



Ministero dell'Istruzione



UNIONE EUROPEA

Fondo sociale europeo  
Fondo europeo di sviluppo regionale



CERTIFICATO N. 50 100 14484 Rev. 004

# ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE

**"M. CILIBERTO – A. LUCIFERO" CROTONE**

Codice Meccanografico: KRIS01200 - C.F. 91021680797

E-mail: kris01200b@istruzione.it - Pec: kris01200b@pec.istruzione.it

WEB: [www.istitutonauticokr.edu.it](http://www.istitutonauticokr.edu.it)

**Istituto Tecnico Trasporti e Logistica Meccanica e Meccatronica "Mario Ciliberto"**

Via Siris, 10 - Tel. 0962-24534 CELL. 339-7756527

**Istituto Tecnico Settore Economico "Alfonso Lucifero"**

Via G. Carducci snc, Tel. 0962-62302 - CELL. 339 7756527

Agli Studenti dell'Istituto  
All' Albo dell'Istituto  
Al sito Web Istituto

**OGGETTO:** Avviso pubblico prot. n. 33956 del 18/05/2022 – Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze delle studentesse e degli studenti e per la socialità e l'accoglienza - Codice identificativo progetto: 10.2.2A-FDRPOC-CL-2022-77 - Titolo: Nuove competenze per competere - CUP: B14C22000230001.

## IL DIRIGENTE SCOLASTICO

**VISTA** la Programmazione dei Fondi Strutturali Europei "Per la Scuola - Competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014/2020;

**VISTO** Avviso pubblico prot. n. 33956 del 18/05/2022 – Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze delle studentesse e degli studenti e per la socialità e l'accoglienza - Programma Operativo Complementare (POC) "Per la Scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 finanziato con il Fondo di Rotazione (Fdr)– Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 – Azioni 10.1.1, 10.2.2 e 10.3.1;

**VISTO** il progetto presentato da questo Istituto dal Titolo "Nuove competenze per competere", a valere sulla Sottozione 10.2.2.A;

**VISTE** le graduatorie definitive delle Istituzioni scolastiche che hanno presentato la propria proposta ed i cui progetti sono stati dichiarati ammissibili al finanziamento, pubblicate con Decreto Direttoriale n 27 del 21/06/2022 sul sito internet del MIUR dedicato al PON "Per la Scuola";

**VISTA** la nota Prot. AOOGABMI-53714 del 21/06/2022 di autorizzazione della proposta progettuale presentata da questo Istituto;

**VISTO** il Manuale Operativo per la gestione del Progetto, pubblicato in data 23/05/2022;

**VISTA** la Circolare del Ministero del Lavoro e delle Politiche sociali n. 41/2003 del 5 dicembre 2003 "Tipologia dei soggetti promotori, ammissibilità delle spese e massimali di costo per le attività cofinanziate dal Fondo Sociale Europeo nell'ambito dei Programmi Operativi Nazionali";

Firmato digitalmente da **Girolamo ARCURI**

KRIS01200B - AE27AA9 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0015484 - 17/10/2022 - IV.5 - I  
KRIS01200B - AE27AA9 - ALBO PRETORIO - 0000237 - 17/10/2022 - G5- BANDI E PROGETTI - I

**VISTO** il Decreto interministeriale n. 129 del 28 agosto 2018 contenente il "Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell'articolo 1, comma 143, della legge 13 luglio 2015, n. 107";

**VISTE** le Disposizioni e istruzioni per l'attuazione delle iniziative cofinanziate dai Fondi Strutturali Europei 2014 – 2020" (prot. AOODGEFID-29583 del 09/10/2020) e successive integrazioni e modificazioni;

**VISTO** il "Regolamento di selezione delle figure professionali coinvolte nei progetti Pon 2014-2020" deliberato dal Consiglio d'Istituto del 26/04/2017, verbale prot. n. 3456/A19;

**VISTO** il provvedimento di assunzione a bilancio prot. n.10133 del 25/06/2022;

**VISTE** le schede dei costi per singolo modulo;

### EMANA

Il presente avviso per la selezione degli allievi/corsisti per i seguenti moduli:

