



ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE “Guido Donegani” – Crotone

Settore Tecnologico: Chimica, Materiali e Biotecnologie - Elettronica ed Elettrotecnica - Informatica e Telecomunicazioni

Via Tito Minniti, 25 – Tel. 0962 21131 – Fax 0962 935551

Sito web www.guidodonegani.edu.it E-Mail: krtf02000t@istruzione.it C.F. 91050460798

prot. AOOITIGD

Crotone, 07.04.2022

Avviso prot. 9707 del 27.04.2021 – Realizzazione dei percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze e per l'apprendimento della socializzazione delle studentesse e degli studenti nell'emergenza COVID-19 (Apprendimento e Socialità) Programma Operativo Nazionale (PON E POC)

“Per la scuola – Competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020 Asse I – Istruzione – Obiettivi specifici 10.2.2A Competenze di base

Codice Identificativo Progetto: 10.2.2A-FSEPON-CL-2021-20

TITOLO PROGETTO: AVANGUARDIE DONEG@NI

CUP: F19J21003490006

Studenti

Famiglie

Registro elettronico

Sito web

AVVISO SELEZIONE CORSISTI

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO l'avviso Avviso prot. 9707 del 27.04.2021 – Realizzazione dei percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze e per l'apprendimento della socializzazione delle studentesse e degli studenti nell'emergenza COVID-19 (Apprendimento e Socialità) Programma Operativo Nazionale (PON E POC) “Per la scuola – Competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020 Asse I – Istruzione – Obiettivi specifici 10.2.2A Competenze di base

VISTA la candidatura n°1049313 presentata da questo Istituto;

VISTA la nota ministeriale prot. AOODGEFID/17647 del 07.06.2021 di autorizzazione del progetto;

VISTO il decreto dirigenziale di assunzione in bilancio del finanziamento pari a € 99.955,50;

VISTO il D. Lgs 165/2001 e ss.mm.;

ATTESA la necessità di individuare gli alunni beneficiari dell'intervento

RENDE NOTO

alla popolazione scolastica che sono aperte le iscrizioni ai seguenti moduli

COMPETENZA	TITOLO MODULO	ORE	OBIETTIVI
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	POT ITA 1	30	L'apprendimento mnemonico di regole, tipico dell'insegnamento della grammatica tradizionale e normativa, può essere superato a favore di pratiche in classe di riflessione e confronto sul meccanismo di funzionamento della lingua. L'attività didattica prevede l'adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della “grammatica valenziale” e lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l'apprendimento dinamico e stimolante.
	POT ITA 2	30	Il laboratorio intende favorire lo studio della letteratura e dei classici con approccio trasversale per generi letterari e temi, a partire da quelli più vicini al mondo emozionale degli studenti. Lo sviluppo delle competenze letterarie nello studente costituisce una riappropriazione del testo letterario, esercizio di riscrittura fino alla rielaborazione multimediale. Il laboratorio si concentra sull'evoluzione della scrittura in ambiente digitale, che consente la scrittura collaborativa, l'organizzazione di gruppi di lettura, anche in digitale, l'utilizzo dei social media in chiave di scambio di contenuti letterari, anche con la creazione da parte degli alunni di podcast e blog condivisi.
	LAB SCRITTURA	30	Il laboratorio intende favorire lo studio della letteratura e dei classici con approccio trasversale per generi letterari e temi, a partire da quelli più vicini al mondo emozionale degli studenti. Lo sviluppo delle competenze letterarie nello studente costituisce una riappropriazione del testo letterario, esercizio di riscrittura fino alla rielaborazione multimediale. Il laboratorio si concentra sull'evoluzione della scrittura in ambiente digitale, che consente la scrittura collaborativa, l'organizzazione di gruppi di lettura, anche in digitale, l'utilizzo dei social media in chiave di scambio di contenuti letterari, anche con la creazione da parte degli alunni di podcast e blog condivisi.
	LAB LETTURA	30	Lo stile e le regole di discussione devono essere basati sul rispetto e sull'accoglienza dei reciproci punti di vista. Nel laboratorio, la discussione nei gruppi di lettura viene guidata da un moderatore che svolge una funzione essenzialmente metodologica e fornisce al gruppo spunti e strumenti utili per la discussione, vigila sul rispetto delle regole che il gruppo

