



Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU



LA SCUOLA  
PER L'ITALIA DI DOMANI

Italiadomani  
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

**MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO  
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA CALABRIA**

**Liceo Statale "Gian Vincenzo Gravina"**

**Scienze umane - Linguistico - Economico sociale - Musicale – Coreutico**



- *All' Albo*
- *Ai Docenti*
- *Agli Alunni e alle Famiglie*
- *Al Sito della Scuola sezione PNRR*

**OGGETTO: Avviso di selezione Studenti/Studentesse per l'ammissione ai percorsi formativi in attività pomeridiana**

Piano Nazionale Di Ripresa E Resilienza - Missione 4: Istruzione E Ricerca - Componente 1 Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università – investimento 3.1 “Nuove competenze e nuovi linguaggi nell'ambito della Missione 4 – Istruzione e Ricerca – Componente 1 – “Potenziamento dell'offerta dei servizi all'istruzione: dagli asili nido all'Università” del Piano nazionale di ripresa e resilienza finanziato dall'Unione europea – Next Generation EU”

CNP: : M4C1I3.1-2023-1143

CUP: F14D23002260006

TITOLO: *Scegli di poter scegliere*

**TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ**

- Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione, finalizzate alla promozione di pari opportunità di genere (30 ore per ciascun corso).
- Percorsi di tutoraggio per l'orientamento agli studi e alle carriere STEM, anche con il coinvolgimento delle famiglie  
(10 ore per ciascun corso)

**Art. 1-Articolazione e durata del corso:**

Il percorso formativo sarà articolato nelle seguenti edizioni:

- **Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione, finalizzate alla promozione di pari opportunità di genere (30 ore per ciascun corso).**

| <i><b>Titolo Edizione<br/>(una edizione per ciascun<br/>percorso)</b></i> | <i><b>Descrizione</b></i>   | <i><b>Destinatari</b></i> |
|---|---|---------------------------|
| <b>1. PRINTED THINGS YOUNG</b>  | L'attività è mirata ad attivare e implementare negli studenti e nelle studentesse, specifiche competenze nell'utilizzo della stampante 3D. Mettendo assieme i contenuti di conoscenza delle discipline STEM, gli allievi e le allieve andranno a conoscere, a disegnare e a stampare in formato 3D alcuni oggetti di uso comune e non. Lo stesso iter progettuale prevede la conoscenza degli strumenti hardware e software della stampante ed il processo applicativo di stampa appropriato. Elemento portante dell'attività è l'applicazione di una metodologia attiva e significativa, learning by doing, volta a scoprire il volto, la forma e la conformazione di oggetti di uso comune e le possibilità euristiche che tale tecnologia offre, anche in considerazione della sostenibilità e della riqualificazione dei consumi. | 20<br>Primo biennio       |
| <b>2. UNA NUOVA TERRA, UN NUOVO FUTURO</b>                                | L'attività è mirata ad attivare e implementare negli studenti e nelle studentesse particolari competenze tramite l'impiego delle serre idroponiche. In modo particolare, mettendo assieme i contenuti di conoscenza delle discipline STEM, gli allievi e le allieve andranno a conoscere e ad utilizzare le serre idroponiche cercando, a livello teorico e poi sperimentale, possibili implicazioni critiche e applicative in ragione della sostenibilità ambientale. Lo stesso progetto prevede la conoscenza degli aspetti conoscitivi e fattivi delle serre idroponiche e la loro ricaduta in ambito consumistico, quale innovativa ristrutturazione dell'immaginario collettivo in relazione al consumo di merce prodotta da coltivazioni innovative. Elemento probante dell'attività  | 20<br>Primo biennio       |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | è, soprattutto, l'applicazione del learning by doing, volto a scoprire le condizioni di vita e di sviluppo in particolari contesti ambientali.   |  |
| <b>3. LIGHT ON</b>                                     | Il progetto è volto a creare una redazione radiofonica nella quale vengono attivate in modo interattivo, inclusivo e sociale le competenze STEM, nonché l'implementazione delle competenze linguistiche nella comunicazione digitale. L'iter progettuale prevede la realizzazione di programmi e podcast radiofonici da trasmettere in diretta e/o in differita su tematiche diverse. Gli studenti e le studentesse dovranno sviluppare riflessioni a tutto campo sull'importanza della corretta informazione, della cultura e dell'intrattenimento. Nel progetto, inoltre, sono richieste diverse competenze che possano, altresì, concorrere alla sensibilizzazione di una coscienza sociale, promuovere attraverso gli strumenti della radioamatorialità la cultura della partecipazione e, specialmente, attivare opportunità di cittadinanza responsabile.  | 20<br>Secondo Biennio<br>e Quinto anno |
| <b>4. CODING<br/>TRA PROGETTAZIONE<br/>E CREAZIONE</b> | L'attività è mirata ad attivare e implementare negli studenti e le studentesse particolari competenze tramite l'utilizzo dei sistemi di coding e dei prototipi robotici. Mettendo assieme i contenuti di conoscenza dell'informatica e della tecnologia applicativa, gli allievi andranno a conoscere ed a utilizzare dispositivi robotici ed elettronici scoprendo, a livello teorico e sperimentale, possibili applicazioni di impiego. Lo stesso progetto prevede la conoscenza degli strumenti software e hardware dei prototipi robotici, nonché l'impiego del coding come fondamentale strumento di progettazione e di descrizione degli aspetti tecnologico-informazionali insiti in essi. Elemento probante del progetto è l'applicazione di una metodologia attiva e significativa, volta a scoprire l'utilizzo dei computer e dei robot nella vita quotidiana e nei vissuti individuali e/o sociali. | 20<br>Secondo Biennio<br>e Quinto anno |
| <b>5. METAVERSO</b>                                    | L'attività è mirata a promuovere l'apprendimento delle discipline STEM tramite l'utilizzo della tecnologia virtuale. Attraverso una didattica immersiva gli studenti e le studentesse possono valutare, confrontare ed applicare, in modo pratico-contestuale, le discipline STEM, sperimentando software particolarmente volti ad agevolare il  |  |