N° modulo	Titolo Modulo	Destinatari	Durata
1	GIOCARE CON LE PAROLE	20 studenti Settore Tecnologico e Settore Economico	30 ore
2	PERIODANDO	20 studenti Settore Tecnologico e Settore Economico	30 ore
3	LET'S MAKE A COMPARISON	20 studenti Settore Tecnologico e Settore Economico	30 ore
4	¿ME GUSTA EL ESPAÑOL!	20 studenti Settore Tecnologico e Settore Economico	30 ore
5	JUMP INTO ENGLISH	20 studenti Settore Tecnologico e Settore Economico	30 ore
6	LOGICA....MENTE - GIOCO E IMPARO	20 studenti Settore Tecnologico e Settore Economico	30 ore
7	ALLA SCOPERTA DEI DRONI	20 studenti Settore Tecnologico e Settore Economico	30 ore
8	PROGETTARE E DISEGNARE IN 3D	20 studenti Settore Tecnologico e Settore Economico	30 ore

9	FUTURE LAB – REALTA' AUMENTATA	20 studenti Settore Tecnologico e Settore Economico	30 ore
10	IMPRESA IN AZIONE	20 studenti Settore Tecnologico e Settore Economico	30 ore
11	IL SUCCESSO? DA ME STESSO!	20 studenti Settore Tecnologico e Settore Economico	30 ore

#### Art. 1 - COSTI

La partecipazione degli allievi ai moduli formativi è GRATUITA e SENZA ALCUN CONTRIBUTO ECONOMICO.

#### Art. 2 - OBIETTIVI E CONTENUTI

Gli obiettivi e i contenuti per ogni singolo modulo sono riportati nel seguente prospetto:

<b>CONTENUTO DEI MODULI</b>		
N	Titolo Modulo	Descrizione
1	GIOCARRE CON LE PAROLE	<p>Il modulo è indirizzato a studenti con lacune nella preparazione di base: lettura, scrittura e miglioramento del lessico per compensare gli svantaggi legati al contesto socio-culturale di provenienza e aprire la scuola al territorio. L'approccio innovativo prevede l'utilizzo del laboratorio finalizzato a stimolare la curiosità e la capacità di mettersi in gioco, operare in maniera più autonoma e raggiungere una maggiore padronanza della lingua.</p> <p><u>OBIETTIVI E RISULTATI</u>                      Promuovere, recuperare e consolidare le abilità di lettura, scrittura ed espressive mediante attività di riscrittura creativa fuori dai percorsi tradizionali; Potenziare il livello di attenzione mediante tecniche di animazione di smontaggio e rimontaggio; Attivare capacità logiche e critiche su testi attraverso software ipertestuali; Favorire l'acquisizione di atteggiamenti positivi verso l'impegno scolastico attraverso il recupero di comunicazione e relazione.</p> <p><u>CONTENUTI</u>                      Scrittura creativa volta alla realizzazione di un prodotto finale per stimolare l'acquisizione globale di linguaggi e di codici dello strumento linguistico.</p> <p><u>METODOLOGIE</u>                      Si utilizzeranno metodologie didattiche attive: word, power point, publisher al fine di far emergere la creatività e il bisogno di esprimere le proprie emozioni attraverso giochi linguistici con l'utilizzo di vocaboli nuovi e desueti, schemi guidati articolati in punti chiave e saranno suggerite tecniche per creare e descrivere. Saranno privilegiati gli approcci basati su: cooperative learning, role playing.</p> <p><u>VERIFICHE</u>                      Al termine di ogni modulo corrisponderanno esercitazioni e compiti autentici di realtà. Nella fase finale per la creazione del padlet si procederà alla scelta del materiale prodotto attraverso cui valutare il livello di apprendimento.</p>

