Professionali ritenendoli gli unici alla loro portata, senza effettivamente stabilire se il processo formativo previsto può essere coerente con le proprie attitudini o inclinazioni.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Potenziare negli studenti la capacità di scelta consapevole e di flessibilità formativa rispetto alle richieste del mondo del lavoro; -Valorizzare la dimensione europea dell'educazione (progetto lingua, scambi culturali ecc..) e la comunicazione interculturale; -Mettere a fuoco le capacità individuali per confermare la scelta del percorso scolastico o scegliere un diverso percorso; -Dare a ciascuno l'uguaglianza delle opportunità; -Sviluppare la capacità espressiva e rafforzare autostima e motivazione evidenziando interessi ed attitudini attraverso l'esperienza dei vari percorsi educativi; -Sostenere gli alunni in difficoltà; -Prevenire gli insuccessi scolastici e compensare gli svantaggi.
Data inizio prevista	10/01/2022
Data fine prevista	28/05/2022
Tipo Modulo	Competenza imprenditoriale
Sedi dove è previsto il modulo	PORI010006
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ORIENTAMENTO IN ITINERE nel passaggio biennio-triennio

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza imprenditoriale

Titolo: ORIENTAMENTO POST DIPLOMA

Dettagli modulo

Titolo modulo	ORIENTAMENTO POST DIPLOMA
Descrizione modulo	<p>L'orientamento assume un posto di assoluto rilievo nella progettazione educativa dell'Istituto.</p> <p>Gli studenti hanno scarsa consapevolezza delle proprie potenzialità ed attitudini, dell'offerta formativa complessiva del sistema istruzione, delle prospettive di sviluppo economico e delle nuove professionalità richieste dal mercato del lavoro.</p> <p>Se si incontrano e si intrecciano i saperi quotidiani, i saperi formali e i saperi didattici, la scuola può diventare il luogo della consapevolezza, il luogo in cui si impara a pensare, in cui l'apprendimento spontaneo si incontra con l'apprendimento dei vincoli delle discipline che possono fornire gli strumenti, le competenze culturali durature, in grado di sorreggere e rendere autonome le persone.</p> <p>OBIETTIVI GENERALI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rendere il Consiglio di Classe un vero e proprio laboratorio, di indirizzo e gestione delle attività - Intensificare le azioni di orientamento nell'intero curriculum - Superare la separazione dei 'saperi' e dei programmi nella scuola e tra scuola e università, ponendo al centro della progettazione didattica l'orientamento, con il concorso di una serie diversificata di soggetti: docenti universitari, docenti interni, soggetti esterni competenti (Enti locali, mondo dell'impresa). <p>OBIETTIVI SPECIFICI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare negli alunni la capacità di effettuare scelte consapevoli; - Approfondire il curriculum scolastico ampliando aspetti specifici; - Far acquisire capacità di autovalutazione tesa a riconoscere le proprie competenze tecnico-professionali e di socializzazione.
Data inizio prevista	07/02/2022
Data fine prevista	28/05/2022
Tipo Modulo	Competenza imprenditoriale
Sedi dove è previsto il modulo	PORI010006



Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ORIENTAMENTO POST DIPLOMA

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Titolo: ATTIVITA' DI STUDIO ASSISTITO