|                                 |   |  |
|---------------------------------|---|--|
|                                 | coping formativo e facendo acquisire in modo divertente e significativo conoscenze specifiche. L'iter progettuale, impiegando la <i>virtual reality</i> , il mondo della rete e la simulazione immersiva di particolari ambienti di apprendimento, rivela tre importanti direttive di coinvolgimento esperienziale quali la vista, l'udito e la proprioceuzione. In questo modo, infatti, la simulazione in VR tramite l' <i>embodiment</i> accresce nell'uso di <i>software</i> la motivazione allo studio e l'autoefficacia esplorativa.  | 20<br>Primo biennio                    |
| <b>6. UNI-verso</b>             | La finalità dell'attività è quella di rispondere alle richieste degli alunni che intendono prepararsi al test di ammissione alle facoltà di indirizzo scientifico, che operano la selezione dei candidati sulla base del risultato di una prova a test, volta ad accertare determinate attitudini e conoscenze. In modo particolare, attraverso tale progetto si intende aiutare gli studenti ad apprendere strumenti utili per il superamento di tali test selettivi.  | 20<br>Secondo Biennio<br>e Quinto anno |
| <b>7. PRINTED THINGS SENIOR</b> | Il progetto è mirato a far implementare negli studenti e nelle studentesse competenze specifiche tramite l'utilizzo della stampante 3D. Mettendo assieme i contenuti di conoscenza delle discipline STEM e le competenze attese, gli allievi andranno a progettare, a disegnare e successivamente a stampare in formato 3D, alcuni oggetti-prototipi per una possibile applicazione tecnologico/industriale. L'iter progettuale prevede la conoscenza degli strumenti hardware e software della stampante, il loro effettivo utilizzo nel processo di formazione di prototipi strumentali utili nel rapporto uomo/macchina. Elemento portante del progetto è l'applicazione di una metodologia attiva e significativa volta a scoprire le possibilità euristiche che tale tecnologia offre, anche in considerazione della sostenibilità e della riqualificazione dei consumi. | 20<br>Secondo Biennio<br>e Quinto anno |
| <b>8. PROBLEM SOLVING</b>       | La finalità generale del progetto è quella di preparare gli alunni ad affrontare le prove Invalsi con serenità, come un momento importante in cui poter acquisire consapevolezza delle proprie conoscenze e competenze. Il progetto è volto a potenziare, a livello concettuale e cognitivo, capacità critiche, riflessive, logiche e incoraggiare l'apprendimento attraverso strategie innovative con  | 20<br>Primo biennio                    |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | attività laboratoriali basate su processi logico-matematici. |  |
|--|--|--|

➤ **Percorsi di tutoraggio per l'orientamento agli studi e alle carriere STEM, anche con il coinvolgimento delle famiglie (10 ore per ciascun corso)**

