



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 10.1 – Azione 10.1.1. sottoazione 10.1.1A "Interventi per il successo scolastico degli studenti"**

**Progetto "Tebe, la città dei tiranni accecati"**  
**Azione 10.1.1: cup D73D21002380006**  
**Codice Progetto: 10.1.1A-FSEPON-SI-2021-507**

**Progetto "Conoscenza, consapevolezza e autodeterminazione"**  
**Azione 10.2.2: cup D73D21002400006**  
**Codice Progetto: 10.2.2A-FSEPON-SI-2021-536**

**SINTESI DESCRITTIVA DEI MODULI FORMATIVI**

<b>Riepilogo moduli - Progetto "Tebe, la città dei tiranni accecati"</b> <b>Sottoazione 10.1.1A Interventi per il successo scolastico degli studenti</b> <b>Identificativo Progetto 10.1.1A-FSEPON-SI-2021-507</b>				
<b>N.</b>	<b>Tipologia e Titolo Modulo</b>	<b>Descrizione</b>	<b>OR E</b>	<b>Destinatari</b>
<b>1</b>	Arte; scrittura creativa; teatro  <b>La saga di Edipo, storia di una famiglia 'superba'</b>	Le attività del laboratorio mirano a stimolare la creatività come percorso personale di ciascuno, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. I partecipanti saranno coinvolti nella realizzazione di uno spettacolo teatrale. Si punta ad arricchire le basi culturali dei partecipanti	<b>30</b>	<b>20 Studentesse e studenti della scuola</b>

		attraverso attività di recitazione, uniti a momenti di scrittura creativa, per scrivere un copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione.		
2	Arte; scrittura creativa; teatro  <b>La scenografia come forma d'arte</b>	Il laboratorio intende fornire agli studenti gli strumenti per poter leggere e interpretare un'opera d'arte contemporanea, anche attraverso la sua riproducibilità e reinterpretazione in chiave creativa, per realizzare la scenografia di uno spettacolo teatrale. La metodologia utilizzata favorisce un rapporto dinamico con l'arte, offrendo anche la possibilità di riprodurle, in modo originale, utilizzando tecniche e strumenti digitale.	30	20 Studentesse e studenti della scuola
3	Musica e Canto  <b>I cori tragici tra musica e teatro</b>	Il coro è una realtà oramai consolidata in molte scuole italiane, che favorisce preziose esperienze di scambio, arricchimento e stimolo delle potenzialità di ciascun partecipante, riconoscendone e sviluppandone le eccellenze, attraverso un canale comunicativo universale come quello musicale. Il laboratorio corale, che si svilupperà in sinergia con il modulo di teatro (Modulo 1) ha lo scopo precipuo di migliorare se stessi e le proprie capacità attraverso la voce, lo studio dell'intonazione, delle note e del ritmo. Il laboratorio sarà gestito avendo cura di adottare tutte le misure in materia di sicurezza anti-Covid, assicurando il necessario distanziamento.	30	20 Studentesse e studenti della scuola

<b>Riepilogo moduli - Progetto “Conoscenza, consapevolezza e autodeterminazione”</b> Sottoazione 10.2.2A <b>Competenze di base</b> <b>Codice Identificativo 10.2.2A-FSEPON-SI-2021- 536</b>				
<b>N.</b>	<b>Tipologia e titolo Modulo</b>	<b>Descrizione</b>	<b>ORE</b>	<b>Destinatari</b>
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 <b>Il Latino, un gioco da ragazzi</b>	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).	<b>30</b>	<b>20 studentesse e studenti della scuola</b>
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	<b>30</b>	<b>20 studentesse e</b>

		partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici.		<b>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	<b>30</b>	<b>20 studentesse e studenti della scuola</b>

		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.		
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.	<b>30</b>	<b>20 studentesse e studenti della scuola</b>
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.	<b>30</b>	<b>20 studentesse e studenti della scuola</b>
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.	<b>30</b>	<b>20 studentesse e studenti della scuola</b>
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.	<b>30</b>	<b>20 studentesse e studenti della scuola</b>

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.	<b>30</b>	<b>20 studentesse e studenti della scuola</b>
-----	--	---	-----------	---