KRTF02000T - A37B29F - REGISTRO PROTOCOLLO - 0001842 - 07/04/2022 - IV.2 - U

			autonomamente si è dato. Le attività dei gruppi di lettura saranno svolte all'interno della biblioteca "che sono il luogo fisico in cui abitano i libri" o in spazi appositamente predisposti con disponibilità di testi o all'aria aperta.
COMPETENZA IN STEM	POT MATH 1	30	Il percorso di apprendimento più efficace, che sarà utilizzato per il potenziamento, non è di carattere deduttivo, dalla legge all'esemplificazione, ma induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico. Il laboratorio si caratterizza come spazio fisico e mentale, con l'utilizzo del problem posing, del problem solving, della modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. Lo studente è al centro di questo percorso induttivo, raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; saranno, quindi, fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento formativo per lo studente.
	POT MATH 2	30	Le STEM vanno nella direzione di un approccio integrato alle discipline di ambito scientifico. Nel laboratorio si offre agli alunni il confronto con l'oggetto di studio (un problema reale o un fenomeno riprodotto in laboratorio), si pongono delle domande significative, si formulano e confrontano delle ipotesi, le si verificano attraverso esperimenti da loro progettati e se ne discutono i risultati con i propri compagni e con il docente per concludere con una nuova domanda di ricerca.
	LAB SCIENZE	30	Educazione alla comprensione, fruizione ed uso consapevole dei media, soprattutto in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali sono le finalità del laboratorio, che approfondirà le caratteristiche specifiche dei media e degli intermediari digitali, della capacità di gestire una identità online e offline con integrità, delle caratteristiche della socialità in rete, della gestione dei conflitti su social network. Attraverso esempi operativi, basati sul corretto uso dello strumento, gli studenti apprendono strategie comportamentali per prevenire e gestire i rischi online.
COMPETENZA DIGITALE	ED. MEDIA	30	Un aspetto centrale della pedagogia del tinkering è l'idea di un "projectory" ovvero di "progetto" e "traiettoria".
	TINKERING E MAKING 1	30	Il percorso laboratoriale si basa su esplorazione e sperimentazione con l'utilizzo di materiali di riciclo e di strumenti di fablab. Facendo uso di vari materiali, gli studenti sono incoraggiati a realizzare progetti attraverso i quali si sviluppano le abilità come la creatività, la comunicazione e lavoro di gruppo, inventando soluzioni e mettendo alla prova le loro creazioni, anche per divertirsi, utilizzando spesso materiali di riciclo, con lo sviluppo delle attività di manipolazione, e strumenti per il making (stampanti 3d).
	TINKERING E MAKING 2	30	Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici.
	CODING 1	30	Il laboratorio intende accrescere la consapevolezza degli studenti nell'utilizzo di Internet e nella navigazione in rete, attraverso l'approfondimento di aspetti quali storia, nascita, architettura e principi di internet, internet governance e neutralità della rete, tutela e trattamento dei dati personali in rete e privacy, diritto all'identità personale, diritto all'oblio, diritto d'autore e licenze online, libertà di espressione e tema della surveillance. Le attività saranno svolte in coerenza con il quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei cittadini DigComp 2.1.
	CODING 2	30	
	INTERNET	30	
COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA	DEBATE	30	Il debate è un confronto di opinioni, regolato da modalità specifiche tra interlocutori che sostengono una tesi a favore e una contro. La metodologia didattica prevede che la posizione a favore o contro possa essere anche non condivisa dai partecipanti, che devono essere in grado di portare le argomentazioni adeguate, con regole di tempo e di correttezza, senza pregiudizi e prevaricazioni, nell'ascolto e nel rispetto delle opinioni altrui, dimostrando di possedere flessibilità mentale e apertura alle altrui visioni e posizioni. Gli esercizi di documentazione ed elaborazione critica del laboratorio, che i ragazzi svolgono per preparare un debate, insegnano loro l'importanza dell'imparare a imparare e del lifelong learning, perché nella società della conoscenza occorre costruire, gestire e aggiornare il proprio sapere in un mondo complesso. Per questo anche in ambito professionale la comunicazione e la gestione dei conflitti sono tecniche da imparare. Sostenere un dibattito ben regolato è una competenza chiave.
	HACKATHON	30	L'hackathon è una esperienza didattica, basata sulla metodologia del challenge based learning, di durata variabile che, a partire da una tema principale, propone delle sfide ai suoi partecipanti, i quali, organizzati in gruppi eterogenei, hanno il compito di affrontarle, ricercando e progettando nuove soluzioni, modelli, processi o servizi innovativi. Il laboratorio