| <i>Titolo Edizione<br/>(tre edizione per ciascun percorso)</i> | <i>Descrizione</i>   | <i>Destinatari</i> |
|--|--|--------------------|
| <b>1. I THINK, YOU MAKE</b>                                    | L'attività è mirata ad attivare negli alunni particolari competenze tramite l'utilizzo dei sistemi di progettazione e dei prototipi robotici. Mettendo assieme i contenuti di conoscenza dell'informatica e della tecnologia applicativa, i discenti andranno a conoscere e ad utilizzare un robot scoprendo, a livello teorico e sperimentale, possibili applicazioni di impiego. Lo stesso progetto prevede la conoscenza degli strumenti software e hardware di base dei prototipi robotici, nonché l'impiego fattuale ed esperienziale del coding come strumento di progettazione e di descrizione degli aspetti tecnologico-informazionali insiti in essi. Elemento probante dell'iter formativo è l'applicazione di una metodologia attiva e significativa volta a scoprire l'utilizzo dei computer e dei robot nella vita quotidiana e nei vissuti individuali e/o sociali. | 6<br>Primo biennio |
| <b>2.L' IA, ETICA E UTILIZZO NELLE DISCIPLINE STEM</b>         | Il progetto è volto ad attivare competenze connesse all'utilizzo dell'intelligenza artificiale. Tale impiego si focalizza su una progettazione interattiva e inclusiva, in consonanza alle discipline e competenze STEM. L'iter progettuale prevede l'utilizzo eticamente consapevole dell'IA per la risoluzione di operazioni e problemi, in modo da verificare il percorso di solving. Inoltre, tramite le diverse applicazioni dell'intelligenza artificiale, l'alunno può creare in modo interattivo, grafici, esercizi e matrici di calcolo da curvare in modo pratico e realistico su specifici compiti di realtà. Nel progetto, inoltre, oltre alle competenze STEM richieste, si considerano l'eticità e la responsabilità personale nell'uso dell'IA anche nel campo lavorativo.  | 6<br>Primo biennio |
| <b>3. GRAVINA ON AIR</b>                                       | Il progetto è volto a creare una redazione   |                    |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | radiofonica nella quale vengono attivate in modo interattivo, inclusivo e sociale le competenze STEM, nonché l'implementazione delle competenze linguistiche nella comunicazione digitale. L'iter progettuale prevede la realizzazione di programmi e podcast radiofonici da trasmettere in diretta e/o in differita su tematiche diverse. Gli studenti e le studentesse dovranno sviluppare riflessioni a tutto campo sull'importanza della corretta informazione, della cultura e dell'intrattenimento. Nel progetto, inoltre, sono richieste diverse competenze che possano, altresì, concorrere alla sensibilizzazione di una coscienza sociale, promuovere attraverso gli strumenti della radioamatorialità la cultura della partecipazione e, specialmente, attivare opportunità di cittadinanza responsabile. | 6<br>Primo e secondo biennio e quinto anno |
| <b>4.LA SCIENZA E LA RICERCA PER LA CURA DELL'UOMO E DEL SUO BENESSERE</b> | L'attività mira alla conoscenza delle recenti ricerche innovative per ottimizzare i trattamenti e migliorare la qualità delle vita. Il progetto prevede l'acquisizione di competenze specifiche nell'uso delle attrezzature del laboratorio di scienze ai fini della produzione di un prodotto finale.   | 6<br>Secondo biennio e quinto anno         |

### **Art. 2-Destinatari: caratteristiche e requisiti di accesso**

Il corso è rivolto agli studenti e alle studentesse della scuola, selezionati in funzione dalle domande pervenute aventi i seguenti requisiti

- Essere nell'anno scolastico 2024/2025 iscritti all'istituto.
- Avere manifestato durante il presente anno scolastico, o nei precedenti, forti motivazioni al miglioramento e all'apprendimento non convenzionale.

Nel caso di esubero di candidature il Dirigente Scolastico si riserva il diritto di ammettere un numero superiore di alunni.

### **Art. 3-Modalità presentazione domanda**

Il candidato presenterà alla segreteria didattica dell'Istituto di appartenenza, la documentazione di seguito indicata:

- **ALLEGATO A – DOMANDA DI PARTECIPAZIONE-SCHEDA ANAGRAFICA**  
**CORSISTA** debitamente firmato dal candidato e da almeno uno dei genitori;
- fotocopia di un valido documento e codice fiscale del candidato
- **ALLEGATO B - DICHIARAZIONE DI RESPONSABILITÀ GENITORIALE** debitamente firmata e corredata dal documento di identità di almeno uno dei genitori.
- **ALLEGATO C – AUTODICHIARAZIONE TITOLI**
- **ALLEGATO D – TRATTAMENTO DEI DATI**

La domanda di ammissione, corredata della suddetta documentazione, dovrà essere presentata **esclusivamente a mano**, presso la segreteria didattica della propria scuola di appartenenza, a pena di esclusione, entro le ore 13,00 del giorno 12.11.2024. Farà fede il protocollo della scuola di appartenenza.

Ogni candidato può chiedere di partecipare ad uno o più edizioni. Nell'eventualità di candidatura a edizioni indicare l'ordine di preferenza in ordine crescente di ammissione agli stessi.

