



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA

UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO

Istituto d'Istruzione Superiore "Margherita HACK "

Largo Giovanni Paolo II, 1 - 00067 Morlupo (RM)

Cod. Mec. RMIS093003 - Cod. Fisc. 97197630581

Tel. 06/121125685 - Fax 06/9071935 - Distr. 31

Sede legale : Liceo Scientifico "Giuseppe Piazzi" Morlupo (RM) Cod. Mec. RMPS09301D

Sez. associata: I.T.C.G. "P.L. Nervi" Rignano Flaminio (RM) Cod. Mec. RMTD093019

Sez. associata: I.P.S.C.T. "P.L. Nervi" Rignano Flaminio (RM) Cod. Mec. RMRC093012

Sez. associata: I.T.C.G. "P.L. Nervi" serale Rignano Flaminio (RM) Cod. Mec. RMTD09351P

E-mail: rmis093003@istruzione.it

PEC: rmis093003@pec.istruzione.it

Sito web: www.iismargheritahack.gov.it

Cod. Univoco: UF5LDS

Prot. n° 4510

Morlupo, 11/12/2017

All' Att.ne

Docenti

Studenti

Genitori degli Studenti

DSGA

Collaboratori Scolastici e Personale ATA

Oggetto: Avvio Attività Progettuali Progetto PON - Avviso pubblico 10862 del 16/09/2016 - Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020" - Avviso Pubblico "Progetti di inclusione sociale e lotta la disagio nonché per garantire l'apertura delle scuole oltre l'orario scolastico soprattutto nelle aree a rischio e in quelle periferiche"; Candidatura n.32261 progetto "Tutti insieme....Per una scuola Aperta".

Con la presente si comunica alle SS.LL., che l'IIS "M. Hack" di Morlupo, per l'anno scolastico 2017-2018 ha previsto le seguenti attività formative nel Piano dell'Offerta Formativa Triennale:

Progetto PON - Avviso pubblico 10862 del 16/09/2016 Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020", Avviso Pubblico "Progetti di inclusione sociale e lotta la disagio nonché per garantire l'apertura delle scuole oltre l'orario scolastico soprattutto nelle aree a rischio e in quelle periferiche"; Candidatura n.32261 "Tutti Insieme per una Scuola Aperta". Il progetto prevede la realizzazione di sei diversi moduli di almeno 25 elementi ciascuno come indicato nella tabella sotto-riportata:

Titolo modulo	N° Alunni	N° Ore
Educazione motoria; sport; gioco didattico: Il Canottaggio	25	30
Educazione motoria; sport; gioco didattico: La Pallavolo	25	30
Arte; scrittura creativa; teatro: Tutta la magia del teatro	25	30
Potenziamento della lingua straniera: "Learning labs: The Discovery of Our Territory"	25	60
Modulo formativo per i genitori: EXTENSIVE READING: READ ON	25	30
Potenziamento delle competenze di base: Imparare con l'informatica ad usare la statistica per sviluppare pensieri matematici	25	30

Si richiede ad ogni genitore di inserire negli spazi appositi la preferenza espressa dai propri figli per i vari corsi ricordando che i corsi saranno distribuiti nel corso dell'intero anno scolastico dal lunedì al venerdì e che ogni studente potrà seguire anche più corsi. Si allegano alla presente una descrizione sintetica dei moduli proposti.

Cordiali saluti



Il Dirigente Scolastico

Prof.ssa *Gaetana IACOBONE*

Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi e per gli effetti dell'art. 3, co. 2, D.Lgs. 39/93

I sottoscritti genitori e
 dell'Alunno/a:
, frequentante la Scuola Secondaria di Secondo
 Grado dell'IIS "M. Hack" di Morlupo, Classe Sezione
, Indirizzo, Plesso di
 esprimono l'interesse dei propri figli per i corsi sotto
 riportati contrassegnandoli con una x nella colonna accanto al corso proposto:

Progetto PON	Preferenza	Ore
Educazione motoria; sport; gioco didattico: Il Canottaggio		30
Educazione motoria; sport; gioco didattico: La Pallavolo		30
Arte; scrittura creativa; teatro: Tutta la magia del teatro		30
Potenziamento della lingua straniera: "Learning labs: The Discovery of Our Territory"		60
Modulo formativo per i genitori: EXTENSIVE READING: READ ON		30
Potenziamento delle competenze di base: Imparare con l'informatica ad usare la statistica per sviluppare pensieri matematici		30

Firma del/i Genitore/i:

Descrizione sintetica dei moduli

MODULO "IL CANOTTAGGIO"

L'integrazione sociale è un elemento fondamentale, nonché il risultato, del corretto sviluppo dell'identità e dell'autostima; il livello di integrazione delle persone disabili può essere individuato anche attraverso la valutazione del grado di partecipazione attiva alla vita sociale.

