



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



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

PON “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

Riepilogo moduli - Progetto “Conoscenza, consapevolezza e autodeterminazione” Sottoazione 10.2.2A Competenze di base Codice Identificativo 10.2.2A-FSEPON-SI-2021- 536				
N.	Tipologia e titolo Modulo	Descrizione	ORE	Destinatari
1.	Competenza alfabetica funzionale Conosco la lingua che parlo	Laboratorio di lettura e scrittura creativa	30	20 studentesse e studenti della scuola
2.	Competenza multilinguistica Matheno ellenikà- il greco che parliamo	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	30	20 studentesse e studenti della scuola

		una ottica contemporanea e la successiva realizzazione di un prodotto digitale (blog, presentazione interattiva, video).		
3.	Competenza multilinguistica Il Latino, un gioco da ragazzi	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 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).	30	20 studentesse e studenti della scuola
4.	Competenza multilinguistica English time	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.	30	20 studentesse e studenti del triennio
5.	Competenza multilinguistica Not only English	Laboratorio di lingua inglese basato sull'uso delle tecnologie digitali per la realizzazione di prodotti multimediali.	30	20 studentesse e studenti del triennio
6.	Competenza multilinguistica Join us	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.	30	20 studentesse e studenti del triennio
7.	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM) Dal particolare all'universale	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.	30	20 studentesse e studenti della scuola
8.	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e	Laboratorio di matematica basato sul metodo induttivo:	30	20 studentesse e

	Matematica (STEM) Bottega Matematica 3.0	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.		studenti della scuola
9.	Competenza digitale La bottega scientifica	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.	30	20 studentesse e studenti della scuola
10.	Competenza digitale Navigazione consapevole	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.	30	20 studentesse e studenti della scuola
11.	Competenza in materia di cittadinanza Opinioni a confronto	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 Io e il territorio	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	30	20 studentesse e studenti della scuola

		iniziative intraprese prevedono una stretta collaborazione con le istituzioni locali e puntano a stabilire un circolo virtuoso tra apprendimento in aula e servizio solidale.		
13.	Competenza in materia di cittadinanza Futuro Sostenibile	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 Scacco matto	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 Stare bene a scuola	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 Io sono una squadra	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