Dettagli modulo

Titolo modulo	ATTIVITA' DI STUDIO ASSISTITO
Descrizione modulo	<p>Il progetto denominato "Attività di studio assistito" ha come obiettivi la prevenzione dell'insuccesso scolastico e della dispersione, il potenziamento delle abilità di studio degli studenti in difficoltà e favorire il benessere emotivo dei ragazzi nei confronti dell'ambiente scolastico e del proprio percorso formativo.</p> <p>Nel corso del primo trimestre i Consigli di Classe dovranno individuare gli alunni in difficoltà e, tramite il coordinatore, indirizzarli verso le attività di studio assistito che saranno tenute, in fascia pomeridiana e presso i locali dell'Istituto, da insegnanti della scuola e da giovani neolaureati o laureandi dell'Associazione culturale "Polis".</p> <p>Le attività di studio assistito saranno pertanto rivolte a piccoli gruppi di studenti che nel corso del primo periodo didattico risconteranno difficoltà negli apprendimenti e riporteranno risultati scolastici non soddisfacenti, senza però escludere coloro che presentassero personale richiesta di essere aiutati in alcune materie specifiche. Le attività riguarderanno le seguenti materie: Matematica, Fisica, Inglese, Tedesco, Discipline meccaniche ed elettroniche del triennio.</p>
Data inizio prevista	10/01/2022
Data fine prevista	28/05/2022
Tipo Modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Sedi dove è previsto il modulo	PORI010006
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ATTIVITA' DI STUDIO ASSISTITO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Titolo: ATTIVITA' DI STUDIO ASSISTITO 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	ATTIVITA' DI STUDIO ASSISTITO 2
Descrizione modulo	<p>Il progetto denominato "Attività di studio assistito" ha come obiettivi la prevenzione dell'insuccesso scolastico e della dispersione, il potenziamento delle abilità di studio degli studenti in difficoltà e favorire il benessere emotivo dei ragazzi nei confronti dell'ambiente scolastico e del proprio percorso formativo.</p> <p>Nel corso del primo trimestre i Consigli di Classe dovranno individuare gli alunni in difficoltà e, tramite il coordinatore, indirizzarli verso le attività di studio assistito che saranno tenute, in fascia pomeridiana e presso i locali dell'Istituto, da insegnanti della scuola e da giovani neolaureati o laureandi dell'Associazione culturale "Polis".</p> <p>Le attività di studio assistito saranno pertanto rivolte a piccoli gruppi di studenti che nel corso del primo periodo didattico riscontreranno difficoltà negli apprendimenti e riporteranno risultati scolastici non soddisfacenti, senza però escludere coloro che presentassero personale richiesta di essere aiutati in alcune materie specifiche. Le attività riguarderanno le seguenti materie: Matematica, Fisica, Inglese, Tedesco, Discipline meccaniche ed elettroniche del triennio.</p>
Data inizio prevista	20/09/2021
Data fine prevista	18/12/2021
Tipo Modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Sedi dove è previsto il modulo	PORI010006
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ATTIVITA' DI STUDIO ASSISTITO 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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Titolo: ATTIVITA' DI STUDIO ASSISTITO 3

Dettagli modulo

Titolo modulo	ATTIVITA' DI STUDIO ASSISTITO 3
Descrizione modulo	<p>Il progetto denominato "Attività di studio assistito" ha come obiettivi la prevenzione dell'insuccesso scolastico e della dispersione, il potenziamento delle abilità di studio degli studenti in difficoltà e favorire il benessere emotivo dei ragazzi nei confronti dell'ambiente scolastico e del proprio percorso formativo.</p> <p>Nel corso del primo trimestre i Consigli di Classe dovranno individuare gli alunni in difficoltà e, tramite il coordinatore, indirizzarli verso le attività di studio assistito che saranno tenute, in fascia pomeridiana e presso i locali dell'Istituto, da insegnanti della scuola e da giovani neolaureati o laureandi dell'Associazione culturale "Polis".</p> <p>Le attività di studio assistito saranno pertanto rivolte a piccoli gruppi di studenti che nel corso del primo periodo didattico risconteranno difficoltà negli apprendimenti e riporteranno risultati scolastici non soddisfacenti, senza però escludere coloro che presentassero personale richiesta di essere aiutati in alcune materie specifiche. Le attività riguarderanno le seguenti materie: Matematica, Fisica, Inglese, Tedesco, Discipline meccaniche ed elettroniche del triennio.</p>
Data inizio prevista	10/01/2022
Data fine prevista	28/05/2022
Tipo Modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Sedi dove è previsto il modulo	PORI010006
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ATTIVITA' DI STUDIO ASSISTITO 3

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €



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 GUGLIELMO MARCONI
(PORI010006)

	TOTALE					5.082,00 €
--	---------------	--	--	--	--	-------------------



Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Estate Insieme al Marconi	€ 86.394,00
TOTALE PROGETTO	€ 86.394,00

Avviso	0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità (Piano 1055105)
Importo totale richiesto	€ 86.394,00
Massimale avviso	€ 100.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	
Data Delibera collegio docenti	-
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	
Data Delibera consiglio d'istituto	-
Data e ora inoltro	20/05/2021 12:41:50
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo/rendiconto 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
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Preparing for B1</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Reaching B1</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Preparing for B2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>Reaching B2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM): <u>Le macchine utensili CNC</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Modellazione 3D</u>	€ 5.082,00	



10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Animazione 3D</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Consapevolezza digitale</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Progettare la Realtà Immersiva</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Sviluppare la Realtà Immersiva</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza imprenditoriale: <u>Promuovere la Realtà Immersiva</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza imprenditoriale: <u>RIORIENTAMENTO E GESTIONE PASSERELLE</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza imprenditoriale: <u>ORIENTAMENTO IN ITINERE nel passaggio biennio-triennio</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza imprenditoriale: <u>ORIENTAMENTO POST DIPLOMA</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: <u>ATTIVITA' DI STUDIO ASSISTITO</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: <u>ATTIVITA' DI STUDIO ASSISTITO 2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: <u>ATTIVITA' DI STUDIO ASSISTITO 3</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Estate Insieme al Marconi"	€ 86.394,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 86.394,00	€ 100.000,00