2	PERIODANDO	<p>Il modulo prevede il consolidamento ed il potenziamento dell'analisi del periodo ed è indirizzato a studenti con lacune nella preparazione di base (lettura, scrittura e lessico), al fine di compensare gli svantaggi legati al contesto socio-culturale di provenienza e aprire la scuola al territorio. L'approccio innovativo prevede l'utilizzo del laboratorio come mezzo per stimolare la curiosità e la capacità di mettersi in gioco, operare in maniera più autonoma e raggiungere una maggiore padronanza della lingua.</p> <p><u>OBIETTIVI E RISULTATI</u> Motivare all'apprendimento dell'analisi del periodo; Sviluppare interesse e migliorare l'approccio nei confronti dell'analisi del periodo, che spesso risulta ostica e noiosa; Migliorare le conoscenze dei concetti chiave della lingua italiana per un uso corretto della stessa nella comunicazione orale e soprattutto scritta.</p> <p><u>CONTENUTI</u> Sarà studiata la sintassi della frase complessa, cioè una frase formata da più verbi e quindi da più frasi collegate tra loro per formare un messaggio di senso compiuto, chiamate, appunto, periodi.</p> <p><u>METODOLOGIE</u> Si prediligerà il lavoro di gruppo per stimolare alla socialità e nel contempo responsabilizzare gli studenti, protagonisti del sapere che diventa competenza e abilità da spendere nella vita quotidiana e lavorativa. L'obiettivo è quello di far apprendere l'analisi del periodo attraverso metodologie alternative rispetto a quelle tradizionali, ovvero mediante l'utilizzo delle nuove tecnologie nel laboratorio linguistico dove si approfondirà la conoscenza linguistica in maniera interattiva e stimolante.</p> <p><u>VERIFICHE</u> Al termine di ogni gruppo di contenuti, il docente verificherà attraverso test e prove pratiche il livello di apprendimento.</p>
3	LET'S MAKE A COMPARISON	<p><u>DESCRIZIONE</u> Il modulo, dedicato agli studenti del biennio, si pone l'obiettivo di colmare le differenze e le problematiche legate al "transfer" linguistico dalla lingua italiana alla lingua inglese, dando particolare risalto alle differenze e alle analogie tra la L1 e L2.</p> <p><u>OBIETTIVI</u> Acquisire conoscenze di base sulle principali differenze tra le lingue; Contrastare le difficoltà che studenti possono incontrare a causa delle differenze tra la lingua acquisita e la lingua da acquisire; Consolidare strutture apprese in orario curriculare; Interagire in una conversazione scambiandosi informazioni su situazioni scolastiche quotidiane.</p> <p><u>CONTENUTI</u> Differenze e similitudini tra L1 e L2; Consonanti e vocali; L'assimilazione di suoni nativi e di quelli non nativi; Lingue latine e lingue anglosassoni.</p> <p><u>METODOLOGIE DIDATTICHE</u> Lecture e traduzioni che mettano in risalto le differenze linguistiche tra L1 e L2; Listening and writing activities; Traduzione simultanea di batterie di esercizi; Saranno privilegiate modalità di trasmissione attive e innovative quali il cooperative learning, la peer education, il tutoring, la ricerca-azione, il role-playing, il brainstorming, la flipped classroom. Particolare attenzione sarà rivolta ai bisogni formativi degli studenti con BES, prevedendo un utilizzo consapevole delle TIC con l'obiettivo di facilitarne il coinvolgimento e l'apprendimento</p> <p><u>MODALITA' DI VALUTAZIONE</u> Attraverso la somministrazione di verifiche e questionari, anche autovalutativi, saranno oggetto di valutazione: i progressi registrati in ambito lessicale, linguistico, relazionale di ciascun alunno; la partecipazione attiva e l'interesse alle attività proposte. Anche i dialoghi in lingua straniera saranno oggetto di verifica periodica (scritta e orale).</p>