Particolarmente significativa risulta a tale proposito l'analisi della pratica di attività sportive a livello sia agonistico sia

amatoriale, infatti lo sport può considerarsi un mezzo privilegiato d'integrazione. Il Progetto persegue i seguenti obiettivi:

- a) Concorrere a costruire l'identità personale degli studenti, aiutandoli a costruire un'immagine positiva di sé e un buon grado di autostima (self-efficacy), attraverso un corretto avviamento alla pratica sportiva;
- b) contribuire a creare la cultura del "sapere motorio" come prerequisito fondamentale per l'acquisizione di uno stile di vita permanente attraverso la pratica sportiva;
- c) creare condizioni relazionali che agevolino l'aggregazione, la comunicazione, la collaborazione, il rispetto delle regole e degli altri, attraverso la sperimentazione dell'associazionismo sportivo scolastico, in cui gli alunni svolgono un ruolo attivo, sia in fase di ideazione che in fase di realizzazione delle attività programmate;
- d) concorrere a prevenire e a risolvere il problema della dispersione scolastica, del disagio giovanile, della devianza e della marginalità.

Il progetto prevede:

a) Fase scolastica

L'approccio sarà progressivo: in una prima fase esperto e tutor valuteranno le diverse strategie di linguaggio e di approccio da sviluppare per coinvolgere gli alunni alle attività, attraverso semplici esercizi di coordinazione e saranno dedicate all'apprendimento del gesto sui simulatori e allo "spirito di squadra", per passare, poi, alla seconda fase, dove si finalizzerà il gesto attraverso giochi di squadra al remo ergometro.

b) Fase Interscolastica

A chiusura del progetto, gli alunni che avranno dimostrato un particolare interesse alle attività nella fase scolastica potranno partecipare, assieme ai propri docenti, ad un programma specifico conclusivo.

I partecipanti saranno accompagnati presso una sede scolastica che sarà individuata ad accogliere tutti i giovani dove, attraverso giochi di squadra, rappresenteranno il proprio istituto in un evento non competitivo.

c) Fase Nautica

I partecipanti potranno essere accompagnati presso la sede remiera per svolgere un ingresso conoscitivo. La fase nautica si svolgerà in unica giornata per tutte le scuole che hanno aderito al progetto e che lo richiederanno in modo specifico.

MODULO "LA PALLAVOLO"

La scuola, soprattutto a seguito dell'introduzione dell'autonomia, è sempre più primario punto di riferimento per la famiglia e per la società; il tempo che il giovane trascorre all'interno dell'istruzione è determinante per lo sviluppo delle sue capacità e potenzialità. Continua altresì ad aumentare la richiesta, da parte delle famiglie di una scuola che sia un centro educativo il cui intervento vada oltre gli ambiti disciplinari ed affronti con i ragazzi tematiche di carattere etico e sociale guidandoli all'acquisizione di valori e stili di vita positivi. Attualmente infatti, emerge una preoccupante situazione di disagio dei giovani inseriti nella complessa realtà di un mondo globalizzato che li rende sempre più fragili e disorientati aumentando i problemi di comunicazione con gli adulti.

Le difficoltà nel comportamento, l'ansia da prestazione, l'insicurezza di fronte alle situazioni da risolvere, l'attenzione sempre più ridotta, l'incapacità di orientarsi, unitamente ad un'allarmante aumento dei disturbi specifici dell'apprendimento, sono caratteristiche molto frequenti nei nostri giovani al punto da essere state ufficialmente codificate come difficoltà concrete nel rapportarsi con il mondo esterno e con se stessi. Aumenta nei giovani la ricerca di stimoli forti, senza la consapevolezza delle possibili e spesso tragiche conseguenze che possono derivarne: la diffusione di episodi sempre più gravi di bullismo, di forme di dipendenza come l'alcolismo, il tabagismo e il doping. Contestualmente si rileva una persistenza delle percentuali di abbandono scolastico ed una precoce rinuncia all'attività sportiva. E' importante notare come le esperienze ludico-motorie siano significativamente diminuite causando nei giovani una scarsa percezione del proprio corpo che compromette l'equilibrato sviluppo delle loro capacità motorie, fondamentali per l'incremento della conoscenza e dei concetti astratti e che, inevitabilmente, provoca in loro una cattiva accettazione di se stessi. Infine è crescente la

preoccupazione per l'adozione di non corretti stili di vita sempre più sedentari e per una cattiva alimentazione, che determinano un aumento considerevole dei casi di obesità e delle malattie ad essa collegate.

