



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 92/IV.5

Crotone, 10.01.2023

AVVISO 33956 del 18.05.2022 - FSE- Socialità, apprendimenti, accoglienza

AZIONE 10.1.1 Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità - SOTTOAZIONE 10.1.1A Interventi per il successo scolastico degli studenti -

TITOLO PROGETTO: RIDUZIONE DISPERSIONE SCOLASTICA 10.1.1A - COD. PROGETTO 10.1.1A-FDRP0C-CL-137

AZIONE 10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base - SOTTOAZIONE 10.2.2A Competenze di base

TITOLO DEL PROGETTO: POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DI BASE -10.2.2A - COD. PROGETTO 10.2.2A-FDRP0C-CL-165

CUP F14C22000690001

Studenti

Famiglie

Registro elettronico

Sito web

AVVISO SELEZIONE CORSISTI

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO l'Avviso 33956 del 18.05.2022 - FSE- Socialità, apprendimenti, accoglienza. AZIONE 10.1.1 Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità - SOTTOAZIONE 10.1.1A Interventi per il successo scolastico degli studenti - AZIONE 10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base - SOTTOAZIONE 10.2.2A Competenze di base;

VISTA la candidatura presentata da questa istituzione scolastica;

VISTA la nota Prot. AOGABMI 53714 del 21.06.2022 - *Programma Operativo Complementare (POC) “Per la Scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” - Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze delle studentesse e degli studenti e per la socialità e l'accoglienza - Autorizzazione progetti.*

VISTO il Programma Annuale Esercizio Finanziario corrente;

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

COMPETENZE IN STEM	ESPLORIAMO	30	STUDENTI TRIENNIO	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.
	SONO UN NUMERO	30	STUDENTI BIENNIO	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.
COMPETENZA DIGITALE	LIBERI NELLA RETE	30	STUDENTI TRIENNIO	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 sorveglianza. Le attività saranno svolte in coerenza con il quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei cittadini DigComp 2.1.
	NON SONO UN ROBOT	30	STUDENTI TRIENNIO	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.
COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA	IL POTERE DELLA PAROLA	30	STUDENTI TRIENNIO	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.
	AGORA' DI INGEGNI	30	STUDENTI TRIENNIO	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.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	A SPASSO NEL TEMPO	30	STUDENTI TRIENNIO	La testimonianza si presta in modo privilegiato ad educare alla memoria, con una attenzione tutta particolare alle vicende del Novecento, comprese le pagine più difficili della storia. Nel laboratorio gli studenti diventano consapevoli che l'attenzione alle vicende complesse del presente chiamano in causa le conoscenze di storia generale, ai fini di una prima comprensione del mondo.
	ESPLORATORI	30	STUDENTI TRIENNIO	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 adotteranno 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.

COMPETENZA	TITOLO MODULO	ORE	DESTINATARI	OBIETTIVI
EDUCAZIONE MOTORIA SPORT GIOCO DIDATTICO	CAMPO SCUOLA 1	30	STUDENTI CLASSI PRIME	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, svolta nel rispetto delle norme anti-Covid vigenti, 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.
	CAMPO SCUOLA 2	30	STUDENTI CLASSI SECONDE	
	CAMPO SCUOLA 3	30	STUDENTI CLASSI TERZE	
ARTE SCRITTURA CREATIVA TEATRO	PERSONAGGI IN CERCA DI AUTORE	30	STUDENTI TRIENNIO	Lo sviluppo delle competenze linguistiche richiede pratiche immersive, meno cristallizzate e tradizionali quali spiegazione, interrogazione, compito scritto in classe, ma sempre più orientate sulla funzione euristica della lingua e all'esplorazione cognitiva della realtà. Il laboratorio si concentra su: - le diverse modalità di comprensione dei testi per analizzarli e commentarli, per studiarli o ancora per usarli nelle proprie attività di scrittura anche in occasioni reali; - lo sviluppo delle abilità dell'ascolto e del parlato, spesso trascurate nell'insegnamento dell'italiano, con interventi focalizzati sulle situazioni comunicative, aspetti di relazione, aspetti di contenuto nella comunicazione in classe, anche attraverso un'impostazione dialogica della lezione.
EDUCAZIONE ALLA LEGALITÀ E AI DIRITTI UMANI	IO SONO L'ALTRO	30	STUDENTI TRIENNIO	Scopo del laboratorio è lavorare sul linguaggio e sugli stereotipi di genere al fine di prevenire forme di discriminazione, che possono predeterminare le future scelte scolastiche e lavorative. E' necessario orientare ciascuno verso libere scelte di prosecuzione degli studi, scevre da stereotipi che condizionano nella preferenza del percorso di studi e professionale, nell'affrontare le emozioni, nel modo di porsi nei confronti degli altri. Le attività saranno svolte attraverso il gioco, la narrazione, il role playing.
EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA ATTIVA E ALLA CURA DEI BENI COMUNI	INTERVISTA CON LA STORIA	30	STUDENTI TRIENNIO	La testimonianza si presta in modo privilegiato ad educare alla memoria, con una attenzione tutta particolare alle vicende del Novecento, comprese le pagine più difficili della storia. Nel laboratorio gli studenti diventano consapevoli che l'attenzione alle vicende complesse del presente chiamano in causa le conoscenze di storia generale, ai fini di una prima comprensione del mondo.

AZIONE 10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base				
SOTTOAZIONE 10.2.2A Competenze di base				
TITOLO DEL PROGETTO: POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DI BASE - 10.2.2°				
COMPETENZA	TITOLO MODULO	ORE	DESTINATARI	OBIETTIVI
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	SENTO LE PAROLE	30	STUDENTI BIENNIO	Lo sviluppo delle competenze linguistiche richiede pratiche immersive, meno cristallizzate e tradizionali quali spiegazione, interrogazione, compito scritto in classe, ma sempre più orientate sulla funzione euristica della lingua e all'esplorazione cognitiva della realtà. In particolare, il laboratorio si concentra su: - le diverse modalità di comprensione dei testi per analizzarli e commentarli, per studiarli o ancora per usarli nelle proprie attività di scrittura anche in occasioni reali; - lo sviluppo delle abilità dell'ascolto e del parlato, spesso trascurate nell'insegnamento dell'italiano, con interventi focalizzati sulle situazioni comunicative, aspetti di relazione, aspetti di contenuto nella comunicazione in classe, anche attraverso un'impostazione dialogica della lezione.
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	WE ARE GO	30	STUDENTI TRIENNIO	La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio "comunicativo", a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che, varcando le mura della scuola o della città, diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera (incontri nei parchi, nelle biblioteche, nelle comunità virtuali che permettono l'interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età). Tale approccio sarà seguito anche attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti.

Periodo di svolgimento delle attività

Tutte le attività dovranno essere realizzate entro il 31 Luglio 2023.

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 20.01.2023, 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

Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi dell'art. 3 comma 2 del d.lgs. n.39/93