4	<p style="text-align: center;">¿ME GUSTA EL ESPAÑOL!</p>	<p><u>DESCRIZIONE</u> Il modulo si propone di sviluppare competenze linguistiche di livello intermedio: A2/B1 del QCER, mettendo gli studenti nelle condizioni di comunicare, di esprimersi su argomenti inerenti la vita quotidiana in modo efficace e adeguato al contesto e di orientarsi nella comprensione di testi scritti cogliendone il senso e lo scopo.</p> <p><u>CONTENUTI</u> Si effettuerà un potenziamento sia di grammatica che del lessico. Hablar de planes, proyectos. Los deportes. Hablar por telefono. Felicitar, ir de compras, hablar de la salud. El futuro regular e irregular. Ser/estar. , l presente indicativo, los tiempos del pasado. Expresar futuro, expresar obligaciones; Pretérito perfecto/indefinido; Verbos de cambio. Repaso del futuro, hablar de proyectos, el subjuntivo presente, el imperativo afirmativo y negativo, las oraciones, hablar de recetas de cocina, dar ordenes y prohibiciones. Si effettueranno esercizi di ascolto e di conversazione: tareas de escucha y de habla, analisi di testi di canzoni, produzioni di lavori autentici, tutti con l’obiettivo di valorizzare la consapevolezza della lingua spagnola.</p> <p><u>OBIETTIVI E RISULTATI</u> Motivare all’apprendimento della lingua spagnola; Sviluppare interesse per la cultura del paese del quale si studia la lingua; Potenziare le competenze linguistiche orali di comprensione e produzione.</p> <p><u>METODOLOGIE DIDATTICHE</u> L’obiettivo è quello di far apprendere la lingua divertendo attraverso metodologie alternative rispetto a quelle tradizionali, ovvero l’utilizzo delle nuove tecnologie del laboratorio linguistico che consentono una didattica interattiva e stimolante.</p> <p><u>MODALITÀ DI VERIFICA E DI VALUTAZIONE</u> Al termine di ogni gruppo di contenuti, il docente verificherà attraverso test e prove pratiche il livello di apprendimento.</p>
5	<p style="text-align: center;">JUMP INTO ENGLISH</p>	<p><u>DESCRIZIONE</u> Con questo modulo si vuole realizzare un percorso didattico di potenziamento della lingua inglese (competenza testuale, competenza grammaticale e competenza lessicale) affrontando con un approccio ludico argomenti afferenti a varie discipline.</p> <p><u>OBIETTIVI</u> Acquisire una corretta pronuncia e intonazione; Consolidare strutture apprese in orario curriculare; Allargare la propria conoscenza del glossario inglese, anche toccando la sfera di altre discipline; Interagire in una conversazione scambiandosi informazioni su situazioni scolastiche quotidiane.</p> <p><u>CONTENUTI</u> Storia e letteratura: argomenti di storia e presentazione di opere letterarie in lingua inglese; Geografia: utilizzo di concetti spaziali e riferimenti geografici (punti cardinali, lessico specifico, etc); Musica: ascolto, memorizzazione di brani musicali; Scienze - Educazione alimentare: i cibi e la tavola italiana confrontati con quelli di altri paesi; Educazione alla convivenza civile: the classroom rules; Matematica: the pie chart, bar chart, the angles.</p> <p><u>METODOLOGIE DIDATTICHE</u> Saranno privilegiate modalità di trasmissione attive e innovative quali: cooperative learning; peer education; tutoring; ascolto e comprensione; conversazioni; canzoni; immagini e mappe concettuali; giochi di ruolo; giochi linguistici; schede didattiche. Particolare attenzione sarà rivolta ai bisogni formativi degli studenti con BES, prevedendo un utilizzo consapevole delle TIC con l’obiettivo di facilitarne il coinvolgimento e l’apprendimento.</p> <p><u>VALUTAZIONE</u> In itinere e al termine delle attività si svolgeranno prove di verifica che dovranno accertare le conoscenze, le abilità e le competenze acquisite dagli alunni. E’ inoltre prevista l’osservazione sistematica dell’atteggiamento degli alunni rispetto al lavoro svolto.</p>