			intende articolarsi in giornate basate sulla sfida a gruppi su temi predefiniti e di interesse degli studenti.
	LAB SOSTENIBILITA'	30	L'educazione all'ambiente naturale e alla natura si basa anche su esperienze di tipo laboratoriale per conoscere gli attrezzi per la coltivazione, le aiuole delle piante officinali, i diversi cereali, l'orto e le sue stagioni, le piante aromatiche, la raccolta di fiori o foglie per sperimentare la conservazione e l'uso delle piante raccolte. Il percorso prevede attività di apprendimento e sperimentazione, quali ciclo vitale delle piante e loro differenze, i frutti e i semi, vita degli insetti (il loro corpo, il loro colore, le zampe, la bocca, gli elementi di difesa; danze e mimetismi; crescita e sviluppo), conoscenza degli animali della fattoria, percorsi di orticoltura e floricoltura, finalizzati a sviluppare abilità pratiche e manuali, di osservazione e conoscenza "sul campo" dei cicli biologici dei vegetali e degli animali.
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	LAB ATTIVITA' MOTORIE	30	L'impatto che l'attività sportiva ha sui giovani è ampiamente sottovalutato e lo è ancora di più se si considerano gli effetti positivi, in termini di riabilitazione e recupero della socializzazione, che l'attività sportiva svolge sulle persone disabili e in condizione di svantaggio sociale. Per quanto possibile, le attività saranno a contatto con l'ambiente naturale. La proposta didattica, che sarà svolta nel rispetto delle norme anti-Covid, intende favorire attraverso le pratiche motorie e sportive il miglioramento del livello di socializzazione, la riduzione dello stress e dell'ansia attraverso il movimento corporeo, favorire la percezione dell'altro, insegnando a leggere i movimenti degli avversari, a comprenderne le intenzioni e a regolarsi di conseguenza. In ogni caso, nella scelta dello sport è necessario iniziare dagli interessi del bambino o dell'adolescente.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	LAB STORIA	30	Nel laboratorio saranno affrontati alcuni temi e questioni centrali che riguardano il rapporto spazio/tempo, il paradigma continuità/cambiamento/datazione/cronologia/periodizzazione, la distinzione tra storia e memoria, la relazione tra narrazione e conoscenza storica, le modalità di approccio al testo storico (l'autore, i destinatari, il linguaggio, la complessità, i livelli del testo storico). All'interno del laboratorio si faranno esempi di uso delle fonti: il concetto di fonte storica; fonti primarie e secondarie e diversi tipi di fonte; analisi critica delle fonti; problemi di utilizzo delle fonti tradizionali e digitali ovvero dei processi di lavoro informatizzati e loro applicazione ai metodi di ricerca e didattici tradizionali. Si adoteranno modalità didattiche che introducono gli alunni al carattere problematico e ai metodi propri del lavoro storiografico per evidenziare il nesso tra le tracce e le conoscenze del passato, si imparerà ad usare con metodo le fonti archeologiche, museali, iconiche, archivistiche, ad apprezzare il loro valore di beni culturali.

Il calendario dei Moduli formativi sarà predisposto successivamente.

Periodo di svolgimento delle attività

Tutte le attività dovranno essere realizzate entro il 31 Luglio 2022.

La domanda di partecipazione dovrà essere redatta, autocertificando in maniera dettagliata i requisiti essenziali di ammissione secondo la SCHEDA PARTECIPAZIONE (All. 1).

La domanda di partecipazione dovrà pervenire, in formato digitale o BREVI MANU, entro e non oltre le ORE 12.00 del 13.04.2022, all'indirizzo di posta elettronica oppure consegnata brevi manu presso l'Ufficio di vicepresidenza dell'Istituto.

In caso di domande eccedenti il numero dei posti previsti nel presente avviso sarà data priorità, in ordine, agli alunni:

- 1) con particolari difficoltà di apprendimento e/o disagio;
- 2) con reddito familiare più basso;
- 3) con profitto più basso.

I posti residui a copertura del numero preventivato di corsisti per ciascun modulo saranno assegnati sulla base delle auto-candidature degli studenti, in base all'ordine di presentazione della domanda.

Il Dirigente scolastico

Prof.ssa Laura Laurendi