Per consentire ad ogni giovane di affrontare queste situazioni è necessario aiutarlo a vivere il proprio corpo con maggiore serenità e fiducia, a sapersi confrontare con gli altri per affrontare esperienze in comune e a saper essere squadra con spirito positivo. E' ormai unanimemente riconosciuto che lo sport è uno degli strumenti più efficaci per aiutare i giovani ad affrontare situazioni che ne favoriscano la crescita psicologica, emotiva, sociale, oltre che fisica.

Fasi progettuali:

a) Fase scolastica ed extrascolastica: L'approccio sarà progressivo: saranno attivate lezioni in orario extracurricolare presso la palestra scolastica per conoscere gli alunni interessati e si valuteranno le diverse strategie di linguaggio e di approccio da sviluppare per coinvolgere l'alunno alle attività, attraverso semplici esercizi di coordinazione e saranno dedicate all'apprendimento del gesto sui simulatori e allo "spirito di squadra", per passare, poi, ai giochi di squadra.

b) Partecipazione ai Campionati Studenteschi

MODULO "TUTTA LA MAGIA DEL TEATRO"

La scuola ha un indiscusso ruolo chiave per lo sviluppo delle giovani generazioni. L'istituzione scolastica ha la responsabilità di formare persone responsabili, ricche sul piano culturale e umano, capaci di rinnovare e sviluppare nuove alleanze tra l'uomo e l'ambiente, nella prospettiva di un cambiamento sostenibile. Il profilo formativo delle giovani generazioni è una variabile dalla quale dipende la qualità del futuro. L'arte, è una delle forme più complesse e autentiche con cui l'uomo, in ogni epoca, fin dai primordi, si è espresso e ha cercato risposte. Le arti dello spettacolo, dunque, data la loro rilevanza pedagogica, se utilizzate in funzione didattica-educativa, sono tanto più efficaci quanto più le scuole saranno consapevoli delle ragioni di questa scelta rispetto all'evoluzione storica e ai nuovi bisogni educativi. I ragazzi, oggi più che mai, hanno bisogno di scoprire e condividere valori e di interagire con i coetanei e con gli adulti, e hanno altresì bisogno di sentire gli altri, anche se diversi, come una risorsa. Un sentire, questo, possibile se essi accolgono e riconoscono le differenze e le specificità dell'altro, in termini di cultura, censo, religione... Si tratta di uno spazio educativo che deve essere opportunamente costruito e valorizzato. L'attività proposta è concorde anche con il piano dell'offerta formativa triennale

prevista negli Istituti coinvolti, con due macro obiettivi: educare gli studenti a essere sia fruitori e sia produttori (autori, attori, registi ecc.) di spettacoli; ovviamente, spetta ai docenti operare la scelta di come e quando educare all'arte o con l'arte. In entrambi i casi, l'incontro dei ragazzi con gli spettacoli artistici è sempre e comunque un momento educativo, sia pure a livelli diversi.

Le attività proposte saranno svolte in collaborazione con Associazioni Culturali e partendo dalla lettura di testi del 900 si realizzerà un adattamento teatrale a cura di un gruppo di ragazzi di scuola secondaria di primo grado e secondaria di secondo grado. In maniera dettagliata saranno lette le fasi salienti del libro da un attore-animatore. Il percorso seguirà le seguenti aree tematiche:

- I personaggi, caratteristiche fisiche e psichiche
- L'ambientazione
- I dialoghi
- Gli sviluppi della vicenda

Gli animatori, in accordo con i ragazzi e con il corpo docente, approfondiranno le aree che destano maggiore interesse. Tali elementi diventeranno i materiali di lavoro del gruppo di laboratorio: attraverso di essi i ragazzi sperimenteranno la possibilità di rendere tridimensionali le caratteristiche letterarie di un testo, cercando di dare ad ogni personaggio uno spessore psichico (emozioni e motivazioni). Il lavoro verterà sull'improvvisazione e sarà finalizzata all'realizzazione di un adattamento che tenga conto di tutto il percorso teatrale effettuato nel corso del lavoro.

Il processo della scrittura in questo modo segue di pari passo il laboratorio teatrale modificandosi nel corso delle prove ed essendo soggetto alle improvvisazioni del gruppo di laboratorio.

