



Istituto di Istruzione Secondaria Superiore  
“Giuseppe Ferro” - Alcamo (TP)  
LICEO SCIENTIFICO - LICEO CLASSICO



**PON FSE – PER LA SCUOLA, COMPETENZE E AMBIENTI PER L’APPRENDIMENTO**

“Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014 -2020.

**Avviso pubblico Prot. 9707 del 27 aprile 2021. Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze e per l’aggregazione e la socializzazione delle studentesse e degli studenti nell'emergenza covid-19. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE), Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2 sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”**

**Progetto PON FSE “Conoscenza, consapevolezza e autodeterminazione”**

**Codice progetto 10.2.2A-FSEPON-SI-2021-536 CUP D73D21002400006**

**SINTESI DESCRITTIVA DEI MODULI FORMATIVI**

N.	Tipologia e titolo Modulo	Descrizione	OR E	Destinatari
1.	Competenza alfabetica funzionale <b>Conosco la lingua che parlo</b>	Laboratorio di lettura e scrittura creativa	<b>30</b>	<b>20 studentesse e studenti della scuola</b>
2.	Competenza multilinguistica <b>Matheno ellenikà- il greco che parliamo</b>	Laboratorio di greco che mira a coniugare la conoscenza della lingua classica con l’impiego delle tecnologie digitali per sviluppare competenze sociali e trasversali specifiche. L’attività prevede l’analisi in chiave multimediale di un tema presente in un testo classico visto sia nell’ottica antica che in una ottica contemporanea e la successiva realizzazione di un prodotto digitale (blog, presentazione interattiva, video).	<b>30</b>	<b>20 studentesse e studenti della scuola</b>
3.	Competenza multilinguistica	Il laboratorio di latino che mira a coniugare l’analisi dei testi classici e della lingua latina con l’impiego delle tecnologie digitali per sviluppare competenze sociali e trasversali specifiche. L’attività prevede	<b>30</b>	<b>20 studentesse e studenti della scuola</b>

	<b>Il Latino, un gioco da ragazzi</b>	l'analisi in chiave multimediale di un tema presente in un testo classico visto sia nell'ottica antica che in una ottica contemporanea e la successiva realizzazione di un prodotto digitale (blog, presentazione interattiva, video).		
4.	Competenza multilinguistica <b>English time</b>	Laboratorio di lingua straniera basato su un approccio "comunicativo", per sviluppare le competenze linguistiche a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici.	<b>30</b>	<b>20 studentesse e studenti del triennio</b>
5.	Competenza multilinguistica <b>Not only English</b>	Laboratorio di lingua inglese basato sull'uso delle tecnologie digitali per la realizzazione di prodotti multimediali.	<b>30</b>	<b>20 studentesse e studenti del triennio</b>
6.	Competenza multilinguistica <b>Join us</b>	Laboratorio di lingua straniera basato su un approccio "comunicativo", per sviluppare le competenze linguistiche a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici.	<b>30</b>	<b>20 studentesse e studenti del triennio</b>
7.	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM) <b>Dal particolare all'universale</b>	Laboratorio di scienze che 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.	<b>30</b>	<b>20 studentesse e studenti della scuola</b>
8.	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM) <b>Bottega Matematica 3.0</b>	Laboratorio di matematica basato sul metodo induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano gli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico.	<b>30</b>	<b>20 studentesse e studenti della scuola</b>
9.	Competenza digitale <b>La bottega scientifica</b>	Laboratorio di matematica e fisica. 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.	<b>30</b>	<b>20 studentesse e studenti della scuola</b>
10.	Competenza digitale <b>Navigazione consapevole</b>	Laboratorio di informatica. Il laboratorio intende accrescere la consapevolezza degli studenti nell'utilizzo di Internet e nella navigazione in rete, attraverso l'approfondimento di aspetti quali 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.	<b>30</b>	<b>20 studentesse e studenti della scuola</b>

11.	Competenza in materia di cittadinanza  <b>Opinioni a confronto</b>	Laboratorio di debate. 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.	30	20 studentesse e studenti della scuola
12.	Competenza in materia di cittadinanza  <b>Io e il territorio</b>	Laboratorio di service learning. La metodologia promuove l'ideazione di percorsi di apprendimento (learning) finalizzati alla realizzazione di un servizio (service), che soddisfi un bisogno vero e sentito sul territorio. Le iniziative intraprese prevedono una stretta collaborazione con le istituzioni locali e puntano a stabilire un circolo virtuoso tra apprendimento in aula e servizio solidale.	30	20 studentesse e studenti della scuola
13.	Competenza in materia di cittadinanza  <b>Futuro Sostenibile</b>	Laboratorio di cittadinanza attiva incentrato sullo sviluppo sostenibile in modo che tutti gli studenti acquisiscano le conoscenze e le competenze necessarie a promuovere stile di vita sostenibile, i diritti umani, la parità di genere, la promozione di una cultura pacifica e non violenta, la cittadinanza globale e la valorizzazione delle diversità culturali e del contributo della cultura allo sviluppo sostenibile.	30	20 studentesse e studenti della scuola
14.	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale  <b>Scacco matto</b>	Laboratorio di scacchi. 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, per potenziare la percezione dell'altro, insegnando a leggere i movimenti degli avversari, a comprenderne le intenzioni e a regolarsi di conseguenza.	30	20 studentesse e studenti della scuola
15.	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale  <b>Stare bene a scuola</b>	Laboratorio di orienteering: mediante attività a contatto con l'ambiente naturale, sempre nel rispetto delle norme anti Covid, la pratica sportiva punterà al recupero della socializzazione e della cooperazione.	30	20 studentesse e studenti della scuola
16.	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale  <b>Io sono una squadra</b>	Laboratorio di scienze motorie. Il laboratorio, che sarà svolto in linea con le norme anti-Covid vigenti, intende rafforzare la possibilità di praticare con divertimento e soddisfazione uno sport per la relazione positiva che il gioco di squadra può dare.	30	20 studentesse e studenti della scuola