6	LOGICA...MENTE - GIOCO E IMPARO	<p><u>DESCRIZIONE</u> Il percorso logico-matematico proposto ha la finalità di consolidare obiettivi didattici e concetti, talora di difficile acquisizione, in maniera giocosa, con il ragazzo protagonista, attore e creatore nel mondo dei numeri e della logica. Il gioco può essere usato nell'insegnamento di tutte le discipline in una funzione che potremmo definire "tattica": permette di motivare i ragazzi, sdrammatizzare le situazioni di insegnamento e divertirsi mentre si impara. Quando un alunno risolve un problema o un gioco, diventa un protagonista in quanto inventore e scopritore delle soluzioni: questo suo non essere più soggetto passivo influisce positivamente sull'attenzione, sulla qualità dell'apprendimento e sulla motivazione.</p> <p><u>CONTENUTI</u> Numeri e algoritmi; spazio e figure; relazioni e funzioni; teoria degli insiemi; calcolo proposizionale; calcolo dei predicati; giochi matematici; attività di allenamento e gare di logica.</p> <p><u>OBIETTIVI E RISULTATI</u> Migliorare la conoscenza del pensiero matematico e computazionale; Sviluppare la capacità di valutare il valore di verità di una proposizione; Comprendere e risolvere test di logica spaziale e matematica, con e senza numeri.</p> <p><u>METODOLOGIE DIDATTICHE</u> Saranno proposti: momenti di apprendimento individuale per promuovere la riflessione e l'interiorizzazione; focus group per sollecitare dialoghi e scambi di opinioni; apprendimento a coppie (peer to peer, tutoring) per eseguire in affiancamento esercizi e problemi di logica e matematica; apprendimento per piccoli gruppi, per attuare esperienze di cooperative learning o di gruppi di livello per il recupero e il potenziamento.</p> <p><u>MODALITA' DI VALUTAZIONE</u> La valutazione riguarderà: la partecipazione alle attività proposte; l'esito delle verifiche intermedie e finali.</p>
7	ALLA SCOPERTA DEI DRONI	<p><u>DESCRIZIONE</u> Il modulo mira a far acquisire agli studenti delle competenze di base sull'uso ed il pilotaggio dei droni, tecnologia sempre più in uso in molteplici ambiti. E' suddiviso in due parti: nella prima un esperto, provvisto di opportuno drone, effettuerà delle lezioni teoriche sul sistema operativo e sul pilotaggio dello stesso; nella seconda parte ci saranno le prove pratiche individuali dei singoli allievi partecipanti al corso. L'intervento formativo assume una duplice valenza: da un lato stimolare i giovani a sviluppare e a rafforzare le proprie competenze riguardo le tecnologie per la creatività digitale e per il monitoraggio e il controllo dei fenomeni fisici, dall'altro motivarli a praticarle e a viverle con la consapevolezza dei processi identitari, affettivi, relazionali che vengono messi in gioco. All'azione di arricchimento cognitivo offerta dalle nuove tecnologie si correla quindi anche un'azione complementare di prevenzione, necessaria per evitarne i rischi.</p> <p><u>CONTENUTI</u> Test ingresso; Introduzione al mondo dei droni; Elementi di base del volo; Funzionamento del software Esercitazioni teoriche sul pilotaggio; Esercitazioni individuali pratiche sul pilotaggio</p> <p><u>OBIETTIVI E RISULTATI</u> Far sviluppare negli allievi competenze in robotica; Promuovere un uso consapevole e responsabile delle nuove tecnologie; Acquisire competenze di base sul pilotaggio dei droni.</p> <p><u>METODOLOGIE</u> L'intervento sarà caratterizzato da metodologie didattiche attive (problem solving, didattica laboratoriale, case studies, ecc.), con attività dinamiche che permettono ai ragazzi di sperimentare i contenuti in un modo coinvolgente.</p> <p><u>MODALITA' DI VERIFICA</u> Al termine di ogni gruppo di contenuti, i docenti verificheranno attraverso test e prove pratiche il livello di apprendimento.</p>