È prevista una stesura definitiva nell'ultimo mese di prove a cui seguirà la codifica di un copione, l'assegnazione delle parti, le prove finali e il saggio di fine laboratorio.

MODULO "LEARNING LABS: THE DISCOVERY OF OUR TERRITORY"

Nella Scuola Secondaria, l'attuazione della metodologia CLIL, acronimo di Content and Language Integrated Learning, (apprendimento integrato di lingua e contenuto), è diventata una delle principali sfide linguistiche per l'insegnamento delle lingue straniere. Nato agli inizi degli anni '90, il CLIL, come dispositivo metodologico, dovrebbe realizzare di primo acchito l'insegnamento di una disciplina non linguistica (DNL) in lingua straniera; di fatto però i risvolti positivi di questa nuova pratica didattica si estendono a diversi ambiti dell'apprendimento: il CLIL è un mezzo di educazione interculturale, permette di sviluppare l'approccio plurilingue, è uno strumento in grado di consentire, più di ogni altro, paragoni interlinguistici tra le lingue coinvolte, tutto a vantaggio di abilità e conoscenze che si rafforzano reciprocamente. Il CLIL (Content and Language Integrated Learning) rappresenta una piattaforma per un approccio metodologico innovativo ove la costruzione di competenze linguistiche e abilità comunicative si accompagnano contestualmente allo sviluppo ed acquisizione di conoscenze disciplinari.

Progetto ideato per diffondere la metodologia CLIL (Content and Language Integrated Learning) tramite la sperimentazione di percorsi didattici CLIL, con verifica e valutazione dell'apprendimento linguistico in relazione al QCRE, fine di permettere agli studenti di cogliere il legame inscindibile tra Alimentazione e Agricoltura attraverso la scoperta della propria tradizione alimentare con uno sguardo attento a ciò che la natura mette a disposizione, al lavoro dell'uomo, e all'utilizzo di tutte le risorse energetiche presenti nel territorio di appartenenza. Tale sperimentazione prevede l'utilizzo di modalità didattiche, ambienti di apprendimento e pratiche di conduzione della classe innovative, anche attraverso l'uso delle nuove tecnologie multimediali e multimodali volte al miglioramento sia di competenze linguistiche comunicative in lingua straniera sia di abilità trasversali, tramite l'uso di ricerca azione tale da stimolare l'apprendimento della lingua straniera nel modo più consono alle nuove generazioni.

Fasi di sviluppo del progetto:

I. Fase di formazione/autoformazione dei docenti in presenza e/o a distanza

La formazione dei docenti sarà prevista nei seguenti ambiti:

- Educazione Alimentare;
- Ambito Tecnologico Digitale: attivazione di ambienti digitali innovativi virtuali;
- Metodologia didattica CLIL:

II. Fase di progettazione interventi e produzione di materiali didattici digitali (video, presentazioni in Power Point, Stesura di E-Book digitali, Video Lezioni) come documentazione delle esperienze progettuali, da rendere pubblici sui siti

Istituzionali della scuola e da condividere su piattaforme E-Twinning, con altre realtà scolastiche, provenienti da paesi

appartenenti e non alla Comunità Europea.

III. Fase di Realizzazione delle attività didattiche con gli studenti

Durante la realizzazione si sperimenteranno modalità didattiche, ambienti di apprendimento e pratiche di conduzione della classe innovative, sfruttando l'utilizzo delle nuove tecnologie multimediali e multimodali:

- Attivazione di classi virtuali;
- Attivazione di Piattaforme Virtuali, mediante la metodologia didattica ETwinning;
- Attività didattiche di tipo laboratoriale volte alla scoperta e valutazione delle risorse che il loro territorio di appartenenza mette a disposizione;

IV. Fase di verifica, valutazione e documentazione del progetto.

MODULO "EXTENSIVE READING: READ ON"

La scuola è una comunità educativa fatta di persone, che si mettono in gioco ogni giorno nella sfida della conoscenza. Diventa quindi naturale immaginare l'evoluzione della scuola verso una smart community (comunità intelligente). Le competenze sviluppate risultano rilevanti nel mondo della scuola, della formazione professionale e dell'editoria, particolarmente in rapporto alla trasformazione in atto verso classi digitali e verso nuovi modelli di digital reading.

