



Istituto di Istruzione Secondaria Superiore

■ Istituto Tecnico settore Tecnologico
 ■ Liceo Scientifico opzione Scienze
 ■ Liceo Artistico "Benito Jacovitti"

Ettore Majorana
Termoli (CB)

Cod. Mecc.: CBIS023004



Istituto Tecnico Tecnologico e Liceo Scientifico opzione Scienze Applicate: via Palermo, 3 - Tel: 0875 704828

Liceo Artistico: via Corsica, 135 – Tel: 0875 701730

C.F.: 91049590705 – sito: www.majoranatermoli.edu.it - email: cbis023004@istruzione.it - cbis023004@pec.istruzione.it

Agli Studenti
 Ai Genitori
 Istituto Tecnico Tecnologico
 Liceo delle Scienze Applicate
 Liceo Artistico

OGGETTO: Programma Operativo Nazionale "Per la Scuola" 2014-2020 e del relativo Programma Operativo Complementare (POC) "Per la Scuola", Asse I - Avviso pubblico n. 9707 del 27/04/2021 per la "Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze per l'aggregazione e la socializzazione delle studentesse e degli studenti nell'emergenza Covid-19".
 Progetto 10.2.2A-FSEPON-MO-2021-10 Competenze di base. CODICE CUP: H33D21000760006 - **Selezione studenti.**

Il Ministero dell'Istruzione, con l'Avviso di cui all'oggetto, ha inteso ampliare e sostenere l'offerta formativa della scuola "con azioni specifiche volte a migliorare le competenze di base e a ridurre il divario digitale, nonché a promuovere iniziative per l'aggregazione, la socialità e la vita di gruppo delle studentesse e degli studenti".

La nostra scuola è stata autorizzata ad attivare corsi sulle seguenti tematiche:

- Competenze di base - potenziamento di lingua italiana
- Competenze di base in Inglese
- Competenze di base in matematica
- Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM) – Procedure di simulazioni
- Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM) – Competenze laboratoriali di base
- Competenza digitale – ECDL
- Competenza digitale – Controllo del traffico di una rete LAN
- Competenza digitale – Laboratorio di coding e robotica
- Competenza digitale – Patentino della robotica
- Competenza digitale – Post-produzione rilievo immagini di architettura
- Competenza digitale – Post-produzione delle immagini di arte
- Competenza digitale – Tecniche grafico pittorico con l'utilizzo del PC

Ciascun corso ha la durata di n. 30 ore e si terrà in orario pomeridiano presso i locali della scuola. I corsi saranno attivati solo al raggiungimento del numero minimo di 20 iscritti. Alcuni di essi sono riservati a specifici indirizzi di studio (ved. Piano corsi).

Per la frequenza dei corsi non è richiesto contributo economico alle famiglie. Saranno a pagamento delle famiglie le eventuali certificazioni (ECDL, Patentino della robotica) che gli studenti decideranno di conseguire dopo la frequenza dei corsi e per le quali sarà comunicato l'importo in caso di richiesta.

Gli studenti interessati devono esprimere la propria adesione compilando il Form dedicato, disponibile al seguente link: <https://forms.gle/sBTtixU7HF4wUFe9> **entro il 12 dicembre 2021**. Per la compilazione è necessario accedere con il proprio account istituzionale nome.cognome@majoranatermoli.edu.it.

Si riporta, in allegato alla presente, il piano dei moduli con una breve descrizione di ciascuno di essi.



Il Dirigente scolastico
 prof.ssa Maria Maddalena Chimisso

PIANO DEI MODULI

Competenze di base italiano - Potenziamento di lingua italiana

La lingua italiana è caratterizzata da una trasversalità intrinseca in quanto veicolo per lo studio delle altre discipline e condizione indispensabile per l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali. 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. In questo senso 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.

Competenze di base Inglese (modulo 1)

A livello internazionale sono note le potenzialità delle tecnologie digitali per l'apprendimento linguistico. Mobile, social networks, community permettono interazioni con native speaker, attività collaborative di lettura e scrittura sono possibili con blog, wiki ed editor condivisi. A tal proposito diventa necessario promuovere nel laboratorio una didattica in cui l'attuazione dell'approccio comunicativo sia potenziato dal mobile e dal web 2.0. Un giornalino online, una guida della città si possono realizzare collaborativamente grazie agli strumenti citati. L'attività inizierà nel laboratorio e proseguirà in altri spazi fisici e virtuali, ridefinendo e ampliando il concetto di ambiente di apprendimento e modalità di interazione.

Competenze di base Inglese (modulo 2)

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.

Competenze di base Matematica

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 in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM) – Procedure di simulazioni

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.

Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM) – Competenze laboratoriali di base

Le STEM vanno nella direzione di un approccio integrato alle discipline di ambito chimico-fisiche. 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.

Competenza digitale – ECDL

Laboratorio di Informatica che mira a far acquisire agli studenti tutte le competenze informatiche descritte dal Syllabus della certificazione Icdl Full Standard: Computer Essentials, Online Essentials, Word Processing, Spreadsheets, IT Security, Presentation, Online Collaboration. Il Laboratorio sarà organizzato in modo tale che gli studenti possano usufruire di nuovi ambienti di apprendimento attrezzati con materiali didattici multimediali (risorse testuali, video, simulazioni, esercizi e verifiche). Il docente e il DS potranno monitorare, gestire, tabulare e rendicontare i risultati raggiunti, anche nell'ottica del perseguimento delle priorità e dei traguardi previsti dal RAV. Output del progetto sarà il rafforzamento delle competenze degli studenti sui temi del Laboratorio. Attraverso dei test conclusivi, il cui esito positivo porterà all'acquisizione di Open Badge, saranno attestati il completamento del percorso e l'acquisizione delle relative competenze. Gli studenti, una volta acquisito l'Open Badge, potranno inserirlo all'interno del Curriculum dello Studente.

Competenza digitale – Controllo del traffico di una rete LAN

Una soluzione che permette l'abilitazione/riconoscimento degli accessi grazie all'integrazione nell'architettura della piattaforma hardware che funge da gateway di perimetro e da controllore degli accessi in grado di erogare servizi IP di livello applicativo ed al tempo stesso in grado di governare le funzioni di rete.

Competenza digitale – Laboratorio di coding e robotica

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.

Competenza digitale – Patentino della robotica (solo classi quarte e quinte di Elettronica, Meccanica, Informatica, Liceo delle Scienze Applicate)

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.

Competenza digitale – Post-produzione rilievo immagini di architettura (solo Liceo Artistico)

Verranno forniti tutti gli strumenti utili che permetteranno di rilevare e restituire le immagini digitali, in modo semplice e rapido, con diversi metodi digitali e diversi software.

Competenza digitale – Post-produzione delle immagini di arte (solo Liceo Artistico)

Verranno forniti tutti gli strumenti utili che permetteranno di modificare le tue immagini digitali, in modo semplice e rapido, con diversi metodi digitali e diversi software.

Competenza digitale – Tecniche grafico pittorico con l'utilizzo del PC (solo Liceo Artistico)

Il Laboratorio sarà organizzato in modo tale che gli studenti possano usufruire di nuovi ambienti di apprendimento attrezzati con materiali didattici multimediali orientati alle tecniche digitali in ambito pittorico e scultoreo.

Output del progetto sarà il rafforzamento delle competenze degli studenti sui temi del Laboratorio.