8	<p>PROGETTARE E DISEGNARE IN 3D</p>	<p><u>CONTENUTI</u> Introduzione all’ambiente di lavoro e interfaccia grafica; Nozioni preliminari e introduzione dei comandi di base; Aree di lavoro e visualizzazione di menu e barre degli strumenti; La gestione dei disegni; Sistema di riferimento; Strumenti di precisione; Controllo della visualizzazione; Le primitive grafiche; Strumenti di selezione; Comandi di modifica; Librerie di simboli; La stampa; Elementi di base di modellazione 3D finalizzata alla stampa; Workflow del processo di fabbricazione digitale dal CAD alla stampa; Introduzione dei software per lo slicing; Caratteristiche, limiti e ambiti di impiego delle diverse tecnologie di stampa 3D; Introduzione alla stampa 3D; Parametri di stampa: la risoluzione, infill e shell, supporti; Prove di stampa; Elaborazione di un progetto personale; Prove di stampa; Stampa dei progetti.</p> <p><u>OBIETTIVI E RISULTATI</u> Acquisizione della metodologia di lavoro all’interno dell’ambiente di AutoCAD, basandosi per la maggior parte su esercitazioni pratiche, così da poter applicare subito le conoscenze apprese; Realizzare un piccolo progetto ex novo; Lavorare su file esistenti o importati; Impaginare tavole; Progettare e realizzare stampe 3D</p> <p><u>METODOLOGIE DIDATTICHE</u> Saranno utilizzate metodologie didattiche attive, in grado di stimolare l’interesse e il coinvolgimento degli studenti, con particolare riferimento a schemi grafici, esercitazioni interattivi sul web, video youtube.</p> <p><u>VALUTAZIONE</u> La valutazione sarà in itinere e finale. Attraverso la somministrazione di prove grafiche e semplici progetti da realizzare, saranno oggetto di valutazione i progressi registrati nel disegno tecnico, la partecipazione attiva e l’interesse.</p>
9	<p>FUTURE LAB – REALTA' AUMENTATA</p>	<p><u>DESCRIZIONE</u> Il corso introduce all’Augmented Reality (AR), una giovane disciplina informatica che si occupa della sovrapposizione di contenuti digitali al mondo reale osservato. In questo modo la percezione di un fruitore di Realtà Aumentata, viene “aumentata” dalla presenza di oggetti virtuali nel suo campo visivo, arricchendo la visuale osservata di informazioni supplementari digitali.</p> <p><u>CONTENUTI</u> Elementi essenziali della realtà virtuale e aumentata; campi di applicazione dell’AR; software di applicazione per la VR e AR; sviluppo di applicazioni in AR.</p> <p><u>OBIETTIVI E RISULTATI</u> Far sviluppare negli allievi le competenze digitali di base riguardo all’Augmented Reality; Illustrare, partendo dalle tappe fondamentali nell’evoluzione dell’AR, le diverse tipologie di “tracking”, fino ad esporre le procedure base che consentono di cominciare a creare piccole applicazioni in maniera del tutto autonoma; Promuovere un uso consapevole e responsabile delle nuove tecnologie informatiche e sensibilizzare sui rischi e i pericoli derivanti da un uso non corretto delle stesse; Favorire lo sviluppo di una cittadinanza attiva e responsabile, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.</p> <p><u>METODOLOGIE</u> L’intervento sarà caratterizzato da metodologie didattiche attive (problem solving, didattica laboratoriale, case studies, ecc.), con attività dinamiche che permettono ai ragazzi di sperimentare i contenuti in un modo coinvolgente. Gli studenti saranno stimolati a produrre contenuti e strumenti da utilizzare anche in un’ottica di continuità post-intervento.</p> <p><u>MODALITA' DI VERIFICA</u> Al termine di ogni gruppo di contenuti, i docenti verificheranno attraverso test e prove pratiche il livello di apprendimento.</p>