L'utilizzo di spazi innovativi e modulari disponibili all'interno dell'istituzione scolastica e/o la riconversione di spazi inutilizzati, rappresenta una efficace soluzione per creare le biblioteche scolastiche. In questa nuova accezione esse si trasformano in laboratori per coltivare e implementare conoscenze, saperi, attitudini e abilità trasversali, utilizzando nuove metodologie didattiche, per formare e sviluppare le competenze chiave dell'apprendimento

permanente, quali in particolare la comprensione del testo e la competenza "imparare ad imparare", connessa all'apprendimento autonomo, all'abilità di perseverare nell'apprendimento, alla capacità di svolgere ricerca, di selezionare e riconoscere le fonti, di organizzare il proprio studio, sia a livello individuale sia in gruppo, a seconda delle proprie necessità, e alla consapevolezza relativa a metodi e opportunità.

Le biblioteche scolastiche innovative quali luoghi di documentazione e di alfabetizzazione informativa devono fornire

a studenti, docenti, genitori, personale e alla comunità locale spazi sia fisici sia digitali attraverso i quali accedere a un vasto panorama di saperi, conoscenze, risorse informative e formative, tradizionali e on line. I servizi offerti dalle biblioteche scolastiche devono garantire e facilitare tale accesso, nonché promuovere, nel pieno rispetto dell'autonomia e della libertà di scelta e di giudizio dei loro utenti, le competenze legate al reperimento, alla fruizione, alla comprensione, alla valutazione, alla validazione e alla produzione di contenuti sia testuali sia multimediali. Tali competenze sono il presupposto per una "cittadinanza attiva". Le biblioteche scolastiche innovative devono rappresentare per la comunità di apprendimento, che si raccoglie attorno alla scuola, uno spazio vivo, attivo, aperto, capace di garantire a ciascuno e a tutti sia la necessaria autonomia nella scelta e nell'esplorazione dei contenuti, sia tutto il supporto opportuno e richiesto perché tale esplorazione si integri al meglio con le forme e le pratiche di insegnamento e di apprendimento proprie dell'istituzione scolastica. Ciò coinvolgerà anche le famiglie e il territorio nei percorsi formativi e di accesso ai servizi e ai contenuti e aprirà ad altri spazi della scuola e della comunità per condividere oltre al sapere anche il bello e l'arte. In particolare andranno a garantire:

- apertura della scuola al territorio, con possibilità di utilizzo degli spazi e delle risorse informative, cartacee o digitali, anche al di fuori dell'orario scolastico, in coordinamento con altre scuole e in sinergia con le politiche territoriali in merito e con le istituzioni e i sistemi bibliotecari locali;
- promozione dell'educazione all'informazione (information literacy) e della lettura e della scrittura, anche in ambiente digitale;
- contrasto alla dispersione scolastica.

MODULO "Imparare con l'informatica ad usare la statistica per sviluppare pensieri matematici"

Progetto che nasce in Coerenza con l'azione progettuale rispetto agli esiti del processo di autovalutazione e in particolare alle priorità e ai traguardi individuati nel RAV.

Il progetto è strutturato come percorso di ricerca-azione, per gli alunni della scuola secondaria di primo grado, partendo da traguardi di competenza di fine ciclo. La ricerca-azione è un'importante strategia volta all'innovazione e alla messa in azione delle migliori risorse umane, che esistono all'interno di ogni istituzione e, proprio per questo, va considerata come un potente strumento per trasformare la prassi educativa e formativa che si sostituisce efficacemente al modello di trasmissione del sapere e di prescrizione delle attività.

FASE IDEATIVA

La scuola costituisce laboratori per la strutturazione di Unità Di Apprendimento (UDA) pluridisciplinari;

FASE ATTUATIVA

Mettere in pratica le attività e azioni previste nelle UDA secondo;

Formulazione di un questionario quale strumento più adatto per raccogliere i dati, su tematiche relative alla loro quotidianità;

Raccolta dei dati in tabelle di spoglio;

Elaborazione grafica dei dati utilizzando ausili informatici come Microsoft Excel.

FASE VALUTATIVA

1. Somministrare: Compiti di Prestazione e Compiti di Realtà;

2. Analizzare le risposte e i comportamenti degli alunni, senza effettuare una valutazione vera e propria su indicatori

perché l'intento è prestare attenzione alle riflessioni con gli alunni e al confronto informale fra i docenti coinvolti;

3. Valutare le risposte e i comportamenti (atteggiamenti emotivi, capacità di concentrazione, modalità di organizzazione, relazione con gli altri, messa in campo di strategie etc...);

FASE FORMALE E RIFLESSIVA

Estrapolare aspetti significativi dell'esperienza per illustrare i percorsi attivati;

Formalizzare l'esperienza con forme di documentazione;