#### **Art. 4-Valutazione delle domande e modalità di selezione**

La valutazione delle candidature pervenute verrà effettuata dal dirigente scolastico che potrà all'occorrenza servirsi di apposita commissione formata dal Gruppo di Lavoro

L'istruttoria delle domande, per valutarne l'ammissibilità sotto il profilo formale, avverrà con le seguenti modalità:

- Rispetto dei termini di partecipazione delle domande (farà fede il protocollo di ricezione della scuola di appartenenza);
- Verifica della correttezza e completezza della documentazione.

I percorsi formativi sono diretti al miglioramento delle competenze, pertanto, nel caso in cui il numero delle domande di ammissione al corso superi il numero massimo di posti previsti, saranno considerati:

- 1) La media delle proposte di voto riportate agli scrutini del primo quadrimestre o la media riportata in fase di promozione.
  - 2) La proposta di voto nella materia oggetto di formazione, riportata agli scrutini del primo quadrimestre (o il voto di promozione).
- A parità di punteggio sarà preso in esame:
- 3) Lo stato economico certificato attraverso ISEE più basso.
  - 4) Priorità allo studente/ alla studentessa di età maggiore.

La procedura di selezione si concluderà con una valutazione espressa in centesimi attribuiti secondo la seguente tabella:

#### **TABELLA ESPLICATIVA DELLA VALUTAZIONE TITOLI**

#### **VALORE ULTIMO ISEE PRESENTATO**

| <b>VALORE DICHIARATO</b>                  | <b>PUNTEGGIO ASSEGNATO</b> |
|---|----------------------------|
| 0,00 euro o negativo o assenza di reddito | 20 punti                   |
| Da 0,00 euro fino a 5.000,00 euro         | 15 punti                   |
| Da 5.001,00 euro fino a 20.000,00 euro    | 10 punti                   |
| Oltre i 20.001,00 euro                    | 5 punti                    |

#### **MEDIA VOTI PRIMO QUADRIMESTRE**

| <b>VALORE DICHIARATO</b>            | <b>PUNTEGGIO ASSEGNATO</b> |
|-------------------------------------|----------------------------|
| MEDIA PROPOSTE <5                   | 30 PUNTI                   |
| MEDIA PROPOSTE COMPRESO TRA 5,1 E 6 | 20 PUNTI                   |

|                                     |          |
|-------------------------------------|----------|
| MEDIA PROPOSTE COMPRESO TRA 6,1 E 7 | 10 PUNTI |
| MEDIA PROPOSTE SUPERIORE AL 7       | 5 PUNTI  |

## VOTO NELLA SPECIFICA MATERIA/MATERIE DI FORMAZIONE

| VALORE DICHIARATO                   | PUNTEGGIO ASSEGNATO |
|-------------------------------------|---------------------|
| MEDIA PROPOSTE <5                   | 50 PUNTI            |
| MEDIA PROPOSTE COMPRESO TRA 5,1 E 6 | 40 PUNTI            |
| MEDIA PROPOSTE COMPRESO TRA 6,1 E 7 | 30 PUNTI            |
| MEDIA PROPOSTE COMPRESO TRA 7,1 E 8 | 20 PUNTI            |
| MEDIA PROPOSTE COMPRESO TRA 8,1 E 9 | 10 PUNTI            |
| MEDIA PROPOSTA SUPERIORE AL 9       | 5 PUNTI             |

### Art. 5-Graduatoria finale

La graduatoria finale, ove occorra, verrà redatta in base ai titoli valutati e ai risultati della selezione effettuata. L'elenco dei candidati ammessi al percorso sarà affisso, entro 5 giorni dal termine della presentazione delle domande, presso la sede dell'istituto e consultabili al sito nella sezione [https://nuvola.madisoft.it/bachecadigitale/bacheca/KRPM010006/14/IN\\_PUBBLICAZIONE/904b8dc7-d303-4ac3-aff7-1a82b914bb59/show](https://nuvola.madisoft.it/bachecadigitale/bacheca/KRPM010006/14/IN_PUBBLICAZIONE/904b8dc7-d303-4ac3-aff7-1a82b914bb59/show)

### Art. 6-Sede di svolgimento

Il percorso formativo si svolgerà presso l'istituzione scolastica, salvo uscite sul territorio secondo un calendario stabilito dalla scuola e che sarà pubblicato sul sito dell'Istituto. Le attività formative dovranno concludersi entro Maggio 2025.

### Art. 7-Frequenza al corso

La frequenza al corso è obbligatoria. È consentito un numero massimo di ore di assenza, a qualsiasi titolo, pari al 30% del totale delle ore previste. Gli allievi che supereranno tale limite, pur potendo continuare a partecipare al corso, non potranno ricevere l'attestato di merito.

Il Dirigente Scolastico  
Prof. Antonio Santoro  
(Firmato digitalmente ai sensi del CAD e ss. mm. ed ii.)