10	IMPRESA IN AZIONE	<p><u>OBIETTIVI E RISULTATI</u>                      Il modulo rappresenta un percorso di educazione all'imprenditorialità orientato all'acquisizione, da parte degli studenti, di una forma mentis imprenditoriale, intesa come capacità di trasformare le idee in azioni attraverso la creatività, l'innovazione, la valutazione e l'assunzione del rischio, la capacità di pianificare e di gestire progetti imprenditoriali. Attraverso l'attività laboratoriale gli studenti saranno indirizzati verso l'acquisizione di competenze orientative utili per muoversi in modo consapevole in un mondo del lavoro in continuo cambiamento e per essere protagonisti attivi nella costruzione del proprio futuro. Gli obiettivi e i risultati attesi sono i seguenti: Agevolare la conoscenza di tematiche quali il lavoro autonomo e l'autoimprenditorialità al fine di promuovere l'occupabilità e creare sviluppo; Sviluppare negli studenti attitudini, conoscenze abilità e competenze, utili non solo per un loro eventuale impegno in ambito imprenditoriale, ma in ogni contesto lavorativo ed in ogni esperienza di cittadinanza attiva; Stimolare i discenti all'avvio di un'attività imprenditoriale; Approfondire il concetto delle competenze trasversali evidenziando le modalità più appropriate per farle emergere; Fornire supporto nella individuazione delle proprie competenze; Trasferire consigli utili e suggerimenti pratici.</p> <p><u>METODOLOGIE E STRUMENTI</u>                      L'intervento sarà caratterizzato da metodologie didattiche attive (problem solving, didattica laboratoriale, case studies, ecc.), con attività dinamiche che permettono ai ragazzi di sperimentare i contenuti in un modo coinvolgente.</p> <p><u>MODALITA' DI VALUTAZIONE</u>                      Al termine di ogni gruppo di contenuti, i docenti verificheranno attraverso test e prove pratiche il livello di apprendimento.</p>
11	IL SUCCESSO? DA ME STESSO!	<p><u>PREMESSA</u>                      Attraverso l'attività laboratoriale, gli studenti saranno guidati verso il possesso di competenze orientative utili per essere protagonisti attivi nella costruzione del proprio futuro in un mondo in cui il lavoro si evolve continuamente e le competenze richieste variano.</p> <p><u>OBIETTIVI E RISULTATI ATTESI</u>                      Riflettere sulle competenze possedute e su quelle sviluppate nei contesti informali e non formali; Potenziamento delle Career Management Skills (CMS) e dell'atteggiamento con cui i giovani pensano al loro futuro professionale; Sviluppare negli studenti attitudini, conoscenze abilità e competenze, utili non solo per un loro eventuale impegno in ambito imprenditoriale, ma in ogni contesto lavorativo ed in ogni esperienza di cittadinanza attiva; Trasferire consigli utili e suggerimenti pratici.</p> <p><u>METODOLOGIE DIDATTICHE</u>                      L'approccio sarà di tipo laboratoriale. Gli studenti saranno posti di fronte a situazioni concrete (experiential learning), in cui dovranno mettere in atto competenze e conoscenze consolidate e in via di acquisizione (learning by doing), anche avvalendosi della collaborazione e dell'aiuto dei propri compagni (cooperative learning). Nello specifico il progetto si sviluppa attorno al modello formativo delle minicompany, uno strumento pedagogico che consente di dar vita a una struttura organizzativa che riproduce a tutti gli effetti i processi e le funzioni di una vera e propria impresa. Si alterneranno fasi di lezioni dialogate a lavori individuali e/o di gruppo.</p> <p><u>MODALITÀ DI VALUTAZIONE</u>                      La valutazione sarà in itinere e finale. Attraverso la somministrazione di verifiche scritte e orali, saranno oggetto di valutazione gli apprendimenti, la partecipazione attiva e l'interesse alle attività didattiche.</p>

### Art. 3 - MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

L'istanza di partecipazione, comprendente la domanda di partecipazione (Allegato 1), dovrà essere presentata tramite e-mail all'indirizzo [kris01200b@istruzione.it](mailto:kris01200b@istruzione.it) e pervenire in formato PDF entro e non oltre le ore 12:00 del giorno **03/11/2022**.

Per tutte le istanze pervenute, farà fede esclusivamente la data e l'ora risultante dal protocollo dell'Istituto. Non saranno prese in considerazione domande pervenute successivamente alla data di scadenza, incomplete o non debitamente sottoscritte.

#### **Art. 4 - DURATA E CALENDARIZZAZIONE DEI CORSI**

Ogni modulo sarà tenuto da un esperto di comprovata esperienza e formazione nello specifico settore di pertinenza. Il calendario delle lezioni sarà allestito successivamente.

#### **Art. 5 - ATTESTAZIONE FINALE**

L'attestato finale potrà essere rilasciato solo ai partecipanti che abbiano frequentato almeno il 75% delle ore complessive previste da ogni modulo.

#### **Art. 6 - CRITERI DI SELEZIONE DELLE ISTANZE**

Per ogni modulo verranno selezionati al massimo 20 partecipanti. Le domande saranno accolte dando la precedenza sulla base della data e dell'ora di presentazione (ufficio protocollo).

#### **Art. 7 - PROTEZIONE DEI DATI PERSONALI E TUTELA DELLA PRIVACY**

Ai sensi degli artt. 13 e 14 del Regolamento UE 2016/679 (GDPR) i candidati a partecipare come allievi/corsisti, in qualità d'Interessati, prima di conferire i propri dati personali mediante la presentazione della domanda di partecipazione (Allegato 1), devono prendere adeguata visione dell'informativa (Allegato 2).

#### **Art. 8 - PUBBLICITÀ'**

Il presente bando viene affisso all'Albo e pubblicato sul sito web dell'Istituto Scolastico.

#### **Art. 9 - RESPONSABILE DEL PROCEDIMENTO**

Il responsabile del procedimento è il Direttore SGA. Dott.ssa Nadia Simoncelli.

Il Dirigente Scolastico  
Dott. Girolamo ARCURI